

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-undang dan peraturan pemerintah RI pasal 1 No.20 tahun 2003 tentang pendidikan menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Proses peningkatan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) siswa. Proses ini merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Sistem pendidikan yang hanya mengembangkan salah satu ranah kognitif, afektifitas, dan psikomotorik tidak akan dapat menghasilkan lulusan yang profesional. Dengan tingginya ranah kognitif dan psikomotor seseorang tanpa dibekali dengan ranah afektif ,maka siswa dapat menggunakan serta memanfaatkan kemampuannya dengan optimal. Potensi anak bangsa yang mampu merubah arah pendidikan di Indonesia ini menjadi lebih baik. Metode yang ada pada guru dan siswa,iswa yang bersikap tidak peduli dengan pelajaran dan guru yang masih kurang tepat dalam memilih model pembelajaran. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu Sekolah

Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja.

Dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, hal yang penting untuk diperhatikan adalah pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi penentu kualitas pendidikan itu sendiri, karena kegiatan pembelajaran adalah proses tatap muka secara langsung yang terjadi diantara guru sebagai tenaga pendidik dengan siswa sebagai peserta didik. Pembelajaran sama saja dengan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari guru kepada murid. Pesan atau informasi itu dapat berupa pengetahuan, ilmu, keahlian, ide, pengalaman, sejarah, dan sebagainya. Tercapainya pesan yang disampaikan guru terhadap murid itu sangat tergantung bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Jika pembelajaran yang dilakukan efektif maka peserta didik akan dapat menyerap ilmu dan pesan yang guru sampaikan. Kegiatan belajar terdapat beberapa hal pokok yang terjadi, yaitu bahwa dengan belajar akan membawa pada perubahan-perubahan dan perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dan kecakapan untuk meraih perubahan tersebut. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tingkah laku menjadi suatu hasil belajar terlihat dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Howard L. Kinskey mengungkapkan "*Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training.*" Jika diartikan adalah "Belajar merupakan proses dimana tingkah laku berubah dari

sebelumnya melalui latihan dan praktik.” Latihan yang biasa diberikan oleh guru adalah berupa resitasi (penugasan) atau pemberian PR (Pekerjaan Rumah) berupa soal-soal latihan yang ada di buku bahan ajar. Kemampuan guru dalam menyampaikan pelajaran merupakan faktor penting dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu proses pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mampu mengemas materi dengan cermat dan memperhatikan metode panyapaiannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung dengan kelancaran komunikasi dengan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah media pembelajaran untuk memperlancar komunikasi antara guru dengan siswa. Guru mengajar dengan monoton dan siswa hanya mendengarkan guru pada saat proses belajar mengajar. Pembelajaran yang diisi dengan mencatat uraian dari guru merupakan cara belajar pasif, sehingga mereka lebih cenderung menerima apa yang diberikan guru dan aktifitas serta kreatifitas siswa dalam memahami konsep pelajaran menjadi rendah. Sehingga interaksi antara guru dan siswa sekedar transfer ilmu pengetahuan dari seorang guru terhadap siswa.

Guru memainkan peranan yang sangat penting dalam proses kemajuan pendidikan. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara dua unsur manusia, yaitu peserta didik dan guru. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya bertugas mendidik dan mentransformasi pengetahuan di dalam kelas saja, melainkan lebih dari itu guru dianggap sebagai sumber informasi bagi perkembangan kemajuan masyarakat kearah yang lebih baik. Dalam proses belajar mengajar, guru akan dihadapkan dengan siswa yang memiliki

karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru tidak akan lepas dengan hasil belajar.

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Keberhasilan dalam belajar dapat mencerminkan intelegensi atau merupakan cerminan untuk menilai kapasitas kecerdasan siswa. Semakin tinggi tingkat intelegensi seseorang maka tidak menutup kemungkinan akan semakin tinggi keberhasilan belajar yang dicapai.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu sarana dan prasarana, kurikulum, guru, siswa dan model pembelajaran yang diberikan. Aspek dominan dalam proses belajar mengajar adalah perbuatan antara guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Keberhasilan belajar merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, maka setiap guru harus berupaya secara optimal memahami berbagai faktor yang dapat menyebabkan terjadinya hambatan-hambatan didalam proses belajar dan pembelajaran.

Menurut Susanto (2016: 12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: 1) faktor internal: faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang kemampuan belajar 2.)faktor eksternal ini meliputi kecerdasan, minat, perhatian, dan motivasi belajar.

Menurut Djali (dalam buku Daryanto 2017:65) menyatakan bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam motivasi belajar

yaitu: a) faktor internal berasal dari dalam diri yaitu kesehatan, intelegensi, minat, motivasi, dan cara belajar. b) faktor eksternal berasal dari luar diri yaitu keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan”.

Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2000) mengungkapkan bahwa salah satu kelemahan sistem pendidikan nasional yang dikembangkan di Indonesia adalah kurang perhatian pada hasil belajar. Dilakukan kesiapan siswa dan pemanfaatan media oleh guru merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran ini memerlukan perangkat pendukung seperti computer atau laptop, *Smartphone*, dan alat bantu lain sebagai perantara yang terkoneksi dengan internet. Penggunaan media mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih praktis dan efisien. Selain itu, kesulitan seorang guru dalam menyampaikan materi sedikit banyak menjadi berkurang dengan kehadiran media. Karena dalam kegiatan belajar mengajar ketidak jelasan materi dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar juga dapat disederhanakan melalui perangkat media. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah mencerna dan memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Menurut M. Djauhar Siddiq (2008 : 36), media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Beberapa fungsi dari media pembelajaran dalam proses komunikasi pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Berperan sebagai komponen yang membantu mempermudah/memperjelas materi atau pesan pembelajaran dalam proses pembelajaran;
- b. Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik;
- c. Membuat pembelajaran lebih realistik/objektif;
- d. Menjangkau sasaran yang luas;
- e. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, karena dapat menampilkan pesan yang berada di luar ruang kelas dan dapat menampilkan informasi yang terjadi pada masa lalu, mungkin juga masa yang akan datang.
- f. Mengatasi informasi yang bersifat membahayakan, gerakan rumit, objek yang sangat besar dan sangat kecil, semua dapat disajikan menggunakan media yang telah dimodifikasi
- g. Menghilangkan verbalisme yang hanya bersifat kata-kata. (M. Djauhar Siddiq, 2008 : 21)

Berdasarkan hasil observasi pada bulan 08 Mei 2021 hasil belajar pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin kelas X program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor dengan pembelajaran daring masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar Gambar Teknik Mesin pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar Semester Terakhir

Semester-T.A	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1 2021/2022	< 75	14 Siswa	Tidak Kompeten
	76-80	10 Siswa	Cukup Kompeten
	81-89	6 Siswa	Kompeten
	90-100	2 Siswa	Sangat Kompeten
Jumlah :		32	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar teknik terlihat belum optimal. Pada tahun ajaran 2021/2022 semester 1 kelas X TBSM terdapat 14 siswa memiliki nilai ≤ 75 , 10 siswa 76-80, 6 siswa 81-89, dan 2 siswa 90-100. Berdasarkan data pada tabel dapat disimpulkan perlu untuk meningkatkan hasil belajar menggambar teknik dengan memperhatikan faktor media yaitu benda nyata. Permasalahan di atas dapat menggambarkan bahwa masih ada beberapa siswa yang memiliki kekurangan pada beberapa faktor yang berbeda-beda terutama pada media pembelajarannya, serta faktor dari keefektivitas dalam pencapaian hasil belajar siswa. Upaya untuk meningkatkan prestasi siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengganti pembelajaran biasa dengan pembelajaran menggunakan media yang dianggap tepat untuk pembelajaran gambar teknik mesin terhadap mata pelajaran gambar teknik mesin pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Tanah Pinem.

Menurut pemaparan guru pengampu mata pelajaran Gambar Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Tanah Pinem, bahwa ingatan siswa otak siswa akan lebih kuat jika siswa belajar dalam hal ini menggambar dengan melihat benda nyata, karena dengan melihat benda nyata secara langsung secara lebih detail, siswa juga bisa menyentuh benda yang akan digambar. Jenis media pendidikan untuk alat bantu dalam PBM di kelas sudah banyak, namun alternatif media benda nyata ini lebih efektif karena berkaitan dengan benda asli. Media benda nyata tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke obyek.

Sebagai alat bantu menggambar teknik yang mengaktifkan indera pandangan siswa dalam suatu kegiatan, tentu akan lebih dapat membantu siswa

dalam berkreasi untuk bisa memahami dan membaca dalam aspek kognitif dan keterampilan. Diharapkan pembelajaran gambar teknik mesin dengan benda nyata efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi bahwa beberapa masalah yang ada antara lain:

1. Dalam proses pembelajaran guru kurang mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dalam menggambar teknik di SMK N 1 Tanah Pinem.
2. Kurangnya sarana dan prasarana untuk penunjang dalam mencapai tujuan pendidikan kejuruan di SMK N 1 Tanah Pinem
3. Siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar.
4. Pemilihan media yang hendak digunakan kurang sesuai.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Mesin masih memiliki nilai yang belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti memfokuskan masalah untuk peningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran menggambar teknik pada siswa kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor SMK Negeri 1 Tanah Pinem. Hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif, dan keterampilan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti maka dirumuskan permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan media benda nyata pada pembelajaran menggambar teknik dapat meningkatkan hasil belajar gambar teknik pada siswa kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor di SMK Negeri 1 Tanah Pinem.”?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar gambar teknik mesin menggunakan media benda nyata pada siswa kelas X jurusan teknik dan bisnis sepeda motor di SMK Negeri 1 Tanah Pinem.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam pembelajaran gambar teknik dapat membantu imajinasi siswa untuk membayangkan ruang tiga dimensi menjadi dua dimensi. Sebagai metode yang mengaktifkan indera pandangan siswa, pembelajaran dengan media benda nyata akan lebih siswa dalam berkreasi untuk memahami dan membaca gambar proyeksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X sebagai kelompok yang akan diteliti.

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan tentang penggunaan media benda nyata sebagai media pembelajaran yang

tepat, inovatif, efektif dan dapat digunakan khususnya pada mata pelajaran Gambar Teknik.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan penelitian ini nanti dapat dijadikan sebagai salah satu bahan acuan bagi pelaksanaan penelitian-penelitian yang relevan di masa yang akan datang.
- b. Memberikan masukan yang efektif dan efisien tentang Pemanfaatan menggunakan media benda nyata kepada guru mata pelajaran Gambar Teknik Mesin.
- c. Bagi peneliti, menjadi pengalaman untuk menambah pengetahuan sebagai calon guru agar dapat mengajar secara profesional