

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Manusia berkualitas adalah manusia yang memiliki kecakapan dalam berfikir, bertindak, dan berperilaku. Kecakapan itu diperoleh tidak hanya dari kebiasaan dan budaya setempat melainkan perlu adanya pendidikan yang terarah dengan baik. Manusia terdidik dihasilkan dari sebuah pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu jalan bagi manusia menuju peradaban yang lebih baik. Pendidikan ialah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi diri manusia agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu bentuk usaha pelaksanaan pendidikan ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Pengkajian proses pembelajaran menuju ke arah yang lebih baik serta efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran pada pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan di setiap jenis dan jenjang pendidikan, semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang terintegrasi. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Profesionalisme seorang guru sangat diperlukan sebagai bekal dalam mengakses perkembangan dan perubahan peserta didik. Profesionalisme guru dapat ditinjau dari bagaimana cara ia melakukan pengelolaan kelas, dalam hal ini dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi sebagai sebuah upaya agar peserta didik mampu menerima proses pembelajaran dengan baik, selain itu pemanfaatan kemajuan teknologi yang dimanfaatkan oleh guru juga dapat memajukan kualitas pendidikan.

Ditinjau dari Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan formal dalam mempersiapkan peserta didik yang berpotensi sesuai dengan bidangnya sebagai tenaga kerja di industri atau menciptakan lapangan pekerjaan secara profesional dan kompetitif. Hal ini sesuai dengan tujuan utama yang ingin dicapai oleh Kurikulum 2013 SMK revisi Tahun 2017 yaitu:

- (1) Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di DU/DI sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian pilihannya.
- (2) Membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
- (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- (4) Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai di atas, maka struktur kurikulum pendidikan kejuruan dalam hal ini SMK diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut. Kurikulum SMK terdiri atas 5 kelompok mata pelajaran yaitu kelompok A (Muatan Nasional), B (Muatan Kewilayahan), C1 (Dasar Bidang Keahlian), C2 (Dasar Program Keahlian), dan C3 (Kompetensi Keahlian).

Berdasarkan pengamatan pada Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMKN 8 Bandung, beberapa permasalahan yang muncul di SMK saat ini yaitu mengenai metode pembelajaran dan media pembelajaran pada kelompok mata pelajaran C1, C2, dan C3. Salah satu contohnya adalah pada Kompetensi Dasar (KD) memelihara/servis sistem pengapian elektronik, guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, kemudian masih didominasi oleh penggunaan alat praktek yang kurang efektif dan menarik. Metode ceramah sangat tidak relevan dengan tuntutan kurikulum 2013 karena metode ini tidak menuntut keaktifan peserta didik dalam proses belajar, seperti yang dikemukakan oleh Hasibuan (2006, hlm. 13) bahwa metode ceramah cenderung membuat peserta didik pasif, sehingga penguasaan materi

pembelajaran peserta didik terbatas hanya pada apa yang guru sampaikan, selain itu interaksi satu arah yang terjadi di dalam kelas seringkali menimbulkan kebingungan pada diri peserta didik dan cenderung membosankan.

Kelemahan metode ceramah dirasakan pula oleh peserta didik di SMKN 8 Bandung. Guru masih menggunakan metode ceramah yang membosankan dan mematikan minat peserta didik untuk mencari tahu lebih dalam tentang materi yang hendak ia pelajari, tidak adanya media pembelajaran yang inovatif pun dapat menurunkan minat belajar peserta didik, karena kurang menarik dan tidak menyenangkan, sehingga metode ceramah yang digunakan pada proses pembelajaran cenderung tidak efektif karena hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Berikut adalah hasil belajar peserta didik kelas XI SMKN 8 Bandung pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Sepeda Motor (PKSM) dengan kompetensi dasar memahami/merawat sistem pengapian elektronik.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Kompetensi Dasar
Memahami/Merawat Sistem Pengapian Elektronik

No.	Nilai	Keterangan	Kelas XI TBSM	Persentase
1.	91-100	Sangat baik	-	-
2.	81-90	Baik	2	5,5%
3.	75-80	Cukup baik	12	33,3%
4.	≤ 74	Kurang baik	22	61,2%

Sumber: Dokumen Guru SMKN 8 Bandung Tahun Ajaran 2016/2017

Hasil belajar peserta didik yang kurang baik disebabkan oleh berbagai faktor, seperti yang telah dikemukakan di atas, sebab dominan kurangnya hasil belajar peserta didik adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan penggunaan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Hal ini membuat suasana belajar cenderung membosankan, dan menurunkan aktivitas peserta didik untuk belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri, hanya beberapa peserta didik yang tetap serius memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik cenderung asyik melakukan kegiatan mereka sendiri ketika mereka merasa jenuh dalam kegiatan belajar mengajar.

Pernyataan di atas menunjukkan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru serta media pembelajarannya tidak menarik, sehingga menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan. Secara tidak langsung, baik disadari maupun tidak, hal ini merupakan salah satu penyebab kurang baiknya hasil belajar peserta didik.

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu, faktor internal maupun eksternal. Faktor internal dapat berupa fisik maupun psikis (intelektual atau non intelektual) dan faktor eksternal (guru, materi, sarana dan lingkungan sekolah). Kedua faktor ini saling berkaitan dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Ditinjau dari faktor eksternal, baik ketersediaan guru, materi yang diajarkan dan sarana pembelajaran. Seluruh peserta didik pada dasarnya mempunyai kesempatan yang sama untuk mengikuti proses pembelajaran, oleh karena itu perlu diperhatikan faktor lain yaitu faktor internal atau faktor dari dalam diri peserta didik, salah satunya aktivitas. Berdasarkan catatan hasil penilaian yang dilakukan guru mata pelajaran selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas, aktivitas belajar peserta didik dapat digambarkan sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang aktif untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan.
2. Peserta didik jarang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Peserta didik yang mempunyai nilai kurang dari standar, malas untuk melakukan perbaikan.
4. Sedikitnya peserta didik ketika praktek yang aktif berdiskusi dan menyelesaikan masalah bersama.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mampu mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, fenomena tersebut juga menggambarkan bahwa aktivitas peserta didik dalam belajar masih rendah. Tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran adalah peserta didik dapat menguasai materi yang diberikan secara optimal, peserta didik dalam menguasai materi tidak hanya tergantung pada kecerdasan tetapi ada hal lain yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah metode pembelajaran serta media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik

mempunyai minat yang tinggi untuk belajar dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, metode pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan interaksi yang positif baik antara peserta didik dengan guru ataupun antar peserta didik itu sendiri. Meningkatnya interaksi positif ini akan menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Uraian di atas bertentangan dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang mengharuskan proses pembelajaran itu lebih menekankan partisipasi aktif dari seluruh peserta didik dan guru hanya sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar sistem pengapian elektronik adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik berperan aktif selama proses belajar dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, maka penulis menggunakan simulator kelistrikan sistem pengapian sebagai media pembelajaran.

Simulator merupakan media penyajian materi pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan, yang diikuti oleh metode pembelajaran *numbered head together*. Metode pembelajaran *numbered head together* bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi ide, mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, meningkatkan semangat kerjasama peserta didik sehingga seluruh peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam semua mata pelajaran yang sedang dipelajari (Huda, 2012, hlm. 138).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Januarta & Rusimanto (2015) menunjukkan bahwa penggunaan simulator sebagai media pembelajaran efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dari indikator keberhasilan 96,9% peserta didik mendapatkan nilai ≥ 75 , sedangkan respon peserta didik pada kategori baik dengan persentase rata-rata 81,88%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan simulator sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik akan lebih menarik minat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Media pembelajaran dengan

menggunakan simulator diperlukan pada materi yang memerlukan peragaan, simulasi, atau percobaan, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik dapat berperan aktif dan mengetahui dengan sangat pasti soal materi pelajaran yang diberikan.

Selain itu, penerapan model pembelajaran dibuat agar pembelajaran semakin aktif, tidak membosankan mudah dipahami peserta didik. Pembelajaran ini berhubungan dengan keterampilan proses kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperagakan agar pembelajaran lebih bermakna, sehingga diharapkan dapat menghindari bahaya verbalisme. Penerapan model pembelajaran yang tepat tentu dapat menutupi kekurangan model pembelajaran ceramah yang selama ini digunakan oleh guru. Seperti misalnya, model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) yang diduga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk belajar aktif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat memunculkan terciptanya situasi belajar yang optimal.

Asumsi mengenai efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) tersebut ditunjukkan oleh hasil penelitian Fadillah (2015) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, yaitu 0,46 lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Begitu pentingnya peranan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dalam pembelajaran di kelas membuatnya layak untuk digunakan dalam penelitian ini, serta untuk menguji efektivitas penggunaan Simulator Sistem Kelistrikan Sepeda Motor dikombinasikan dengan menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berupa simulator dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar peserta didik kedalam judul **“Penggunaan Simulator Sistem Kelistrikan Sepeda Motor Menggunakan Model Pembelajaran**

Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka terdapat beberapa pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pemeliharaan kelistrikan sepeda motor dengan kompetensi dasar memahami/merawat sistem pengapian elektronik masih tergolong kurang baik.
- 2) Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada kompetensi dasar memahami/merawat sistem pengapian elektronik.
- 3) Guru belum memberikan media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik selama melakukan kegiatan belajar mengajar.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dibuat dengan tujuan untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan simulator sistem kelistrikan sepeda motor menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* tanpa menggunakan simulator kelistrikan sepeda motor setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dibuat dengan tujuan agar masalah lebih mendalam dan terpusat pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah simulator Kelistrikan Sepeda Motor (Sistem Pengapian Elektronik).
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Kooperatif tipe *Numbered Head Together*.
3. Hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar memahami/merawat sistem pengapian elektronik menggunakan simulator dengan model pembelajaran kooperatif berada pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol setelah dilaksanakannya proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
 - b. Bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama tentang hal yang berkaitan dengan penerapan simulator sistem kelistrikan sepeda motor menggunakan model pembelajaran

Kooperatif dengan Pendekatan Struktural Tipe *Numbered Head Together* di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia yaitu untuk menambah referensi penelitian pengembangan pendidikan.
- b. Bagi SMKN 8 Bandung yaitu memberi sumbangan upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
- c. Bagi pendidik yaitu memberikan masukan dan wawasan mengenai penyelenggaraan pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berupa simulator sistem pengapian menggunakan model pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Struktural Tipe *Numbered Head Together* agar lebih baik.
- d. Bagi peserta didik yaitu memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi pembelajaran lewat penerapan simulator menggunakan model pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan Struktural Tipe *Numbered Head Together*, untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan dalam belajar.
- e. Bagi peneliti yaitu untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi di Universitas Pendidikan Indonesia dan untuk memperoleh pemahaman dalam melakukan penelitian sebagai bekal untuk hidup bermasyarakat.

1.7 Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi pada penelitian ini sebagai berikut.

BAB I : Berisi tentang Pendahuluan, meliputi Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah Penelitian, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, serta Struktur Organisasi Penulisan.

BAB II : Berisi tentang Kajian Pustaka yang mengungkapkan konsep-konsep dasar yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian.

BAB III: Berisi tentang Metode Penelitian, meliputi Desain Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Variabel Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Analisis Data Penelitian.

BAB IV : Berisi tentang Temuan dan Pembahasan, 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 Hasil Penelitian.