

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tertera dalam GBHN adalah untuk meningkat kualitas manusia Indonesia, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian, terampil serta sehat jasmani dan rohani. Pendidikan nasional juga diharapkan mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta pada tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan sosial. Sejalan dengan itu, suasana belajar dan mengajar perlu dikembangkan guna menumbuhkan rasa percaya diri serta sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif.

Hakikat pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Guru menempati posisi yang strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan belajar yang optimal. Oleh karena itu guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel, baik sebagai informator, transformator, organizer dan evaluator bagi terciptanya kegiatan belajar peserta didik yang dinamis dan inovatif.

Pengamatan penulis ketika melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Balai Pengembangan Teknologi Pendidikan (BPTP) Bandung, terlihat beberapa guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media yang digunakan adalah media gambar dan media nyata (3 dimensi). Penggunaan kedua media tersebut, dianggap sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena kedua media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Penggunaan media nyata (3 dimensi) lebih sering digunakan, dibandingkan media gambar. Namun demikian, keterbatasan peralatan media yang juga merupakan sarana dan prasarana yang ada di BPTP, menjadi menjadi salah satu hambatan yang cukup berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini tentunya sangat disayangkan, karena jumlahnya yang tidak sesuai dengan kebutuhan, menyebabkan media pembelajaran yang tersedia menjadi kurang efektif.

Terbatasnya alat yang dapat digunakan untuk mendukung penggunaan media nyata, dapat diatasi dengan penggunaan media yang lain, dimana media tersebut dapat menggabungkan media gambar dan media nyata dalam bentuk fotografi yang ditampilkan pada layar yang besar. Media tersebut dinamakan media proyeksi, dimana penggunaannya membutuhkan komputer untuk mengolah gambar dan proyektor untuk memproyeksikannya pada layar.

Pengalaman penulis dalam menggunakan media gambar yang diproyeksikan, ternyata dapat menarik perhatian peserta didik sekaligus

memotivasi peserta didik untuk lebih memperhatikan materi yang sedang dipelajari. Adanya perhatian yang baik dari peserta didik, diharapkan dapat memberikan motivasi belajar, sehingga dapat berpengaruh pada meningkatnya prestasi peserta didik.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik program keahlian Teknik Otomotif di BPTP adalah Perbaikan Sistem Pengapian. Untuk dapat menguasai kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian, seorang guru harus mempunyai strategi yang baik dalam menyampaikan informasi yang berhubungan dengan kompetensi tersebut. Strategi yang keliru akan menurunkan atau bahkan menghilangkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pada akhirnya hasil belajar peserta didik akan menurun dan yang lebih khawatir lagi, peserta didik tidak memperoleh informasi apapun tentang Sistem Pengapian.

Hasil belajar peserta didik pada kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian tahun ajaran 2005-2006 di bawah ini merupakan hasil kumulatif dari beberapa faktor yang dapat menambah nilai hasil belajar, dalam proses pembelajarannya menggunakan media 3 dimensi.

Tabel 1.1: Nilai Hasil Belajar Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian tahun 2005-2006

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
9,00 – 10,00	16	21,62 %
7,00 – 8,99	18	24,32 %
6,00 – 6,99	32	43,24 %
<5,99	8	10,82 %
	74	100 %

(Sumber : Dokumen Guru Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian)

Tabel di atas menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik memperoleh nilai dibawah tujuh. Penguasaan kompetensi yang dipelajarinya, sesuai dengan standar

atau kriteria kompetensi yang telah ditetapkan Kurikulum SMK 2004, standar nilai kelulusan minimal 7,00. Kondisi tersebut perlu ditindaklanjuti, sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian.

Kondisi tersebut diprediksikan adanya kelemahan dalam pengajaran dengan menggunakan media 3 dimensi, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian di BPTP Bandung dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Prestasi Peserta Didik Pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian (Studi Kuasi Eksperimen Peserta Didik Kelas II BPTP Bandung Pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian)”**.

B. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Sejauh mana seorang guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik ?
2. Sejauh mana penggunaan media proyeksi dapat menggantikan media gambar dan media nyata ?
3. Sejauh mana penggunaan media proyeksi dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian ?

C. Rumusan dan Pembatasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut : “Seberapa besar pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap prestasi peserta didik pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian?”.

2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar permasalahan penelitian dapat dibahas secara mendalam, maka penulis membatasi masalah pada penelitian ini, adalah :

- a. Penelitian dilakukan pada peserta didik dan terbatas pada tingkat penguasaan komponen, fungsi, cara kerja, pemeriksaan dan pemasangan Sistem Pengapian Konvensional.
- b. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar dan fotografi yang kemudia diproyeksikan dengan proyektor.
- c. Prestasi belajar pada kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian, dilihat dari perolehan nilai *gain*.
- d. Lingkup penelitian dibatasi, dimana objek penelitian dilaksanakan pada peserta diklat kelas 2 di BPTP Bandung.

D. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda, maka beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Media proyeksi adalah suatu sarana untuk menyampaikan informasi yang berupa gambar dan fotografi yang diproyeksikan menggunakan proyektor.
2. Prestasi belajar adalah penguasaan atau keterampilan peserta didik yang diartikan sebagai peningkatan kemampuan yang dituangkan dalam bentuk skor atau angka yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.
3. Kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan pegangan atau pedoman bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Sehubungan dengan hal ini, Arikunto (1986: 41) merumuskan bahwa: "tujuan penelitian yaitu rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian yang dilakukan selesai".

Untuk memperjelas arah dan tujuan penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar yang diraih oleh peserta didik pada kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian dengan menggunakan media proyeksi dan tanpa menggunakan media proyeksi.

2. Untuk mengetahui perubahan prestasi belajar peserta didik yang menggunakan media proyeksi dan yang tidak menggunakan media proyeksi.
3. Untuk mengetahui apakah media proyeksi dapat meningkatkan prestasi peserta didik pada Kompetensi Perbaikan Sistem Pengapian.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk kepentingan:

1. Memberikan gambaran kepada guru, tentang salah satu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media proyeksi.
2. Memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik
3. Memberikan masukan kepada peneliti lebih lanjut sebagai bahan literatur bagi yang berminat dalam masalah yang bersangkutan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini, disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan dan pembatasan masalah, penjelasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA; berisi tentang landasan teori, kerangka berfikir, asumsi dan hipotesis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, berisi tentang metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengujian instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, berisi tentang analisis data hasil ujicoba instrumen, hasil penelitian, hasil uji statistik dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, berisi tentang kesimpulan dan saran.

