

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah dasar bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan pembinaan yang pada hakekatnya merupakan usaha dalam proses pembentukan sumber daya manusia, yang ditekankan pada aspek jasmani dan rohani. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya mengembangkan potensi peserta didik, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan formal memiliki peran dalam mempersiapkan peserta didik yang potensial sesuai dengan bidangnya dan dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja di industri atau menciptakan lapangan pekerjaan secara profesional dan kompetitif. Ditegaskan dalam penjelasan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan menengah kejuruan utamanya adalah mempersiapkan peserta didik untuk mampu bekerja pada bidang tertentu.

Hal ini sesuai dengan tujuan utama yang ingin dicapai oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK Edisi Tahun 2008 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.

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

- (3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, iman dan taqwa agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

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 3 kelompok mata pelajaran yaitu kelompok mata pelajaran normatif, adaptif dan produktif.

Permasalahan yang penulis temukan setelah melakukan observasi awal, sampai saat ini metode pembelajaran yang berlangsung di SMK Vijaya Kusuma pada mata pelajaran sistem starter yang lebih bersifat praktis masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah. Metode tersebut dirasa kurang tepat apabila digunakan pada mata pelajaran sistem starter. Metode pembelajaran tersebut umumnya hanya dilaksanakan dalam bentuk satu arah dan bersifat verbalisme sehingga peserta didik kurang memahaminya.

Cara mengajar di atas dapat mengabaikan minat anak, kurang menarik, kurang menyenangkan, dan segera membosankan karena diperolehnya tidak melalui pengalaman yang konkret melainkan berdasarkan apa yang diberikan oleh guru. Guru lebih banyak berceramah dihadapan peserta didik, sementara peserta didik mendengarkan. Tuntutan kompetensi pada mata pelajaran produktif berorientasi pada *outcome*, yakni kebutuhan kemampuan yang relevan di dunia kerja (industri) sesuai dengan tujuan utama yang ingin dicapai oleh KTSP yang telah diuraikan di atas.

Keadaan di atas masih sering terjadi di sekolah, seperti di SMK Vijaya Kusuma Bandung, khususnya pada kompetensi sistem starter. Para peserta didik dalam keadaan pasif, yakni menerima apa saja yang diberikan dan diterangkan oleh gurunya sehingga para peserta didik kurang mendalami, memahami dan hanya membayangkan saja. Metode ceramah tersebut dirasa kurang tepat apabila digunakan untuk menyampaikan materi kompetensi dasar sistem starter.

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran kelistrikan dengan standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter masih tergolong rendah. Hasil belajar peserta didik yang rendah disebabkan oleh berbagai faktor, ketika dilakukan pengamatan sebab dominan adalah penggunaan metode ceramah yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran, dan media pembelajaran yang diterapkan media visual (papan tulis, kapur, dan buku). Metode ceramah yang selama ini dilakukan oleh guru membuat suasana belajar cenderung membosankan, dan menurunkan aktivitas peserta didik untuk belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik itu sendiri. Banyak diantaranya yang keluar-masuk kelas tanpa alasan yang jelas, berbuat jahil ke teman, membuat diskusi diluar materi yang diajarkan, dan 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 bosan dan jenuh dalam kegiatan belajar mengajar. aktivitas tersebut diakibatkan kurang menariknya penyampaian materi oleh guru. Pernyataan di atas menunjukkan penggunaan metode pembelajaran ceramah yang terlalu lama dan penggunaan media (gambar) yang tidak menarik dapat menyebabkan suasana belajar menjadi membosankan. Secara tidak langsung baik disadari maupun tidak, hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik.

Banyaknya peserta didik yang belum lulus tidak terlepas dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik dari 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 dari dalam diri peserta didik, salah satunya aktivitas. Berdasarkan

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

pengamatan peneliti dilapangan terjadi permasalahan pada proses pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

1. Kurang aktifnya peserta didik 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 diantaranya motivasi. Motivasi peserta didik yang tinggi untuk belajar akan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan 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.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di SMK Vijaya Kusuma Bandung, ditemukan bahwa pada kenyataannya hasil belajar dan aktivitas peserta didik pada kompetensi dasar sistem starter masih rendah. Secara lebih jelas, persentase hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar sistem starter dapat di lihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1.
Hasil Belajar Peserta Didik Kompetensi sistem starter

Nilai	Kategori	Kompetensi Sistem starter	
		Frekuensi	Persentase (%)
$90 \leq H_B \leq 100$	Kompeten	Amat Baik	0
$80 \leq H_B < 90$		Baik	5
$70 \leq H_B < 80$		Cukup	9
$0 \leq H_B < 70$	Belum Kompeten		16
Jumlah			30
			100%

Sumber: Daftar nilai Kompetensi sistem starter kelas XI Tahun 2011/2012

Data nilai pada tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI TKR 2 SMK Vijaya Kusuma Bandung tahun ajaran 2011/2012 pada kompetensi sistem starter tergolong masih rendah. Jumlah peserta didik yang dapat dinyatakan kompeten dengan kategori baik sebanyak 5 orang (16.66%), jumlah peserta didik yang kompeten dengan kategori cukup sebanyak 9 orang (30%), dan jumlah peserta didik yang dinyatakan belum kompeten sebanyak 16 orang (53,33%).

Keadaan di atas bertentangan dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Edisi 2008 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 dan aktivitas belajar peserta didik pada kompetensi sistem starter adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menuntut peserta didik berperan aktif selama proses belajar dan membantu peserta didik untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

data yang benar. Penggunaan simulator sebagai media pembelajaran merupakan media penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada peserta didik tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

Media pembelajaran dengan menggunakan simulator diperlukan pada materi yang memerlukan peragaan, simulasi, atau percobaan. Pembelajaran ini berhubungan dengan keterampilan proses (psikomotor) yang diperagakan agar pembelajaran bermakna lebih mendalam dan diharapkan dapat menghindari bahaya verbalisme.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan metode pembelajaran menggunakan simulator untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ke dalam judul **“Pengaruh penggunaan simulator sebagai media pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Kompetensi Dasar Sistem Starter (Studi kasus dilakukan pada peserta didik Smk Vijaya Kusuma kelas XI TKR 2”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada kompetensi sistem starter, karena aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut masih kurang.
2. Pembelajaran menggunakan metode ceramah masih kurang efektif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran dibutuhkan di kelas agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif.

C. Rumusan Masalah

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

Mengacu pada permasalahan yang nyata dirasakan dan dialami baik peserta didik maupun guru, maka dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

“Bagaimanakah penggunaan simulator sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK Vijaya Kusuma Bandung pada kompetensi sistem starter?”

D. Pembatasan Masalah

Merujuk pada identifikasi masalah, maka penulis membatasi pengkajian permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Produktif kelas XI TKR 2 pada Standar Kompetensi Melakukan Perbaikan Sistem Starter di SMK Vijaya Kusuma Bandung tahun ajaran 2012/2013.
2. Penggunaan media simulator dalam kegiatan belajar mengajar pada Standar Kompetensi Melakukan Perbaikan Sistem Starter.
3. Hasil belajar peserta didik diukur dari aspek kognitif tingkat memahami, pada standar kompetensi melakukan perbaikan sistem starter sebelum dan sesudah menggunakan simulator kelistrikan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMK Vijaya Kusuma Bandung pada kompetensi sistem starter dengan penggunaan simulator sebagai media pembelajaran. Berdasarkan tujuan umum tersebut, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui gambaran peningkatan hasil belajar peserta didik pada kompetensi sistem starter dengan penggunaan simulator sebagai media pembelajaran.
2. Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kompetensi sistem starter dengan penggunaan simulator sebagai media pembelajaran.

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

3. Meningkatkan aktivitas guru saat melakukan pembelajaran pada kompetensi sistem starter dengan penggunaan simulator sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kalangan-kalangan yang berkaitan dengan dunia pendidikan yaitu:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Memberikan pengalaman terlibat secara langsung untuk merangsang peserta didik belajar aktif dalam pembelajaran menggunakan media simulator.
 - b. Mengembangkan aspek struktur kognitif dan psikomotor peserta didik agar pembelajaran bermakna lebih mendalam.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan informasi serta gambaran tentang pembelajaran menggunakan media simulator.
 - b. Memberikan suatu alternatif dalam membantu peserta didik belajar secara aktif melalui pembelajaran menggunakan media simulator.
3. Bagi Peneliti Lain
 - a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian lebih lanjut mengenai analisis miskonsepsi peserta didik melalui pembelajaran penggunaan media simulator.
 - b. Sebagai acuan untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media simulator dengan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada kompetensi yang berbeda.

G. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan ini merupakan urutan penyusunan materi hasil penelitian agar susunannya lebih teratur. Hasil penelitian ini akan diuraikan dengan sistematika sebagai berikut:

Engkos, 2013

PENGARUH PENGGUNAAN SIMULATOR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA KOMPETENSI SISTEM STARTER : Studi Kasus Pada Peserta Didik SMK Vijaya Kusuma Kelas XI TKR 2

University in Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu |
Perpustakaan.upi.edu

Bab I Pendahuluan, bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi.

BAB II Landasan Teoritis, bab ini membahas mengenai teori-teori model pembelajaran, aktivitas pembelajaran, teori-teori mengenai media pembelajaran menggunakan simulator dan teori-teori mengenai hasil belajar..

BAB III Bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi metode penelitian, prosedur penelitian, kerangka pemecahan masalah penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan data.

BAB IV Hasil Penelitian, bab ini berisikan mengenai deskripsi data, analisis data pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, bab ini mengemukakan kesimpulan dan saran-saran yang diberikan kepada pihak-pihak yang terkait, dan merupakan akhir dari keseluruhan penelitian.