

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut serta dalam perkembangan pembangunan bangsa dan negara. Bangsa Indonesia diharapkan mendapatkan pendidikan yang layak dan pendidikan di Indonesia semakin maju serta berkembang. Tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional. SMK mempunyai peranan penting dalam menyiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusi (SDM). Lulusan SMK disiapkan sesuai dengan bidangnya sebagai tenaga kerja di industri atau menciptakan lapangan pekerjaan secara profesional dan kompetitif. 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 kerja dan kompeten harus didukung dengan sarana dan prasarana yang baik, serta proses belajar yang baik pula.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa :

Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia pendidikan membawa dampak positif. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, dunia pendidikan menjadi lebih baik, hal itu ditandai adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010, hlm. 68) “alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan membantu lancarnya belajar siswa seperti buku di perpustakaan, laboratorium atau media-media lain”.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) memperlihatkan paradigma pendidikan saat ini, sebagaimana yang terkandung dalam Kurikulum Tiga Belas. Hal ini merupakan satu hal mengapa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi konkrit, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerima pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi terpusat pada siswa (student centered), karena siswa akan terlibat aktif dalam memanfaatkan media dalam pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2009, hlm. 24), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hasil belajar siswa yang baik tidak terlepas dari peran guru, mulai dari persiapan, proses belajar, termasuk penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Guru berperan dalam menciptakan suasana kegiatan belajar

mengajar yang menarik perhatian siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa merasa cepat bosan, sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diserap sepenuhnya oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa, maka penggunaan media yang tepat dengan materi ajar dapat lebih memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Pembelajaran di SMK pada mata pelajaran produktif, salah satu contoh di mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Sepeda Motor (PKSM), khususnya pada kompetensi dasar 3.1 “Memahami prinsip kerja mekanisme katup” dan 4.1 “Merawat secara berkala mekanisme katup” sepeda motor yang dipandang kurang efektif, karena hanya didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yaitu guru menggunakan metode ceramah. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tidak dipadukan dengan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran hanya terpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini penulis ketahui selama penulis melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 8 Bandung. Siswa cenderung pasif dan guru berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Seluruh siswa pada dasarnya memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan pembelajaran yang dilakukan siswa sangat mempengaruhi hasil belajar. Kurang aktifnya siswa ketika proses pembelajaran meliputi:

1. Banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru.
2. Sebagian siswa lebih suka memainkan *handphone* ketika pembelajaran berlangsung.
3. Kurang aktifnya siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.
4. Siswa jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru.
5. Siswa sering meminta pulang sebelum jam pelajaran selesai.
6. Beberapa siswa tertidur pada saat kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa yang nilainya kurang dari standar, malas untuk melakukan perbaikan.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut juga

menggambarkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar masih rendah. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran adalah terserapnya materi pembelajaran secara optimal oleh siswa. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2009, hlm. 15) yang menyatakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”. Sehingga, Media pembelajaran yang menarik akan membuat minat belajar siswa meningkat dan meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil belajar yang dicapai dengan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional rendah. Kondisi ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan. Indikatornya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil yang dicapai siswa dalam kompetensi “Memahami prinsip kerja mekanisme katup dan merawat berkala mekanisme katup” sepeda motor belum mencapai maksimal, hal ini bisa dilihat dari nilai ujian kelas XI TSM 3 tahun pelajaran 2015/2016, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1. Hasil Belajar Kompetensi Dasar Memahami Prinsip Kerja Mekanisme Katup dan Merawat Secara Berkala Mekanisme Katup

No.	Nilai	Keterangan	Kelas XI TSM	Persentase
1.	95-100	A	-	-
2.	90-94	A-	-	-
3.	85-89	B+	4	12,12 %
4.	80-84	B	11	33,33 %
5.	75-79	B-	4	12,12 %
6.	<75	C+	14	42,43 %

(Sumber: Dokumen Guru SMK Negeri 8 Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)

Berdasarkan Tabel 1.1., memperlihatkan bahwa nilai ulangan siswa pada kompetensi dasar “Memahami prinsip kerja mekanisme katup dan merawat secara berkala mekanisme katup” cukup banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan kebanyakan siswa memperoleh nilai C+. Standar atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan kurikulum adalah 75. Cukup banyaknya nilai siswa yang tidak memenuhi standar KKM yaitu sebesar

Cecep Somantri N., 2017

*PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ALAT PERAGA ENGINE CUTTING SEPEDA MOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MEKANISME KATUP*

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

42,43%. Salah satunya disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar “Memahami prinsip kerja mekanisme katup dan merawat secara berkala mekanisme katup” salah satunya adalah dengan menggunakan media alat peraga.

Penggunaan media alat peraga *engine cutting* sepeda motor dapat memberikan perubahan yang lebih baik dalam proses belajar mengajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media alat peraga *engine cutting* sepeda motor dapat digunakan pada pembelajaran motor bakar, mekanisme katup, *continuously variable transmission*, dan sistem penghidup mula (starter). Banyak pembelajaran yang bisa dicapai dengan penggunaan media ini, tapi penulis memfokuskan pada kompetensi dasar mekanisme katup yang berisi tentang katup. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan pembelajaran menggunakan alat peraga *engine cutting* sepeda motor terhadap hasil belajar siswa kedalam judul **“Pengaruh Penerapan Media Alat Peraga *Engine Cutting* Sepeda Motor Terhadap Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Mekanisme Katup (Studi Kasus di SMK Negeri 8 Bandung)”**

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah dibuat dengan tujuan untuk lebih memperjelas dan mempermudah arah, tujuan, dan metodologi penelitian yang akan digunakan. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penerapan media alat peraga *engine cutting* sepeda motor terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mekanisme katup?
2. Berapa besar peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan alat peraga *engine cutting* sepeda motor pada kompetensi dasar mekanisme katup?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media alat peraga *engine cutting* sepeda motor terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mekanisme katup.

2. Mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan alat peraga *engine cutting* sepeda motor pada kompetensi dasar mekanisme katup.

### 3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan-kalangan yang berkaitan dengan dunia pendidikan yaitu:

1. Bagi Siswa
  - a. Mengembangkan kemampuan kognitif dan psikomotor siswa agar pembelajaran mudah dipahami dan diaplikasikan.
  - b. Memberikan pengalaman terlibat langsung untuk merangsang siswa belajar aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Memberikan gambaran serta informasi tentang pembelajaran menggunakan media alat peraga.
  - b. Memberikan suatu alternatif dalam membantu siswa belajar secara aktif melalui pembelajaran menggunakan media alat peraga.
3. Bagi Peneliti Lain
  - a. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lebih lanjut mengenai analisis miskonsepsi siswa melalui pembelajaran media alat peraga.
  - b. Sebagai acuan untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media alat peraga dengan hasil belajar siswa pada kompetensi yang berbeda.

### 4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi ini merupakan urutan penyusunan hasil penelitian agar susunanya lebih teratur. Struktur organisasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I berisi tentang pendahuluan yang mengungkapkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II berisi tentang landasan teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian.

- BAB III berisi tentang desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV berisi tentang hasil dan pembahasan penelitian yang diperoleh meliputi hasil uji coba instrumen penelitian, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.