

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesehatan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) menurut Riska dkk (2017) adalah suatu upaya perlindungan agar tenaga kerja selalu dalam keadaan aman juga sehat selama melakukan pekerjaan di tempat kerja, termasuk orang lain yang memasuki tempat kerja dan produk yang dapat diproduksi sesuai standar. K3LH tersebut perlu berkembang seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sehingga kita dapat mengetahui bahwa dalam materi K3LH terdapat salah satu tahapan proses bekerja yaitu mengenai keselamatan diri, orang lain, produk dan lingkungan. Hal tersebut erat kaitannya dengan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang melakukan praktik atau kerja di berbagai laboratorium atau sektor kerja lainnya. Oleh karena itu peserta didik diharapkan dapat menciptakan suasana kerja yang nyaman dan aman sesuai prosedur. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat betapa pentingnya penerapan K3LH untuk peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di SMK karena lebih mengenal pembelajaran praktik dibanding teori.

Berdasarkan temuan lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti di SMKN 2 Ciluku, mayoritas peserta didik kurang memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran dasar pengendalian mutu hasil pertanian dengan Kompetensi Dasar (KD) menerapkan K3LH. Pada proses pembelajaran melalui temuan lapangan tersebut, peserta didik kurang tertarik dalam mencari dan memecahkan soal yang diberikan, tidak tanggapnya beberapa peserta didik ketika guru menjelaskan, memakan waktu berlebih dalam mengerjakan soal latihan, sebagian besar kurang aktif bertanya tentang materi pelajaran, dan peserta didik kurang memahami materi yang diberikan. Hal-hal tersebut menjadi penyebab utama rendahnya nilai peserta didik pada mata pelajaran pengendalian mutu hasil pertanian. Diketahui bahwa rata-rata nilai yang didapat yaitu 67,4 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan yaitu 75,0 berdasarkan tahun pengajaran 2018-2019. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya nilai yang dimiliki peserta didik, salah satu faktor berasal dari pendidik atau guru. Faktor tersebut antara lain media pembelajaran yang digunakan bersifat terbatas dan monoton. Selain itu guru seringkali hanya mengandalkan model ceramah (monolog) dalam mengajar yang menyebabkan jarang terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu inovasi dalam model pembelajaran yang mana model pembelajaran tersebut membuat peserta didik lebih aktif, sehingga peserta didik dalam penyerapan materi K3LH dapat jauh lebih memahaminya. Model pembelajaran inkuiri merupakan model yang

dirasa cocok dengan kondisi dan pelajaran yang ada di peserta didik agar mereka dapat lebih aktif selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing, merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memberikan dugaan-dugaan, menyelidiki, mengumpulkan beberapa data untuk membuktikan dugaan-dugaan, mengkomunikasikan bukti-bukti yang diperoleh dengan teman dan guru agar mendapat simpulan yang jelas dan tepat (Hani dkk, 2016). Dengan model pembelajaran seperti ini peserta didik tidak akan selalu menjadi objek dalam pembelajaran melainkan menjadi subjek dalam pembelajaran, sehingga kesan jenuh, pasif dan kurangnya semangat belajar yang dialami oleh peserta didik dalam kelas akan berkurang dan peserta didik dapat menyerap materi dengan baik. Dalam penyerapan pada proses pembelajaran peserta didik membutuhkan visualisasi dari materi yang akan dipelajari, visualisasi materi ini merupakan pemaparan materi secara visual (menggunakan indra penglihatan) melalui media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran secara tepat dan sesuai.

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien sehingga peserta didik menjadi bersemangat dan memiliki motivasi serta minat untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus diperhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Guru sebisa mungkin harus menggunakan media pembelajaran yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bahan pelajaran (Falahudin, 2014). Untuk model seperti inkuiri terbimbing penggunaan media pembelajaran yang tepat yaitu media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan dapat dipergunakan secara mandiri oleh peserta didik tanpa dibimbing guru secara penuh selama proses pendalaman materi.

Penggunaan *card game* sebagai media pembelajaran di sekolah dapat memudahkan pembelajaran yang telah diberikan oleh pengajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya hasil belajar. Rachman dan Rusdiansyah (2012) menyatakan, bahwa *game* edukasi terbukti dapat menunjang proses guruan, dan *games* edukasi unggul dalam beberapa aspek seperti lebih menyenangkan, interaktif, bersifat menantang dan bisa dimainkan bersama banyak orang jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (seperti ceramah menggunakan *power point*). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran berupa permainan *card game*.

Penulis berpendapat bahwa *card game* tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif tetapi juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam menerima materi belajar dari guru. Kondisi belajar yang diharapkan menjadi nyaman dan kondusif sehingga penerimaan materi menjadi lebih mudah oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan terdapat visualisasi melalui bentuk media pembelajaran yang nyata, warna media pembelajaran yang beragam dan isi konten media pembelajaran yang relatif singkat pada media *card game*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Salipah (2015) terdapat pengaruh dalam model pembelajaran inkuiri menggunakan media *playing card* pada materi indikator asam basa terhadap hasil belajar peserta didik dan menyimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media *playing card* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Ini membuktikan bahwa adanya keefektifitasan dalam penggunaan model inkuiri terbimbing dengan menggunakan *card game* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran berupa *card games* sebagai salah satu media pembelajaran menggunakan model pembelajaran inkuiri. Maka berdasarkan pemaparan latar belakang, peneliti melihat perlunya untuk melakukan penulisan dengan judul **“Penerapan Model Inkuiri Terbimbing dengan Media Card Game untuk Mengetahui Hasil Belajar Peserta Didik”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, identifikasi masalah yang diketahui yaitu:

- 1) Penerapan model pembelajaran yang kurang interaktif untuk materi K3LH pada peserta didik di prodi APHP SMKN 2 Cilaku; dan
- 2) Kurang cocoknya penggunaan model dan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran materi K3LH di prodi APHP SMKN 2 Cilaku.

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan ini batasan masalah yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Materi yang digunakan yaitu kompetensi dasar menerapkan K3LH;
- 2) Hasil belajar peserta didik ditinjau dari ranah kognitif pada kompetensi dasar menerapkan K3LH; dan
- 3) Penulis hanya fokus pada penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing menggunakan media pembelajaran *card game* dan *power point* di dalam kelas pada kompetensi dasar menerapkan K3LH.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan hasil belajar dengan media pembelajaran (eksperimen) *card game* pada kompetisi dasar menerapkan K3LH?
- 2) Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan hasil belajar dengan media (kontrol) *power point* (PPT) pada kompetisi dasar menerapkan K3LH?
- 3) Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dibantu media pembelajaran (eksperimen) *card game* dan media (kontrol) *power point* (PPT) pada kompetisi dasar menerapkan materi K3LH di X APHP di SMKN 2 Cilaku pada tahun pelajaran 2019-2020?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1) Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan hasil belajar dengan media pembelajaran (eksperimen) *card game* pada kompetisi dasar menerapkan K3LH;
- 2) Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran inkuiri terbimbing dan hasil belajar dengan media (kontrol) *power point* (PPT) pada kompetisi dasar menerapkan K3LH; dan
- 3) Mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing dibantu media pembelajaran (eksperimen) *card game* dan media (kontrol) *power point* (PPT) pada kompetisi dasar menerapkan materi K3LH di X APHP di SMKN 2 Cilaku pada tahun pelajaran 2019-2020.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk pihak-pihak yang terlibat, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi Peserta Didik
 - a. Memberikan pengalaman baru dalam proses kegiatan belajar mengajar yang lebih edukatif.

- b. Memberikan motivasi belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai, di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- 2) Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi tentang proses pembelajaran yang mudah, menyenangkan, dan menarik dengan menggunakan *card game*.
 - b. Memberikan informasi tentang manfaat media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari materi yang disampaikan.
 - 3) Bagi Peneliti
 - 1) Memberikan pengalaman mengenai penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar dalam suasana belajar sambil bermain.
 - 2) Memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran serta media yang dapat menunjang proses pembelajaran.

1.7. Struktur Organisasi Penelitian

BAB I

Pendahuluan. Pada bab ini berisi mengenai pemaparan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II

Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi mengenai teori yang digunakan peneliti untuk mendasari dan menguatkan hasil dari temuan penelitian.

BAB III

Metode Penelitian. Pada bab ini berisi mengenai penelitian kuantitatif yang meliputi: desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV

Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini berisi mengenai pemaparan temuan-temuan selama penelitian dan penjelasannya yang dibahas menggunakan teori yang digunakan.

BAB V

Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan dalam penelitian.