

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran diperlukan suatu media yang untuk membentuk atmosfer dalam pembelajaran agar pembelajaran mempunyai kualitas baik yang mudah dipahami siswa (Cochrane, 2007). Adanya penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat aktif berpartisipasi karena media pembelajaran merupakan penghubung antara guru dan siswa. Penggunaan media yang diterapkan kepada siswa harus mempunyai nilai kemas yang tinggi agar para siswa tertarik untuk mempelajari dan memahami materi yang diberikan.

Selama melaksanakan Program Latihan Profesi (PLP), terbatasnya media belajar mengajar dikelas menyulitkan guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswanya karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan papan tulis, *manual book*, proyektor dimana pembelajaran seperti ini tidak interaktif yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan menjadi masalah untuk guru yang ingin menyampaikan secara detail mata pelajaran tersebut, ditambah lagi dengan lamanya waktu belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 4 Bandung yang berakibat kebanyakan siswa tidak memahami materi yang sudah diberikan, terbukti pada *review* belajar pada pertemuan selanjutnya. Oleh karena itu diperlukan sebuah media yang relevan untuk menunjang permasalahan kurangnya media dalam pembelajaran dan lamanya waktu belajar di sekolah agar kebutuhan siswa terpenuhi dan mendukung proses pembelajaran dimana siswa tidak cenderung bosan, mengantuk karena materi pembelajaran yang disampaikan tidak menarik.

Mata pelajaran kejuruan biasanya dirasakan siswa sebagai pelajaran yang sulit dipahami, khususnya pada mata pelajaran instalasi motor listrik. Terkadang dikarenakan sulitnya menerima pelajaran dan penyampaian guru yang kurang jelas menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar. Kemudian dengan jam pelajaran yang sangat panjang untuk mata pelajaran kejuruan menyebabkan siswa jenuh dan berkurangnya motivasi untuk belajar.

Dengan menjadikan simulasi sebagai media pembelajaran, diharapkan mampu mendorong siswa agar terus ingin belajar dan membuat proses belajar dan mengajar lebih menyenangkan. Dikarenakan media pembelajaran berbasis simulasi tidak monoton dengan teori saja, namun dengan melihat langsung alat simulasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas maka peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai **“Penerapan Trainer Simulasi Motor Induksi 3 Fasa Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di Smk Negeri 4 Bandung”**. Media pembelajaran berbentuk simulasi ini akan di uji cobakan pada siswa kelas XI jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik di SMKN 4 Bandung sebanyak 30 siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan trainer simulasi sebagai media belajar sangat rendah, sehingga siswa masih terpaku pada media papan tulis.
2. Media pembelajaran yang diterapkan guru disekolah dirasa tidak interaktif.

Pembatasan masalah perlu dilakukan untuk menghindari presepsi yang kurang tepat terhadap permasalahan yang dibatasi. Adapun pembatasan tersebut yaitu :

1. Trainer simulasi motor induksi tiga fasa hanya dijalankan pada beban 0.
2. Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu melilit motor listrik
3. Penerapan media pembelajaran berbasis trainer simulasi motor induksi tiga fasa melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Siswa kelas XI Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik sebagai kelas eksperimen di SMKN 4 BANDUNG sejumlah 30 siswa.

Bedasarkan uraian diatas, agar pembahasan dilaksanakan lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana hasil implementasi dari media pembelajaran berbasis trainer simulasi motor induksi tiga fasa terhadap hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi. Sedangkan tujuan khusus yang diharapkan yaitu

- Mengetahui hasil implementasi dari media pembelajaran berbasis trainer simulasi motor induksi tiga fasa terhadap hasil belajar siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan, diantaranya:

1. Bagi siswa, penerapan media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar ranah afektif, kognitif dan psikomotor siswa pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik dengan materi Kompetensi Dasar Melilit motor listrik khususnya di kelas XI Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan media pembelajaran secara simulasi.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk menerapkan media pembelajaran simulasi motor induksi tiga fasa.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan mendapatkan pengalaman yang berharga, karena dapat merealisasikan pengetahuan yang telah peneliti dapatkan selama masa studi.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam upaya untuk memudahkan pemahaman isi dari laporan penelitian ini, penulis membagi laporan menjadi lima bab. Kelima bab tersebut meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode dan desain penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.