

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan merupakan tempat ilmu pengetahuan dan keterampilan dapat tumbuh dan berkembang. Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dan fundamental dalam upaya memajukan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Kemajuan di berbagai sektor industri dan teknologi merupakan efek dari keberhasilan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan merupakan hal yang penting untuk bisa diterima oleh setiap individu yang ingin terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan dinamika yang terjadi di dalam masyarakat. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus memiliki kualitas yang baik agar terselenggaranya pendidikan yang bermutu sesuai dengan tujuan pendidikan yang diamanatkan dalam UUD'45. 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 siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Jenjang pendidikan yang saat ini menjadi sorotan dan mulai banyak diminati adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki visi secara langsung untuk mencetak sumber daya manusia yang siap kerja. UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Berbagai usaha telah dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan untuk sekolah menengah kejuruan, antara lain melalui berbagai pembaharuan di dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu manajemen sekolah. Mutu pendidikan dapat terwujud jika kegiatan belajar mengajar

dilaksanakan secara efektif, dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Proses pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan seorang siswa bila hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan di sekolah menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari pada standar yang telah ditetapkan sekolah.

SMK Negeri 8 Bandung merupakan lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kompetensi melalui program studi kejuruan yang ditawarkan. Program studi yang ditawarkan di SMK Negeri 8 Bandung diantaranya adalah Paket Keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Siswa yang mengambil paket keahlian TBSM akan mendapatkan Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO) sebagai mata pelajaran dasar teknik kejuruan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan selama peneliti melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 8 Bandung pada Februari 2017, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 8 Bandung pada mata pelajaran TDO dominan menggunakan metode ceramah. Pemahaman siswa tidak dapat maksimal karena siswa kurang partisipatif selama proses pembelajaran dan pembelajaran masih berfokus ke guru (teacher center) tanpa adanya proses belajar yang berlangsung secara dua arah. Hal tersebut juga menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran karena KBM cenderung monoton dan membosankan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran adalah terserapnya materi pembelajaran secara optimal oleh siswa.

Hasil belajar yang dicapai dengan hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah pada kompetensi “Memahami Cara Kerja *Engine* Empat Langkah” menunjukkan 38,7 % siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu kurang dari 75. Hal ini bisa dilihat dari nilai ulangan kelas X TBSM 5 tahun pelajaran 2016/2017, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. 1

Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif

Interval	Angka	Huruf	Frekuensi	Pesentase
95-100	4.00	A	0	0%
90-94	3.67	A-	2	6,45 %
85-89	3.33	B+	4	12,9 %
80-84	3.00	B	8	25,8 %
75-79	2.67	B-	5	16,1 %
70-74	2.33	C+	5	16,1 %
65-69	2.00	C	7	22,6 %
60-64	1.67	C-	0	0 %
55-59	1.33	D+	0	0 %
< 55	1.00	D	0	0 %

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

Berdasarkan Tabel 1.1, memperlihatkan bahwa nilai ulangan siswa pada kompetensi “Memahami cara kerja *engine* empat langkah” dapat diketahui ada sebesar 38,7 % atau sebanyak 12 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM merupakan sebuah patokan bagi siswa dalam upaya untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Masih adanya siswa yang belum memenuhi KKM yang ditetapkan dapat disebabkan oleh faktor *intern* dan *ekstern* yang dapat mempengaruhi siswa. Faktor intern merupakan faktor yang dapat mempengaruhi siswa yang berasal dari dalam diri siswa sendiri seperti sikap belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sjukur (2012) bahwa salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sikap belajar siswa itu sendiri. faktor ekstern merupakan faktor yang mempengaruhi dari luar diri siswa seperti metode mengajar yang digunakan guru, dan sarana dan prasarana pembelajaran.

Metode mengajar yang digunakan guru memiliki peranan yang sangat penting dalam terlaksananya proses pembelajaran dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan metode ceramah yang tidak dipadukan dengan metode mengajar ataupun media pembelajaran hanya akan membuat proses belajar menjadi monoton. Metode ceramah cenderung verbalistis dan

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

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

bersifat *teacher centered*, padahal pembelajaran yang digiatkan dalam kurikulum tiga belas adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Sistem pembelajaran yang diterapkan sekarang adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Sistem *student centered* memperlihatkan paradigma pendidikan saat ini yaitu pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan pada siswa untuk bisa bereksplorasi. Siswa yang aktif dan kreatif didukung fasilitas (media) serta guru yang menguasai metode dan strategi penyampaian secara efektif akan semakin menambah kualitas KBM. Hal ini merupakan satu hal mengapa media pembelajaran sangat diperlukan di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam mentransfer pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menerima pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran dan media pembelajaran adalah salah satu hal yang bisa dilakukan dalam upaya peningkatan hasil belajar. Hal ini sama seperti yang dikemukakan Arsyad (2009) yang mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dapat efektif apabila ada dua unsur yang saling berkaitan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Contoh media pembelajaran dan metode mengajar yang bisa diterapkan di SMK adalah dengan penggunaan media yang bisa diperagakan oleh guru dan siswa dengan menggunakan metode demonstrasi. Berdasarkan hal tersebut tentunya ketersediaan media adalah hal penting yang harus dimiliki sekolah. Kurangnya media pembelajaran yang dimiliki sekolah akan berpengaruh pada kualitas hasil belajar karena pada hakikatnya media pembelajaran dapat digunakan sebagai pengantar pesan yang efektif dari sumber belajar ke siswa.

Penggunaan media pembelajaran menjadikan pembelajaran menjadi terpusat pada siswa (*student centered*), karena siswa akan terlibat aktif dalam memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2012, hlm. 18) mengemukakan bahwa 'Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi'. Berdasarkan hal yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely dapat dikatakan berbagai jenis media bisa diterapkan di

dalam proses pembelajaran, baik media yang sifatnya visual, audio, maupun audio-visual.

Satu dari delapan jenis media yang dapat secara efektif digunakan adalah media dalam bentuk benda sebenarnya. Media dalam bentuk benda sebenarnya memiliki keuntungan ketika diterapkan di dalam suatu proses pembelajaran. Media sebenarnya memiliki ukuran, ciri-ciri, mekanisme, yang merupakan suatu data yang bisa dipelajari dalam sumber belajar. Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan media yang sebenarnya dapat lebih akurat dalam merepresentasikan apa yang terdapat di dalam teori (sumber belajar) dan merupakan pengantar pesan yang efektif dari guru ke murid.

Berdasarkan hal di atas dapat diketahui jenis media yang dapat digunakan untuk program kejuruan pada jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor adalah media berupa benda sebenarnya atau media tiga dimensi. Penggunaan media dalam wujud yang sebenarnya dapat membuat pemahaman siswa menjadi tidak abstrak.

Menurut Moedjiono (dalam Daryanto, 2016) mengemukakan bahwa:

media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: 1) memberikan pengalaman secara langsung. 2) penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme. 3) dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi dan cara kerjanya. 4) dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sesuai kondisi di atas, maka peneliti bermaksud untuk menerapkan *engine cutting* sepeda motor sebagai media pembelajaran berupa benda sebenarnya (tiga dimensi) pada kompetensi Memahami Cara Kerja *Engine* Empat Langkah. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *engine cutting* dapat membuat setiap siswa dapat mengetahui bagaimana proses kerja, fungsi, dan gerakan dari tiap-tiap komponen dari motor Otto empat langkah, serta memberikan pemahaman mengenai suatu siklus kerja pada motor empat langkah. Media pembelajaran *engine cutting* dapat membuat siswa lebih mudah untuk melakukan observasi mengenai apa yang dipelajari dan memberikan hasil belajar pada tingkat pemahaman karena siswa tidak lagi membayangkan suatu proses kerja yang abstrak yang terjadi di dalam suatu *engine*. Penggunaan media *engine*

cutting membuat siswa mengalami pengalaman langsung, karena siswa bisa mendemonstrasikan bagaimana mekanisme kerja suatu *engine*.

Berdasarkan latar belakang di atas serta melihat potensi yang dapat ditimbulkan dengan penerapan media pembelajaran *engine cutting* di dalam proses pembelajaran, maka tema yang diangkat dalam penelitian ini adalah penerapan *engine cutting* sebagai media pembelajaran di SMK . Penelitian ini dimuat dalam judul “**Penerapan Media Pembelajaran *Engine Cutting* Sepeda Motor Tipe AL 115 F/FC Pada Kompetensi Memahami Cara Kerja *Engine* Empat Langkah (Studi Kasus di Kelas X TBSM SMKN 8 Bandung)**”

1.2 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 bagaimana hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *engine cutting* sepeda motor Tipe AL 115F/FC pada kompetensi memahami cara kerja *engine* empat langkah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *engine cutting* sepeda motor tipe AL 115F/FC pada kompetensi memahami cara kerja *engine* empat langkah.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
 - Bagi sekolah yaitu memberi sumbangan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

- Bagi pendidik yaitu memberi masukan mengenai penggunaan alat peraga pembelajaran untuk di terapkan di SMK.
- Bagi siswa yaitu memberikan pemahaman kepada siswa tentang alat peraga pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, siswa dapat mengamati langsung mengenai objek *study dan* memberikan pengalaman terlibat langsung untuk merangsang siswa belajar aktif di dalam proses pembelajaran.
- Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini disajikan dalam bab-bab yang disusun berdasarkan struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini penulis menjelaskan konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti dan posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN. Pada bab ini penulis menguraikan dan membahas hasil penelitian yang diperoleh yang meliputi : deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI. Pada bab ini penulis menjelaskan kesimpulan dari penelitian ini dan saran sebagai tindak lanjut dari kesimpulan penelitian.