

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lulusan SMK disiapkan untuk menjadi tenaga kerja di industri atau berwirausaha secara profesional dan kompetitif. Sesuai dengan tujuan SMK yang dikemukakan oleh Direktorat Pembina Sekolah Menengah Kejuruan (Dit-PSMK), yaitu “mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar nasional”. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik harus mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperoleh dari proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran dinilai baik ketika hasil pembelajaran peserta didik memenuhi standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran diharapkan hasil belajar mereka memenuhi standar KKM, namun kenyataannya hasil belajar peserta didik Program Studi Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) di SMK Negeri 1 Cisarua khususnya pada mata pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Sistem Pemindah Tenaga mayoritas masih belum memenuhi KKM, hal ini diungkapkan langsung oleh guru mata pelajarannya. Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas proses pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat. “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar” (Arsyad, 2015, hlm. 10).

Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu penyampaian materi pelajaran dalam proses belajar mengajar agar lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan mata pelajaran. Media pembelajaran dapat berupa gambar, audio, video, bahkan dapat berupa *stand simulator*. “Perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan : Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa” (Falahudin, 2014, hlm. 108). Media pembelajaran *stand simulator* merupakan sebuah media yang nyata dan dapat dilihat dan digerakan secara langsung sesuai benda aslinya.

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualkan secara realistis menyerupai keadaan sebenarnya (Ermawanto, 2017, hlm. 11). Pembelajaran di SMK harus menggunakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman peserta didik. Peserta didik program keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif (TKRO) dituntut untuk bisa melakukan perawatan bagian-bagian kendaraan. Peserta didik harus berlatih menggunakan objek nyata, dan media yang paling cocok adalah media alat peraga atau simulator. Diharapkan program keahlian TKRO harus memiliki media alat peraga agar peserta didik bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal dan bekal yang cukup untuk terjun ke dunia kerja. Namun kenyataannya masih ada SMK yang belum memiliki media alat peraga yang dibutuhkan, salah satunya SMK Negeri I Cisarua, yang berada di Kabupaten Bandung Barat.

SMK Negeri 1 Cisarua mulai beroperasi pada tahun 2013, sehingga fasilitas pendukung pembelajaran masih sangat minim. Bidang keahlian TKRO pada mata pelajaran Pemeliharaan Chasis dan Sistem Pemindah Tenaga Kendaraan Ringan terdapat materi tentang sistem kemudi. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami teori-teori dalam mata pelajaran tersebut, akan tetapi dituntut juga untuk memiliki kompetensi pada bidang ini. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mempelajari teknologi tersebut agar materi dapat lebih dikuasai. Namun permasalahannya, SMK ini belum memiliki stand simulator atau alat peraga sistem kemudi. Stand simulator merupakan media pembelajaran yang tepat untuk proses pembelajaran tersebut untuk mencapai kompetensi dasar 3.1 “memahami sistem kemudi”.

Laboratorium Otomotif Departemen Pendidikan Teknik Mesin UPI memiliki simulator yang baru dibuat oleh kelompok mahasiswa angkatan 2014, yang merupakan hasil dari rancang bangun dalam penelitian tugas akhir dan baru selesai pada tahun 2018. Simulator yang dibuat kelompok mahasiswa tersebut adalah simulator sistem kemudi *rack and pinion*. Simulator ini sangat relevan digunakan pada pembelajaran peserta didik di SMK khususnya peserta didik yang mengambil bidang keahlian Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang sedang duduk di kelas XII.

Penggunaan stand simulator *rack and pinion* dalam kompetensi dasar memahami sistem kemudi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK 1 Cisarua dengan bidang keahlian TKR. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul **PENERAPAN MEDIA SIMULATOR RACK AND PINION DALAM KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI SISTEM KEMUDI PADA PESERTA DIDIK SMK.**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan simulator *rack and pinion* pada kompetensi dasar memahami sistem kemudi di SMK Negeri 1 Cisarua?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan simulator *rack and pinion* pada kompetensi dasar memahami sistem kemudi di SMK Negeri 1 Cisarua.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Penelitian ini diharapkan memberikan tambahan informasi dan dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
- 2) Bermanfaat dalam menambah pengetahuan dan wawasan terutama hal yang berkaitan dengan media pembelajaran di sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi kepala sekolah SMKN 1 Cisarua yaitu memberi masukan untuk pembelajaran yang lebih baik.
- 2) Bagi pendidik yaitu memberi masukan dan wawasan mengenai penyelenggaraan pembelajaran menggunakan media agar lebih mengoptimalkan proses pembelajaran.

- 3) Bagi peserta didik diharapkan penerapan simulator *rack and pinion* dapat meningkatkan wawasan materi dan prestasi belajar dalam mata pelajaran pemeliharaan chasis dan sistem pemindah tenaga kendaraan ringan.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan dapat mengaplikasikan teori dan praktik yang di dapat pada saat pembelajaran, serta dapat menambah wawasan dan pemahaman penelitian khususnya dalam peningkatan wawasan materi dan prestasi belajar pada pembelajaran sistem kemudi dengan menggunakan simulator sistem kemudi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disajikan dalam bab-bab yang disusun berdasarkan struktur organisasi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi landasan teori, asumsi, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Berisi uraian dan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh meliputi deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil peneliti.