

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan belajar terdiri dari tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah tercapainya perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sementara tujuan kurikulum adalah terpenuhinya semua targetan tujuan yang dalam dokumen tertulis untuk mencapai tujuan pembelajaran berdasarkan tingkatan yang ditetapkan (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Untuk mencapai tujuan yang sama itu, siswa melakukan kegiatan belajar dan guru melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran, tidak selamanya siswa dibawa kepada objek yang sebenarnya atau objek sebenarnya dibawa kepada siswa. Maka dari itu, guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat bantu atau media pembelajaran yang efisien dalam pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2010). Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti komputer, televisi, buku dan sebagainya (Rossi dan Breidle, 1966). Jadi, dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, buku, tetapi apapun bentuk dan jenisnya baik itu berupa benda mati ataupun hidup yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, dan juga untuk menambah keterampilan siswa.

Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan peningkatan keterampilan siswa SMK, karena media pembelajaran itu dapat mensimulasikan atau menjadikan *prototype* dari sebuah sistem yang ada didalam suatu industri yang akan mereka singgahi. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang mempunyai korelasi dengan keadaan sesungguhnya diperusahaan atau pabrik yang akan menampung kerja para siswa SMK kemudian hari. Selain media pembelajaran, guru harus mampu

memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan penyampaian materi ajar.

Hasil penelitian yang dilakukan Yuda M. Hamdani Tahun 2014 mengenai “ Penggunaan Media Pembelajaran PLC Mikro untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XII di SMKN 1 Cimahi” didapatkan kesimpulan bahwa Model pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PLC mikro di SMK N 1 Cimahi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang telah dicapai siswa terjadi hubungan yang signifikan dengan hasil pembelajaran lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media pembelajara PLC mikro).

Dari hasil studi pendahuluan dan observasi pada Program Latihan Profesi (PLP) di SMK Negeri 1 Cimahi pada proses pembelajaran di program keahlian kontrol mekanik didapatkan beberapa kekurangan. Salah satunya, yaitu tidak menggunakannya media *Trainer Hydraulic* dalam pembelajaran. Media tersebut berupa alat / *prototype Trainer Hydraulic*, yang dapat menggambarkan sistem kontrol di Industri. *Trainer Hydraulic* dapat menunjang alat bantu atau media praktikum yang dilakukan siswa. *Trainer Hydraulic* dapat digunakan pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram, karena mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang membimbing siswa agar lebih memahami sistem kontrol yang ada di dunia Industri.

Merujuk kepada latar belakang yang dikemukakan diatas, perlu adanya perubahan dalam proses belajar dan mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik . Perubahan proses belajar dan mengajar itu akan dilakukan dalam penelitian dengan judul: **"Implementasi Media Pembelajaran *Trainer Hydraulic* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMKN 1 Cimahi pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram.
2. Siswa perlu diberikan gambaran secara *real* terhadap alat yang ada di Industri yang berupa simulasi atau *Trainer*.
3. Belum digunakannya *Trainer Hydraulic* dalam pembelajaran sehingga siswa merasa segan untuk menggunakan alat tersebut.

Dalam penelitian diperlukan keteraturan permasalahan yang dibahas, sehingga jelas apa yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan kajian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka untuk memperjelas perlu ada rumusan masalah, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Apakah implementasi media *Trainer Hydraulic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram ?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis media *Trainer Hydraulic* dengan yang menggunakan *Cx-programmer* pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram ?

C. Batasan Masalah

Masalah yang penulis kemukakan masih terlalu luas, maka perlu dibatasi agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian lebih spesifik, terarah dan terkontrol. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Trainer Hydraulic* digunakan pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Program Pengendalian *Programmable Logic Controller* (PLC) pada Sistem Kontrol Mekanik.
2. Objek penelitian adalah dua kelas, yaitu pada siswa program Keahlian Kontrol Mekanik (KM) Kelas XII Kontrol Mekanik A dan XII Kontrol Mekanik B.

3. Hasil belajar siswa ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *Trainer Hydraulic* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis media *Trainer Hydraulic* dengan yang menggunakan *Cx-programmer* pada Mata Pelajaran Teknik Kontrol Terprogram.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak baik yang berhubungan secara langsung maupun tidak langsung terutama bagi pendidikan di SMK. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara khusus yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menjadi umpan balik bagi penyelenggara pendidikan kejuruan khususnya bidang teknologi dan rekayasa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat dijadikan pertimbangan dan referensi dalam upaya meningkatkan pembelajaran di sekolah; dan
- b. Bagi peneliti, sebagai calon guru kejuruan akan menjadi lebih paham terhadap permasalahan yang akan timbul dalam pembelajaran sehari-hari dan praktiknya di dalam kehidupan nyata.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun pembahasan pada sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima pokok bahasan, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dari masalah yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, serta hipotesis dari penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen lainnya, di antara lain adalah lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian desain penelitian, definisi operasional, cara menggunakan instrumen, proses pengembangan instrumen, serta teknik pengumpulan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, serta pembahasan temuan dari penelitian ini.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab simpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.