

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Muhammad Nuh (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Kabinet Indonesia Bersatu II) menegaskan bahwa kurikulum 2013 dirancang sebagai upaya mempersiapkan generasi Indonesia 2045 yaitu tepatnya 100 tahun Indonesia merdeka, sekaligus memanfaatkan populasi usia produktif yang jumlahnya sangat melimpah. Kurikulum 2013 diberlakukan pada bulan Juli 2013 tetapi diberlakukan secara bertahap. Perubahan kurikulum pasti berimbas kepada hal-hal yang bersangkutan paut dengan proses belajar mengajar sehari-hari. Dalam kurikulum baru tentu harus diimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai juga membuat suasana belajar pada proses belajar mengajar dapat dipahami secara terinci oleh peserta didik.

Mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut, baik dari peserta didik itu sendiri maupun dari faktor-faktor lain seperti pendidik/guru, fasilitas, lingkungan serta media pembelajaran yang digunakan. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas serta guru yang menguasai materi dan strategi penyampaian yang efektif akan semakin menambah kualitas pembelajaran. Namun demikian untuk mencapai hasil maksimal tersebut banyak faktor yang masih menjadi kendala.

Dan pada era sekarang, kemajuan IPTEK sangat pesat khususnya dibidang otomasi industri. Hal ini berdampak kepada proses pembelajaran di pendidikan kejuruan dalam hal ini SMK sebagai jenjang pendidikan yang dituntut menyiapkan siswa unggul dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu upaya yang penting dalam mewujudkan serta membangun sumber daya manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Sehingga tidak cukup

untuk menuntut siswa untuk belajar ekstra keras, juga guru dituntut untuk menyajikan materi pembelajaran dengan inovatif.

Seorang siswa dikatakan baik ketika siswa itu mempunyai kualitas atau nilai yang bagus di dalam proses pembelajaran yang meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotorik (keterampilan). Pada pembelajaran di SMK siswa dituntut untuk dapat memenuhi kriteria itu semua.

Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat, dan sebagainya. Ada beberapa hal yang dapat menilai tingkah laku siswa yang dapat diukur, diantaranya yaitu pengamatan langsung tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, dan kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan-urutan pengerjaan. Jadi pada ranah psikomotorik ini erat kaitannya dengan fasilitas praktikum yang tersedia di sekolah. Fasilitas alat praktikum merupakan sebuah jenis media pembelajaran.

Jadi media pembelajaran harus mempresentasikan sebuah sistem yang terdapat pada dunia kerja yang sesungguhnya. Media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan peningkatan keterampilan siswa SMK, karena media pembelajaran itu dapat mensimulasikan atau menjadikan *prototype* dari sebuah sistem yang ada di dalam 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.

Dilihat dari sisi kebutuhan yang akan menunjang kesuksesan para siswanya. Pendidik diharapkan mampu menghasilkan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, sehingga muncul motivasi belajar terhadap peserta didik, kemudian tidak menimbulkan sikap jenuh, bosan bahkan malas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, guru yang ideal senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya adalah

dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Jadi media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan dan memberi gambaran kepada peserta didiknya terhadap apa yang akan mereka hadapi di dunia kerja. Media pembelajaran juga merupakan sarana bagi siswa untuk mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Menurut Arief S Sadiman, dkk (2008:17) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran, yaitu :

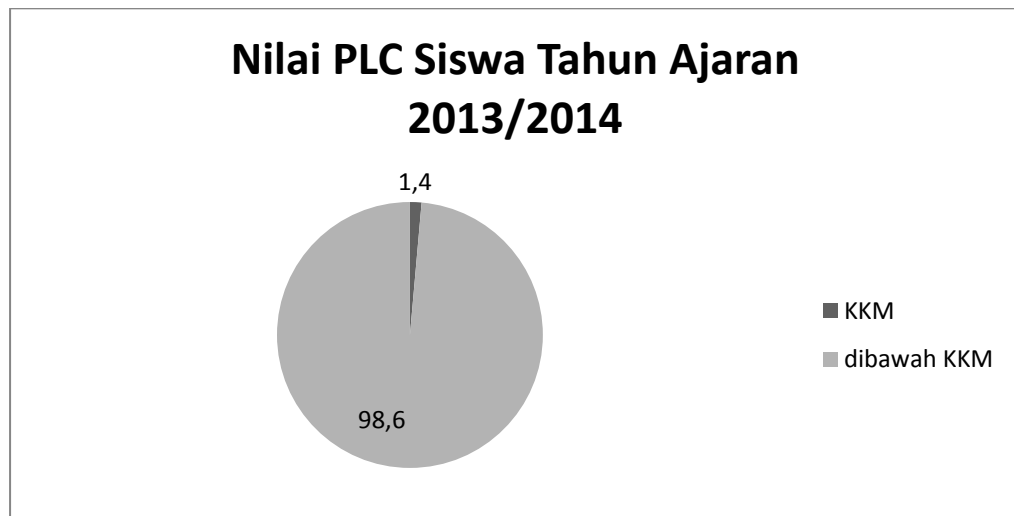
- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasid anak didik.

- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Interaksi antara guru, siswa dan media yang optimal dapat berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep yang pada intinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari hasil studi pendahuluan dan observasi pada Program Latihan Profesi (PLP) di SMK Negeri 1 Cimahi pada proses belajar mengajar di program keahlian kontrol mekanik, ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah belum dioptimalkan untuk proses belajar mengajar, padahal media tersebut yang merupakan sebuah alat atau *prototype* mesin sortir sangat dapat menunjang siswa untuk melakukan praktikum. Pada program keahlian kontrol mekanik di SMK Negeri 1 Cimahi, mata pelajaran PLC merupakan salah satu mata pelajaran wajib dipahami dan dikuasai, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang dapat membimbing siswa untuk lebih banyak tahu dan dapat mengoperasikan sistem kontrol yang ada pada dunia industri. Juga berdasarkan nilai ulangan umum siswa kelas XII pada tahun ajaran 2013/2014 kontrol mekanik masih banyak siswa yang nilai ujian akhir sekolahnya dibawah dari nilai kriteria ketuntasan minimum.

Gambar 1.1 memuat hasil ujian akhir sekolah siswa kelas XII Kontrol mekanik tahun ajaran 2013-2014.



Gambar 1.1 Nilai Mata Pelajaran PLC Tahun Ajaran 2013/2014

Dari gambar di atas, diketahui bahwa nilai siswa pada mata pelajaran PLC pada tahun ajaran 2013/2014 di program keahlian Kontrol Mekanik masih banyak yang dibawah KKM. Dengan prosentase 98,6 % dari 70 orang belum memenuhi nilai KKM, hanya satu orang yang memenuhi nilai yang diembankan kepada siswa atau dengan prosentase 1,4 %.

Merujuk kepada latar belakang yang dikemukakan di atas, perlu adanya perubahan dalam proses belajar dan mengajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga memenuhi syarat untuk lulus atau memiliki nilai di atas KKM. Perubahan proses belajar dan mengajar itu akan dilakukan dalam penelitian dengan judul: "**Implementasi Mesin Sortir Dengan Problem Based Learning Pada Pembelajaran PLC**"

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

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

1. Belum dioptimalkannya mesin sortir tersebut dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa segan untuk menggunakan alat tersebut.
2. Siswa sangat antusias untuk menggunakan alat tersebut.

3. Siswa perlu diberi pengetahuan tentang simulasi mesin yang berada di dalam industri.

Setiap permasalahan dalam penelitian diperlukan keteraturan permasalahan yang dibahas, sehingga jelas apa yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan kajian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka untuk memperjelas perlu ada rumusan masalah, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian adalah “Bagaimana pengaruh implementasi media Mesin Sortir menggunakan Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran PLC untuk memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM)?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti perlu membatasi masalah agar dalam melakukan penelitian dapat mengupas inti-inti permasalahan secara lebih objektif dan terarah. Untuk itu, peneliti membatasi penelitian hanya difokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Implementasi media mesin sortir menggunakan problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran PLC untuk memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Penelitian dilakukan terhadap kelas XII KMA tahun ajaran 2014/2015.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh implementasi media Mesin Sortir menggunakan Problem Based Learning terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada mata pelajaran PLC untuk memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya:

1. Bagi siswa, tersedianya sarana praktikum yang menarik untuk melakukan kontrol dengan PLC
2. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada mata pelajaran PLC
3. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternative media pembelajaran setelah diseminarkan
5. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab.

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lokasi dan sampel penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, langkah penelitian, data dan sumber data penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini mengemukakan hasil perhitungan data yang diperoleh dari proses penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.