

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari seni dan budaya manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan. Karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Tujuan pendidikan yaitu menghantarkan para siswa menuju pada perubahan tingkah laku, perubahan itu tercemin baik dari segi intelek, moral maupun hubungannya dalam lingkungan sosial untuk mencapai tujuan tersebut siswa dalam lingkungan sekolah akan dibimbing dan diarahkan oleh guru. Hal tersebut tertuang di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005, tentang standar nasional pendidikan, pada BAB VII (sarana dan prasarana), pasal 42, Butir 1 : “ setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Peraturan ini menunjukkan media pendidikan merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran

pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran (Asri, 2008: 3). Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal (Dikse, I Wayan, 2011: 3). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Menurut Edgar Dale yang bukunya dikutip oleh Sardiman (2002:8) bahwa pengalaman belajar seseorang 75 % diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13 % melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain. Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan defeni tersebut, media pembelajaran memiliki mamfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

Media peraga sering disebut juga dengan istilah alat bantu pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu bahwa penggunaan media peraga/alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, sebagaimana hasil penelitian dari Nalliveettil George Mathew & Ali Odeh Hammoud Alidmat (2013) yang menyebutkan bahwa penggunaan alat bantu pendidikan mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran dalam pelajaran bahasa inggris. Hasil tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Suwandi

(2013) yang mengemukakan bahwa hasil belajar IPS meningkat setelah menggunakan media peraga.

Media peraga yang beredar dipasaran didominasi oleh media peraga untuk untuk jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, ataupun Sekolah Menengah Atas. Untuk jenjang Sekolah Menengah Kejuruan memang belum banyak disediakan media peraga yang sesuai dengan tujuan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan, oleh sebab itu media peraga *engine stand* dirasa perlu dan mampu memenuhi tuntutan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya di kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan.

Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Gagne mengatakan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori yang disebut "*the domains of learning*" yaitu: keterampilan motoris (*motor skill*), informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap.

Kompetensi Mesin Konversi Energi merupakan materi pelajaran yang menitik beratkan pada hasil belajar yang bersifat kognitif, hasil observasi menunjukkan bahwa nilai pada atau pemahaman pada kompetensi tersebut masih rendah. Hal tersebut dimungkinkan karena penggunaan media yang

masih konvensional dan inilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini karena dalam pembelajarannya membutuhkan media peraga yang mampu mentransfer kondisi sebenarnya didalam mesin ketika mesin kendaraan tersebut bekerja.

Hasil observasi lapangan (kelas) pada bulan september tahun 2017, pada kegiatan proses belajar mengajar menunjukkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar rendah dan bersifat pasif yaitu cenderung hanya sebagai penerima. Siswa kelihatan tidak bersemangat banyak yang mengantuk dan kurang memperhatikan materi yang di sampaikan guru. Siswa kurang berminat selama mengikuti proses pembelajaran, siswa kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan oleh guru. Proses kegiatan belajar mengajar didominasi dengan kegiatan mencatat dipapan tulis, melihat *slide power point* dan ceramah.

Jika kondisi ini tidak segera diatasi, maka akan berdampak negatif pada kualitas siswa itu sendiri. Siswa yang memiliki hasil belajar mesin konversi energi rendah akan sulit mengikuti pelajaran/kompetensi selanjutnya. Sebaliknya siswa yang memiliki hasil belajar mesin konversi energi tinggi akan mudah dalam mengikuti pelajaran/kompetensi selanjutnya. Siswa memiliki pengetahuan tinggi akan berdampak tinggi pula pada hasil belajarnya. Berdasarkan penjelasan yang ada diatas maka perlu dilakukan penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Engine Stand* Terhadap Hasil Belajar Mesin Konversi Energi Siswa Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Negeri 3 Singaraja”** untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mesin konversi energi siswa kelas X TKR yang diberi perlakuan *engine stand* dan dengan hanya diberi perlakuan *slide power point*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang muncul. Pemberian dini media pembelajaran menggunakan *engine stand* dikelas sepuluh belum dilakukan. Mengetahui perbedaan hasil belajar mesin konversi energi Siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran *engine stand* dengan pemberian media pembelajaran *power point* pada kelas X TKR di SMK Negeri 3 Singaraja.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang ada, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak meluas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas X TKR SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Obyek penelitian media pembelajaran *engine stand*.
3. Kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan media peraga *engine stand* (kelas eksperimen) dan hanya memberi perlakuan media *power point* (kelas kontrol).
4. Perbedaan hasil belajar siswa (hasil belajar tinggi dan hasil belajar rendah) terhadap hasil belajar mesin konversi energi kelas X TKR SMK Negeri 3 Singaraja.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar mesin konversi energi antara siswa yang mengikuti media pembelajaran *engine stand* dan siswa yang mengikuti media pembelajaran *power point* ?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar mesin konversi energi antara siswa yang mengikuti media pembelajaran *engine stand* dan siswa yang mengikuti media pembelajaran *power point*.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah :

##### 1. Manfaat teoritis

Secara umum penelitian memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media *engine stand*.

## 2. Manfaat praktis

- a. Sebagai masukan bagi pengajar dan sekolah untuk menerapkan media pembelajaran *engine stand* yang dapat meningkatkan hasil belajar mesin konversi energi.
- b. Sebagai bahan acuan, perbandingan ataupun referensi bagi para peneliti yang melakukan penelitian yang sejenis.

