

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu upaya dalam mengembangkan kualitas sumberdaya manusia (SDM) adalah dengan pendidikan, terutama di saat ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berkembang sangat pesat. Perkembangan ini memicu berbagai perubahan, kemajuan, serta peningkatan di sektor pendidikan. Pendidikan yang dikatakan baik harus didasari nilai-nilai wawasan kebangsaan dan penanaman norma-norma yang ada agar tercapai fungsi serta tujuan pendidikan nasional. Pendidikan adalah salah satu aspek kehidupan yang paling penting; tingkat pendidikan yang diperoleh seseorang menentukan apakah ia akan menjadi sumber daya manusia yang maju atau tidak.

Sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) didefinisikan sebagai lembaga pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu”. Tujuan pendidikan kejuruan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, serta akhlak mulia siswa agar dapat menjalani kehidupan secara mandiri dan melanjutkan pendidikan yang sejalan dengan program kejuruan yang diambil. Tujuan pendidikan kejuruan yang disebutkan diatas dapat mengindikasikan bahwa, Pendidikan kejuruan tidak hanya harus mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja, tetapi juga untuk pendidikan lanjutan yang sesuai dengan program kejuruan atau bidang peminatan yang mereka pilih (Nurilahi, 2019). Prestasi akademik siswa di sekolah hanyalah salah satu indikator keberhasilan pendidikan kejuruan; indikator lainnya adalah seberapa baik kinerja

mereka di dunia kerja setelah mereka lulus. Oleh karena itu, kurikulum di SMK harus disusun sesuai dengan tren terbaru dan kebutuhan dunia industri serta komersial. Selain itu, diharapkan siswa SMK memiliki motivasi tinggi untuk mencapai keberhasilan akademis. Untuk mempersiapkan mereka menjadi individu yang kreatif dan responsif di masa depan. Selain itu, siswa juga didorong untuk mengasah kreativitas mereka. Mereka memanfaatkan berbagai tujuan dan metode inovatif dalam proses belajar di sekolah. Karena keragaman ini, setiap siswa perlu diperlakukan secara berbeda.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Negara, proses belajar disana dominan masih menggunakan media pembelajaran presentasi untuk berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu bidang studi *Chassis*. *Chassis* adalah program studi kejuruan yang membahas teori mengenai *Chassis* kendaraan sebelum melakukan pengenalan pada bagian *Chassis* pada *Trainer Chassis*, materi pengetahuan tentang bagian *Chassis* mencakup berbagai komponen yang berhubungan dengan kendaraan. Media pembelajaran ini dianggap kurang sesuai untuk mata pelajaran terkait pengetahuan *Chassis*. Guru harus berperan aktif dalam menyampaikan materi yang diperlukan oleh siswa sebagai bagian dari tanggung jawab mereka sebagai pengajar. Selain memastikan materi mudah dipahami, penggunaan model, teknik, dan salah satu strategi untuk mengembangkan minat belajar anak dikelas adalah dengan memanfaatkan materi pembelajaran yang bersifat kreatif. Observasi awal dari peneliti mendukung hal tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 2 Negara, sekolah belum memaksimalkan tingkat motivasi dan kreativitas melalui proses belajar mengajar (PBM), meskipun telah memiliki data dari hasil ujian masuk siswa

baru. Meskipun pembelajaran sudah dianggap efektif, hasil belajar siswa tetap rendah. Kemudian, menurut beberapa temuan dari wawancara siswa, mayoritas siswa membutuhkan materi pembelajaran otentik yang mengikuti format dan tujuan aslinya, bukan hanya sekadar gambar dari buku atau video. Mereka merasa gambar dan video yang disajikan sejauh ini belum cukup menarik untuk dipelajari. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar bidang studi *Chassis*, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan rendahnya minat siswa di kelas, yang terlihat dari kurangnya partisipasi aktif mereka, seperti melalui komentar atau pertanyaan. Masih ada hambatan dalam proses belajar mengajar karena sebagian besar siswa tidak memenuhi tingkat ketuntasan minimal. Mata pelajaran *chassis* masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling bermanfaat dan bermanfaat. Salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar yang masih di bawah KKM adalah pemilihan materi pembelajaran oleh guru. Hal ini terlihat jelas dari hasil ujian semester ganjil guru bidang studi *Chassis* yang rata-rata 11 siswa (36,7%) di kelas XI TKR (Teknik Kendaraan Ringan) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 19 siswa (63,3%) tidak memenuhi KKM. Untuk pelajaran *chassis*, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah tersebut adalah 75. Berikut nilai rata-rata ujian semester siswa kelas XI TKR 1 (Teknik Kendaraan Ringan) SMK Negeri 2 Negara Tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKR 1 SMK Negeri 2 Negara
Tahun Ajaran 2022/2023

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	≥ 75	11	40%	Tuntas
2	≤ 75	-19	60%	Belum Tuntas
Jumlah		-30	100%-	

Sumber: Guru mata pelajaran *Chassis* SMK Negeri 2 Negara

Dari hasil wawancara teridentifikasi beberapa masalah, mencakup: (1) Kurangnya partisipasi siswa dalam kelas turut berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran yang tidak optimal.; (2) metode belajar oleh pendidik masih menggunakan metode pembelajaran hanya presentasi; (3) belum tersedianya media pembelajaran berupa *Trainer* untuk mata pelajaran *Chassis*. Sumber daya pembelajaran yang lebih inovatif dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini, seperti *trainer* pada bab sistem kemudi pada studi *chassis*, yang dapat menarik minat siswa selama proses pembelajaran di kelas.



Gambar 1.1 Media Pembelajaran *Trainer*

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar akan meningkat ketika materi pembelajaran digunakan bersama dengan trainer sistem kemudi pada bab atau pokok bahasan tentang chassis. Dengan demikian, penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Trainer* Menggunakan Metode Demonstrasi materi pokok sistem kemudi Terhadap Hasil Belajar Siswa” merupakan penelitian yang menarik untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Selama proses belajar mengajar, penggunaan metode pembelajaran yang hanya berupa presentasi kurang membangun keaktifan siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran nyata yang sesuai dengan fungsi dan bentuk aslinya.
3. KKM yang masih belum terpenuhi pada hasil belajar bidang studi *chassis* sistem kemudi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan konteks dan identifikasi masalah di atas, ruang lingkup masalah perlu dibatasi untuk memaksimalkan efisiensi waktu, biaya, dan tenaga penelitian. Berikut ini adalah masalah utama dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Trainer*
2. *Chassis* adalah materi pelajaran yang diteliti menggunakan media *Trainer*
3. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI TKR 1
4. Penelitian ini menggunakan pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) sebagai hasil belajar.
5. Metode tes berupa pilihan ganda digunakan sebagai instrumen pengumpulan data untuk diuji kelayakannya berdasarkan validitas isi oleh orang pakar/ahli.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Trainer* materi sistem kemudi dengan menggunakan metode demonstrasi terhadap hasil belajar siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *Trainer* menggunakan metode demonstrasi *Trainer materi sistem kemudi* terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Merupakan salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Pendidikan Ganesha, sekaligus sebagai metode untuk menguji penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari selama perkuliahan, serta salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis guna keperluan publikasi ilmiah.

2. Bagi Guru Bidang Studi

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau dimanfaatkan sebagai sumber pengetahuan dan informasi terkait aktivitas pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran,

serta berperan sebagai katalisator dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberi pemahaman yang lebih menyeluruh tentang siswa berdasarkan lingkungan sekitar mereka, serta kemampuan untuk mempengaruhi perspektif mereka dan menjadi inspirasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas standar pengajaran dan pembelajaran di kelas dan menghasilkan lulusan yang berkualitas.

