

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) mempunyai peranan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang siap memasuki dunia usaha/dunia industri (DU/DI). SMK merupakan jenis pendidikan menengah, yang secara khusus mempersiapkan lulusannya untuk menjadi tenaga kerja yang terampil dan siap latih serta kompetitif di DU/DI. Salah satu program yang ada di SMK yang dibutuhkan di dunia industri diantaranya program keahlian teknik kendaraan ringan.

Menurut Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia No 19 Tahun 2005 Pasal 26 ayat 3 tujuan dari SMK yaitu:

Untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

SMK merupakan salah satu bagian dari pendidikan kejuruan dan bagian dari sistem pendidikan nasional. Tujuan SMK yaitu untuk mengembangkan kompetensi siswa pada bidang keahliannya, sehingga mampu memiliki keterampilan untuk hidup mandiri serta mempersiapkan tamatannya bekerja di dunia industri secara nasional maupun internasional.

Pencapaian tujuan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah Proses Belajar Mengajar (PBM). Dalam PBM terdapat unsur yang dapat menunjang tujuan pendidikan diantaranya adalah metoda pembelajaran dan media pembelajaran. Beberapa temuan yang penulis jumpai, dalam proses pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*), PBM berpusat pada guru dan komunikasi yang terjalin searah dari guru kepada siswa. Menurut Haryanto (1996:240), “penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru mengenai bahan pengajaran biasanya sering membosankan apabila cara guru menjelaskannya tidak menarik. Dalam situasi ini tampilnya media akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa”. Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan PBM yang

Teguh Pratikno, 2014

Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Aurora 3 Dimensi Presentation Dengan Siswa Yang Menggunakan Media Engine Trainer Pada Kompetensi Menjelaskan Konsep Motor Bakar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diarahkan pada peningkatan keaktifan siswa dalam PBM sehingga tercipta proses belajar mengajar yang optimal.

Media pembelajaran turut menentukan hasil belajar siswa. Media yang berkembang saat ini yaitu penggunaan barang teknologi seperti komputer dan internet. Media pembelajaran menurut Ruhimat (2009:150) yaitu terdiri dari:

1. Media visual.
2. Media audio.
3. Media audio-visual.
4. Kelompok media penyaji.
5. Media objek dan media interaktif.

Media pembelajaran berbasis *Information Communication and Tecnology (ICT)* terus menerus mengalami perkembangan yang begitu pesat, dan mencoba untuk memikat pengguna dengan tampilan yang lebih menarik, yaitu dengan tampilan tiga dimensi (3D). Dengan tampilan yang menarik diharapkan dapat menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran lain yang biasa digunakan di sekolah adalah *trainer* alat pendidikan. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan objek maupun situasi sehingga pembelajaran tetap berjalan. Benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa merupakan aplikasi dari media *trainer*. Pengertian media *trainer*, menurut Khosnevis dalam (Suryani, 2006:3) menerangkan bahwa bahwa:

Trainer merupakan proses simulasi aplikasi membangun model dari sistem nyata atau usulan sistem, melakukan eksperimen dengan model tersebut untuk menjelaskan perilaku sistem, mempelajari kinerja sistem, atau untuk membangun sistem baru sesuai dengan kinerja yang diinginkan.

Salah satu fungsi penggunaan dari media menurut Asyar (2011: 42) ialah, “dapat menyajikan sesuatu yang sulit diadakan juga memberikan informasi yang akurat”. Sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat dan hasil siswa dalam belajar.

Hasil penguasaan konsep yang dicapai siswa dari pembelajaran terpusat pada guru terkategori rendah akibat dari kurang bervariasinya penggunaan

media pendukung dalam PBM. Kondisi ini terlihat dari banyaknya siswa yang kurang mengetahui, mamahami, dan mengaplikasikan konsep pembelajaran yang telah dipelajari, indikatornya dari rendahnya hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa pada kompetensi menjelaskan konsep motor bakar belum mencapai hasil maksimal, hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan tengah semester kelas X TKR 4 tahun pembelajaran 2012/2013, pada tabel berikut:

Tabel 1.1.

Nilai Ujian Tengah Semester Kompetensi Dasar Teknik Otomotif 2012-2013

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
9,00-10,00	0	00,00%
7,00-8,99	6	30,00%
6,00-6,99	3	15,00%
<5,99	11	55,00%
	20	100%

(Sumber: Dokumen Daftar Nilai Guru Kompetensi Dasar Teknik Otomotif)

Data tabel di atas memperlihatkan bahwa nilai ulangan tengah semester siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), pada kelompok mata pelajaran produktif dengan nilai sebesar 7,5. Siswa dapat lulus jika memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 7,5. Namun kenyataannya di lapangan, tidak semua siswa dapat mencapai KKM pada mata pelajaran produktif kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar. Perolehan nilai yang kurang tersebut harus secepatnya mendapat perhatian guru, agar siswa menguasai kompetensi yang dipelajarinya, yaitu menguasai konsep materi pembelajaran dengan memperoleh nilai yang lebih baik.

Penerapan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik dalam suasana belajar, maka menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, akan dilaksanakan penelitian tentang **“Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Aurora 3 Dimensi Presentation Dengan Siswa yang Menggunakan Media Engine Trainer pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Motor Bakar.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka sebagai identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut ini:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional yaitu metode ceramah dimana berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Komunikasi yang terjadi pada saat PBM bersifat searah sehingga siswa cenderung pasif.
3. Penguasaan konsep yang dicapai siswa pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar masih rendah.
4. Media pembelajaran yang ada kurang bervariasi dimana masih menggunakan *trainer*.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan tersebut pada:

1. Hasil belajar siswa kelas X TKR pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar.
2. Penggunaan Aurora 3D *Presentation* dan media *engine trainer* dalam PBM.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana studi komparasi hasil belajar siswa yang menggunakan Aurora 3D *Presentation* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media *engine trainer* pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar.
2. a. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan Aurora 3D *Presentation*.
b. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *engine trainer*

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mendapatkan gambaran nyata mengenai:

1. Studi komparasi hasil belajar siswa yang menggunakan Aurora 3D *Presentation* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media *engine trainer* pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar
2. a. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar yang menggunakan Aurora 3D *Presentation*.
b. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar yang menggunakan *engine trainer*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa, diharapkan mendapatkan pengalaman baru dengan penggunaan media pembelajaran multimedia sehingga dapat memotivasi belajarnya.
2. Bagi guru, memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran multimedia, sehingga mempermudah dalam menyamakan persepsi pemahaman seluruh siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan pada program studi teknik kendaraan ringan.
4. Bagi Peneliti, diharapkan dapat memberikan masukan pada peneliti dan penelitian selanjutnya dalam hasil belajar melalui penggunaan Aurora 3D *Presentation*.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berguna untuk memperjelas urutan penulisan yang terdapat pada skripsi ini, yang terdiri dari bab I sampai dengan bab V. Sistematika penulisan skripsi ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Bab I pendahuluan, yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.
- b. Bab II kajian pustaka, yang meliputi: berisi teori-teori yang mendukung pada penggunaan media Aurora 3D *Presentation* dan *engine trainer*.

- c. Bab III metode penelitian, yang meliputi: jelaskan metode penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengambilan data, dan teknik analisis data.
- d. Bab IV hasil dan pembahasan penelitian, yang meliputi: deskripsi data, pengujian data, analisis data, pengujian perbedaan rata-rata dan pembahasan hasil penelitian.
- e. Bab V kesimpulan dan saran, yang meliputi: berisi penjelasan kesimpulan dari penelitian dan saran sebagai tindak lanjut dari kesimpulan penelitian.

