

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional. SMK mempunyai peranan penting dalam menyiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM). Lulusan SMK disiapkan siap bekerja di industri. Tujuan SMK menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan (Dit-PSMK) adalah mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar nasional. Upaya untuk mewujudkan lulusan yang siap bekerja dan kompeten harus didukung dengan sarana dan prasarana yang baik, serta proses belajar mengajar yang baik pula. Proses belajar mengajar disekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu penggunaan metode serta media pembelajaran yang tepat. Seperti diungkapkan Slameto (2010, hlm. 68) “alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa, alat yang membantu lancarnya belajar siswa seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain”.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi konkrit, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang sebelumnya bersifat *teacher centered* menjadi terpusat kepada siswa (*student centered*), karena siswa akan terlibat secara aktif memanfaatkan media dalam pembelajaran. Berdasarkan *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Oemar Hamalik, 1994, hlm. 15), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga memuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.

Rosidin, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SIMULATOR REM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN SISTEM REM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 6) Membantu timbulnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan bahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh strategi pembelajaran yang tidak tepat. Strategi pembelajaran yang tidak tepat tentunya dapat mengakibatkan hasil belajar yang tidak maksimal, diantaranya guru dalam menyampaikan materi ajar sering mengabaikan penggunaan media, padahal penggunaan media dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa untuk belajar. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Azhar Arsyad, 2003, hlm. 21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Pencapaian hasil belajar yang baik tidak terlepas dari peran guru mulai dari persiapan, proses, termasuk penggunaan media dalam proses pembelajaran sampai tindak lanjut setelah kegiatan pembelajaran dilakukan. Guru juga berperan dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik perhatian siswa untuk mewujudkan KBM yang efektif. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Slameto (2010, hlm. 106) yang menyatakan bahwa: “Salah satu masalah yang harus dihadapi guru dalam kelas adalah menarik perhatian siswa dan kemudian menjaga agar perhatian itu tetap ada”.

Pembelajaran yang monoton tentunya akan membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat ditransfer sepenuhnya kepada siswa. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa, oleh karenanya guru perlu menggunakan media

Rosidin, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SIMULATOR REM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI PERBAIKAN SISTEM REM

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang tepat dengan materi ajar sehingga siswa dapat lebih termotifasi dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMKN 8 Bandung pada saat melakukan praktek mengajar, diketahui bahwa pada pembelajaran kompetensi perbaikan sistem rem masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajarannya terpusat pada guru (teacher center). Model pembelajaran ini guru memberi materi melalui ceramah, kegiatan berpusat pada penceramah dan komunikasi yang terjalin searah dari penceramah kepada pendengar. Penceramah mendominasi seluruh kegiatan, sedang pendengar hanya memperhatikan, jadi pada proses pembelajarannya guru yang berperan aktif, sedangkan siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan. Dikawatirkan materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan penerapan pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan siswa dalam proses belajar sehingga tercipta proses belajar mengajar yang optimal antara guru dan siswa.

Hasil penguasaan konsep yang dicapai dengan model pembelajaran konvensional rendah, salah satu yang menjadi penyebabnya yaitu penggunaan media dalam pembelajaran tidak maksimal. Kondisi ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan, indikatornya dari rendahnya nilai hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa pada kompetensi perbaikan sistem rem belum mencapai hasil maksimal, hal ini bisa dilihat dari nilai ujian siswa kelas XI TKR tahun pembelajaran 2012/2013, pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Nilai Ujian Tengah Semester Kompetensi
Dasar Teknik Otomotif 2012-2013

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
9,00-10,00	1	1,00%
7,00-8,99	7	5,00%
6,00-6,99	18	52,00%
<5,99	9	42,00%
	35	100%

(Sumber: Dokumen Daftar Nilai Guru Kompetensi Kejuruan Teknik Otomotif)

Berdasarkan tabel 1.1, memperlihatkan bahwa nilai ulangan umum siswa pada standar kompetensi perbaikan sistem rem sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Standar atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan kurikulum SMK 2004, standar nilai kelulusan minimal 7,00. Banyaknya nilai siswa yang tidak memenuhi standar KKM salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi perbaikan sistem rem salah satunya yaitu dengan menggunakan media tiga dimensi. Media tiga dimensi yang dimaksudkan yaitu dengan menggunakan media simulator rem.

Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media benda asli, dimana kelemahan media tiga dimensi ini adalah penyajiannya membutuhkan tempat yang khusus tetapi mempunyai kelebihan siswa tidak perlu membayangkan sesuatu hal yang abstrak, melainkan sudah melihat dan mempelajari hal yang konkrit. Peneliti kali ini akan menggunakan media berupa simulator rem dalam proses belajar mengajar pada standar kompetensi perbaikan sistem rem.

Penggunaan media simulator rem tersebut diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada standar kompetensi perbaikan sistem rem. Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Simulator Rem Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Perbaikan Sistem Rem”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah pada proses belajar-mengajar. Identifikasi masalah pada proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada standar kompetensi perbaikan sistem rem masih menggunakan metode konvensional (ceramah), proses pembelajaran berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan cepat merasa bosan.

2. Hasil penguasaan konsep yang dicapai dengan model pembelajaran konvensional rendah, sehingga tidak memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan.
3. Kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar pada standar kompetensi perbaikan sistem rem, sehingga nilai hasil belajar siswa tidak maksimal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka untuk memudahkan penelitian yang akan dilakukan diperlukan rumusan dari permasalahan tersebut, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media simulator rem terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan sistem rem?
2. Apakah penggunaan media simulator rem dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi perbaikan sistem rem?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada Kompetensi Perbaikan Sistem Rem. Tujuan penelitian ini secara khusus yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan media simulator rem dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari pada menggunakan metode konvensional (ceramah) pada Kompetensi Dasar Perbaikan Sistem Rem.

E. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa, diharapkan mendapatkan pengalaman baru dengan penggunaan media simulator sehingga dapat memotivasi belajarnya dan dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada kompetensi perbaikan sistem rem.

2. Guru, memiliki kemampuan dalam menggunakan media simulator, sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi dan dalam menyamakan persepsi pemahaman kepada seluruh siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran .
3. Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan pada program studi teknik kendaraan ringan.
4. Peneliti lanjutan, Penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan sebagai bahan masukan bagi penelitian–penelitian lebih lanjut.