

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi memberikan dampak pada tingkat pengangguran di Indonesia. Badan Pusat Statistik (BPS) (dalam *Media Indonesia* edisi Kamis, 6 November 2014) menulis data pengangguran dalam kurun setahun terakhir. Survey pada Agustus 2014 mencatat sebanyak 11,24% lulusan SMK tidak bekerja. Oleh karena itu di era globalisasi ini kualitas pendidikan khususnya pendidikan kejuruan harus lebih ditingkatkan untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga bisa mengurangi jumlah pengangguran di Indonesia.

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dibidang keahlian tertentu. Adapun tujuan pendidikan kejuruan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, yaitu:

Pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Agar dapat bekerja secara efektif dan efisien serta mengembangkan keterampilan dalam keahlian, mereka harus memiliki stamina yang tinggi, menguasai bidang keahliannya dan dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi dan mampu berkomunikasi sesuai dengan tuntutan pekerjaannya, serta memiliki kemampuan mengembangkan diri.

Sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan salah satu bagian dari pendidikan kejuruan dan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi siswa sesuai dengan bidang keahliannya sehingga mampu mempersiapkan lulusannya bekerja di dunia industri.

SMK 6 Bandung merupakan pendidikan kejuruan yang mempersiapkan siswanya untuk siap bekerja sesuai bidang keahliannya. SMK Negeri 6 Bandung memiliki enam program keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan (TKR), Teknik Pemesinan (TPM), Teknik Gambar Bangunan (TGB), Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) dan Teknik Audio Video (TAV).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada proses belajar mengajar. Kemampuan peserta didik dalam menerima dan menangkap pelajaran memerlukan bimbingan dan pengawasan dari seorang pendidik. Pendidik yang kompeten merupakan pendidik yang berkualitas dalam segi pengalaman dalam bidang akademik serta dalam bidang psikologi, mempunyai kepribadian yang baik serta sehat jasmani dan rohani. Sesuai dengan yang tercantum dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 8, yaitu:

Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidikan, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman S.A, dkk, 2012, hlm. 7). Proses pembelajaran adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan pada proses pembelajaran adalah materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum.

Komunikasi pembelajaran seringkali tidak berlangsung dengan efektif dan tidak efisien karena adanya faktor penghambat. Salah satu faktor penghambat dalam proses pembelajaran adalah pesan atau materi pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, karena metode atau media yang digunakan kurang efektif. Peran guru pada proses pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu seorang guru harus mempunyai pengetahuan mengenai inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dimaksudkan agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan berdampak positif terhadap hasil belajarnya.

Hasil belajar menentukan pencapaian tujuan pengajaran. Muslich (2007, hlm. 24) mengungkapkan bahwa “hasil belajar sebagai tolak ukur untuk meningkatkan mutu pendidikan serta sebagai umpan balik bagi pengajar dalam hal ini adalah guru dalam peningkatan kualitas pendidikan”. Hasil belajar siswa yang rendah

salah satunya bisa disebabkan oleh kurangnya variasi guru dalam menerapkan metode dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 6 Bandung, didapatkan bahwa kebanyakan pembelajaran produktif masih menggunakan sistem pembelajaran klasikal dengan metode ceramah dan demonstrasi. Penggunaan media yang kurang bervariasi membuat siswa kesulitan dalam belajar. Siswa hanya mencatat, memperhatikan demonstrasi dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*). Kondisi pembelajaran demikian menyebabkan siswa tidak aktif dan tidak punya inisiatif baik dalam mengerjakan tugas mandiri maupun dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan dalam kegiatan belajar mengajar. Tabel 1.1 menunjukkan hasil belajar siswa pada kompetensi sistem rem berdasarkan dokumen nilai SMK Negeri 6 Bandung.

Tabel 1.1 Presentase Nilai Mata Pelajaran Produktif Chasis 3 pada kompetensi Sistem Rem Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015

Nilai	Kelas					Ket
	XII TKR 1	XII TKR 2	XII TKR 3	XII TKR 4	XII TKR 5	
≥ 75	18 (45%)	16 (42%)	16 (41%)	14 (35%)	13 (33%)	Lulus
< 75	22 (55%)	22 (58%)	23 (59%)	25 (65%)	27 (67%)	Tidak Lulus
Jumlah	40	38	39	39	40	-

(Sumber : Dokumen Staf TU SMK Negeri 6 Bandung)

Tabel di atas terlihat jelas bahwa siswa yang mendapatkan nilai di atas 75 masih rendah. Sedangkan seorang siswa dinyatakan berhasil jika dalam pembelajaran ditentukan oleh kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM untuk kompetensi sistem rem adalah 75 (dalam skala 0-100).

Berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dijadikan sebagai penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa. Namun demikian untuk mengatasi masalah siswa yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media yang menjadi salah satu faktor rendahnya nilai siswa, oleh karena itu diperlukan sarana yang dapat mengatasi masalah siswa tersebut, salah satunya dengan menggunakan media animasi dan *wall chart*. Seperti yang diungkapkan Munir (2012) bahwa.

animasi dapat membantu proses pembelajaran jika peserta didik hanya akan dapat melakukan proses kognitif jika dibantu dengan animasi, sedangkan

Sona Setiawan, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA KOMPETENSI SISTEM REM TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII TKR DI SMK NEGERI 6 BANDUNG**

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

tanpa animasi proses kognitif tidak dapat dilakukan. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi untuk menangkap konsep materi yang disampaikan. (hlm. 318)

Animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata. Oleh karena itu kemampuan animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sedangkan *wall chart* dapat berupa denah, bagan, skema, atau gambar-gambar pada kertas lembar yang biasanya digantungkan pada dinding. Seperti yang diungkapkan Erlin Noviyanti (2011) bahwa.

Wall chart merupakan suatu media pembelajaran yang dapat berupa gambar, denah, bagan, atau skema yang biasanya digantungkan pada dinding kelas. Kegunaan media ini adalah untuk melatih penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat. Media *wall chart* sering disebut dengan bagan dinding karena media ini dapat digantungkan di papan tulis atau di dinding kelas. (hlm. 13)

Proses pembelajaran yang menggunakan media *wall chart* dapat memberikan nilai didik yang positif bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan media *wall chart* merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya maupun penggunaannya yang praktis.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media animasi dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik, seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Fauzi, F. (2014). Penelitiannya menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar menggunakan media animasi lebih baik secara signifikan dengan pencapaian rata-rata *N-Gain* 0,58 yang termasuk kategori sedang dibandingkan dengan menggunakan *handout* dengan rata-rata *N-Gain* 0,19 yang termasuk kategori rendah. Siswa memberikan respon baik terhadap penggunaan media animasi dengan pencapaian 87% yang termasuk kedalam kategori tinggi. Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Wardiyanto, A. (2014) pencapaian rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen 0,70 termasuk kategori sedang dan rata-rata *N-Gain* kelas kontrol 0,23 yang termasuk kategori rendah. Siswa memberikan respon baik terhadap penggunaan media animasi dengan pencapaian 80,47% yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Begitupun dari hasil peneliti sebelumnya mengenai penggunaan *wall chart* dalam pembelajaran menunjukkan penggunaan media *wall chart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti hasil penelitian Prihastuti, E. N. (2011). Penghitungan uji *scheffe* menunjukkan F' hitung lebih besar dari F' tabel ($F_h: 22,194 > F_t: 3,98$) dengan db 70 dan pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *wall chart*.

Uraian di atas menjadi bahan pertimbangan penulis untuk meneliti tentang penggunaan media animasi pada proses pembelajaran kompetensi sistem rem dalam penelitian yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Kompetensi Sistem Rem terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XII TKR di SMK Negeri 6 Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses tahapan untuk mencari segala bentuk kebenaran dalam tiap masalah yang terjadi, yang dilandasi oleh data-data yang otentik baik berupa data secara tertulis maupun hasil pengamatan. Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centre*) sehingga siswa pasif dan tidak ada komunikasi atau interaksi yang aktif baik antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa.
2. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Hasil belajar siswa pada kompetensi sistem rem masih rendah.

C. Rumusan masalah

Rumusan masalah adalah suatu pernyataan yang dapat membantu mengarahkan tujuan dari penelitian yang membentuk pola pertanyaan. Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: **“Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Kompetensi Sistem Rem terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa kelas XII TKR Di SMK Negeri 6 Bandung?”**.

Sona Setiawan, 2016

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI PADA KOMPETENSI SISTEM REM TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII TKR DI SMK NEGERI 6 BANDUNG

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

D. Batasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan suatu upaya dalam penyederhanaan masalah pada suatu penelitian. Pembatasan masalah bertujuan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan dalam proses penelitian, sehingga tujuan penelitian dapat terarah dan memenuhi isi tujuan dari proses penelitian. Berdasarkan hal tersebut pada penelitian ini penulis membatasi setiap permasalahan sebagai berikut:

1. Materi yang akan diajarkan dalam penelitian ini adalah materi pada kompetensi dasar memelihara sistem rem dan komponennya.
2. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media animasi untuk kelompok eksperimen sedangkan *wall chart* untuk kelompok kontrol.
3. Peneliti akan memfokuskan hasil belajar pada ranah kognitif tingkat pemahaman pada kompetensi dasar memelihara sistem rem dan komponennya.

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian ini mencapai hasil yang optimal, terlebih dahulu perlu dirumuskan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi pada kompetensi memelihara sistem rem dan komponennya.
2. Mengetahui hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *wall chart* pada kompetensi memelihara sistem rem dan komponennya.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media animasi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran menggunakan media *wall chart*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang ingin dicapai kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan memilih media pembelajaran pada kompetensi sistem rem untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis. Sistematika penulisan dalam penelitian ini secara sistematis dan terperinci terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tentang: belajar dan mengajar, media pembelajaran, kompetensi sistem rem, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab metode penelitian berisi tentang: desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang: temuan dan pembahasan.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab simpulan dan saran berisi tentang: simpulan dan rekomendasi.