

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini sistem pendidikan nasional sedang menghadapi tantangan yang sangat berat dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing di era global. Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurnaan kurikulum, pengadaan buku dan alat pelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan serta peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan mutu sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidikan merupakan wahana untuk membekali peserta didik dengan berbagai kemampuan dan melatih peserta didik untuk menguasai kompetensi yang dibutuhkan dalam menjalani kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan yang menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang produktif yang dapat langsung bekerja dibidangnya setelah melalui pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi.

Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan Ibu Elvy selaku guru Mesin Konversi Energi, diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Nilai ulangan mata pelajaran Mesin Konversi Energi yang memperoleh

70-90 sekitar 25% dan sisanya (sebanyak 75%) nilainya berada dibawah 70. Dengan data tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih dibawah standar Kriteria Ketuntasan Menganjar (KKM) yang dibuat disekolah.

Rendahnya hasil belajar siswa kemungkinan disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan guru belum tepat, sehingga tidak menarik minat belajar siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. Media pembelajaran yang tidak menarik ini menyebabkan pelajaran Mesin Konversi Energi menjadi pelajaran yang membosankan dan tidak dinikmati oleh siswa, akibatnya hasil belajar siswa menjadi rendah.

Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) mempunyai peran dalam usaha pembentukan SDM yang potensial di bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru harus berperan serta secara aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai tenaga profesional sesuai dengan tuntutan masyarakat yang semakin berkembang. Dalam rangka ini, guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” (*transfer of knowledge*), tetapi juga sebagai “pendidik” (*transfer of value*) dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar.

Dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki mutu pendidikan yang telah berlangsung selama ini. Salah satu tolak ukur keberhasilan guru adalah apabila dalam pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk mengelolah proses belajar mengajar di dalam kelas.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi antara guru dan siswa yang cukup dominan. Proses interaksi antara guru dan siswa tidak semata-mata hanya tergantung cara atau metode yang dipakai, tetapi komponen-komponen lain juga mempengaruhi keberhasilan dalam interaksi belajar mengajar. Komponen-komponen tersebut antara lain: guru, siswa, metode, alat/media, sarana dan tujuan pembelajaran (A. M. Sardiman 2004:173).

Salah satu kelemahan mendasar yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar terletak pada interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, guru harus mampu menarik perhatian siswa dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan informasi dari guru terhadap siswa maupun dari siswa terhadap guru.

Komunikasi dua arah secara timbal balik sangat diharapkan dalam proses belajar mengajar demi tercapainya interaksi belajar yang optimal, yang pada akhirnya membawa kepada pencapaian sasaran hasil belajar yang maksimal. Untuk mencapai kondisi belajar yang demikian maka perlu adanya fasilitator, yaitu guru yang memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa secara aktif sekaligus membangun motivasi siswa. Upaya yang dapat dilakukan antara lain dengan menerapkan pembelajaran dengan berbagai media yang direncanakan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Seorang guru sebagai sumber belajar harus mampu memberi pengaruh yang baik terhadap lingkungan belajar siswa, sehingga timbul reaksi peserta didik untuk mampu mencapai hasil belajar yang diinginkan. Salah satu kegiatan yang

dapat mempengaruhi hasil belajar adalah memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang semuanya mempengaruhi proses belajar siswa di kelas. Penggunaan suatu media dalam pembelajaran yang paling tepat dan efektif harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karena dalam pemilihannya banyak yang harus diperhatikan antara lain: tujuan pendidikan yang akan dicapai, bahan pelajaran atau sumber belajar serta fasilitas yang tersedia.

Penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya, bahkan penggunaan metode ceramah monoton masih populer dikalangan guru dalam proses pembelajarannya (Dede Rosyada 2008: 2)

Banyak media pembelajaran yang bisa dipergunakan guru pada saat melaksanakan pembelajaran, mulai penggunaan media konvensional hingga penggunaan multimedia. Penggunaan media ini sangat berpengaruh terhadap minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, karena kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan oleh guru akan menjadi daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Dengan cara tersebut akan mengurangi waktu guru untuk memberikan motivasi terhadap siswa dan tentunya akan menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif.

Perhatian siswa yang serius terhadap pembelajaran mengakibatkan proses belajar mengajar akan dapat berjalan dengan baik. Agar perhatian siswa tertuju

sepenuhnya kepada pelajaran, siswa tersebut harus diikutsertakan secara fisik maupun kejiwaan dalam proses belajar mengajar. Untuk mempengaruhi perhatian siswa agar tertuju sepenuhnya kepada pelajaran demi tercapai hasil belajar yang baik, maka perlu digunakan berbagai media pembelajaran, dalam hal ini akan menggunakan media gambar, media animasi flash, dan media prototipe (benda tiruan).

Media gambar merupakan media visual yang sangat baik digunakan. Kita sering menggunakan gambar atau foto sebagai media pembelajaran, karena gambar merupakan media yang umum dapat dimengerti dan dinikmati, dimana saja dan oleh siapa saja.

Media animasi flash merupakan salah satu media yang sangat menarik untuk dipergunakan pada proses belajar mengajar. Media ini dikatakan menarik karena dapat memberikan rangsangan-rangsangan secara visual berupa benda gerak dalam bentuk animasi kepada peserta didik. Dengan melihat langsung gerak benda akan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang diajarkan dan akan menjadi daya tarik untuk mengikuti pembelajaran.

Media prototipe (benda tiruan) merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan media ini akan menjadi daya tarik tersendiri pada materi-materi tertentu, karena dengan adanya media ini siswa bisa melihat langsung proses kerja suatu alat atau penerapan dari sebuah teori (hukum) dalam bentuk miniatur. Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat

untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Mesin Konversi Energi dengan Menggunakan Media Gambar, Media animasi flash dan Media Prototipe (benda tiruan) di Kelas X Teknik kendaraan ringan SMK Ar Rahman Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Hasil belajar mesin konversi energi rendah.
2. Hasil belajar mesin konversi energi rendah karena media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran tidak tepat.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang terlalu luas dan belum operasional harus dibatasi dengan menuliskan batasan-batasan yang jelas. Jadi pada penelitian ini, masalah yang diteliti dibatasi pada penggunaan media pembelajaran dan hasil belajar.

Media yang digunakan adalah media gambar yang berupa sketsa, media animasi *flash palyer* serta media prototipe yang merupakan benda tiruan dari motor bakar.

Sementara hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar mesin konversi energi pada kompetensi dasar menjelaskan konsep motor bakar.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberi arahan yang dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media gambar, media animasi dan media prototipe di kelas X teknik kendaraan ringan SMK sw Ar-Rahman Medan tahun pelajaran 2012/2013?
2. Media apakah yang lebih baik digunakan pada mata pelajaran mesin konversi energi?

E. Tujuan Penelitian

Yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media gambar, media animasi dan media prototipe.
2. Untuk mengetahui media yang lebih baik digunakan pada mata pelajaran mesin konversi energi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk banyak orang, berikut ini akan dijabarkan manfaatnya:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang membandingkan hasil belajar dengan menggunakan media gambar, media animasi flash, dan media prototipe (benda tiruan).

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan sebagai bahan masukan agar memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai masukan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dan untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan (pendidikan teknik mesin), misalnya dapat digunakan sebagai rujukan, dasar pertimbangan bagi pengambil kebijakan dan pemecahan masalah.