

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dewasa ini mendapat perhatian yang cukup besar terutama di negara kita Indonesia. Melalui bidang pendidikan maka akan dihasilkan tenaga-tenaga yang terampil dan diharapkan dapat membangun masa depan bangsa dan negara, sehingga tujuan negara dapat tercapai.

Pada saat sekarang ini, persaingan di dalam dunia kerja semakin ketat. Hal tersebut disebabkan karena tingkat tingginya angka tenaga kerja serta terbatasnya lapangan pekerjaan. Oleh sebab itu, untuk menyikapi hal tersebut, maka mutlak dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk bersaing. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Melalui penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat membentuk manusia-manusia yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 diarahkan untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa dan kualitas sumber daya manusia, mengembangkan manusia serta masyarakat Indonesia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berbudi luhur, memiliki pengetahuan, keahlian dan keterampilan. Sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan di atas.

Penyelenggaraan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, ahklak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan siap bekerja sesuai dengan bidangnya serta menguasai kompetensi program keahlian dan kewirausahaan baik untuk memenuhi tuntutan dunia kerja maupun untuk mengikuti pendidikan tinggi sesuai dengan kejuruannya¹.

Suatu kompetensi tertentu, lulusan SMK diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja yang lebih memilih angkatan kerja berkemampuan khusus. Dengan demikian, hal yang paling mendasar dari penyelenggaraan pendidikan SMK yaitu keterampilan siswanya pada bidangnya masing- masing.

Proses belajar merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan berdasarkan kurikulum yang telah disusun dan ditetapkan. Pada dasarnya tujuan pendidikan adalah mengantarkan peserta didik menuju pada perubahan tingkah laku, baik moral maupun sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik melalui proses pengajaran².

Perkembangan teknologi yang cukup pesat memberikan dampak pada perkembangan media pembelajaran. Aplikasi seperti media dalam bidang pendidikan melahirkan banyak terobosan baru dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Banyak sekolah dan lembaga pendidikan melakukan investasi untuk mengembangkan infrastruktur bagi penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

¹ Permen Diknas No. 23 Tahun 2006

² Nana Sujana, Media Pengajaran (Bandung : CV Sinar Baru Bandung 1991), h 1.

Peluang-peluang itu pula dimanfaatkan oleh masyarakat pendidikan dengan mengembangkan berbagai media pembelajaran.

Profesionalisme seorang guru sebagai seorang pendidik bukanlah pada kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi pada kemampuannya untuk melaksanakan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Salah satu upaya guru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik, yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yang bisa dilakukan pendidik adalah pada media pembelajaran. Inovasi yang dilakukan pendidik harus berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan dimengerti dengan mudah oleh peserta didik. Perkembangan informasi dan teknologi, merupakan salah satu pendukung untuk mengembangkan inovasi pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Akan tetapi perkembangan informasi dan teknologi tersebut belum dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan informasi dan teknologi tersebut bisa diupayakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa dapat secara aktif melakukan proses pembelajaran, dimana peran siswa tidak hanya sebagai penerima, tetapi juga secara aktif mendapatkan pengalaman belajar bermakna.

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Sistem Kendali Elektronik pada program keahlian Teknik Ketenagalistrikan di SMK Negeri 1 Tambelang, siswa-siswi mengalami keterbatasan media dan

efektifitas waktu praktikum yang masih kurang. Sehingga standar kompetensi pada mata pelajaran elektronika dasar perlu dioptimalkan proses pembelajarannya, agar para siswa memiliki pemahaman yang kuat dan mendasari pemahaman untuk standar kompetensi pada tingkat universitas atau dunia kerja. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar terutama dalam kegiatan praktikum. Dalam kegiatan praktikum media pembelajaran dalam bentuk alat peraga menjadi bagian penting yang berfungsi untuk memperjelas bahan pengajaran yang dipelajari siswa. Alat peraga latih adalah salah satu alat belajar melalui penglihatan dan pendengaran yang dilakukan dengan mendemonstrasikan³.

Pada SMKN 1 Tambelang ini, media pembelajaran berupa trainer ini masih belum dioptimalkan dengan baik dalam menunjang kegiatan praktikum. Banyak trainer yang sudah tidak layak digunakan dalam praktikum karena beberapa komponen sudah tidak berfungsi dan terlebih lagi komponen didalam trainer ini sudah tidak terpasang. Hal ini memberi pengaruh pada kegiatan praktikum siswa dalam mencapai hasil belajar yang sesuai standar kelulusan.

Di dalam pembelajaran praktik sistem kendali elektronik ini, siswa SMK Negeri 1 Tambelang belum merasakan manfaat dalam menggunakan trainer untuk pembelajaran praktik di laboratorium, sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan

³ Nana Sudjana, Dasar-Dasar Proses Mengajar, (Bandung, Sinar Baru, 1998), h 110.

Media Pembelajaran Trainer Dengan Hasil Belajar Praktik Pada Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik”. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tambelang pada siswa Jurusan Teknik Ketenagalistrikan Tahun Ajaran 2013 - 2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah menggunakan trainer yang baik untuk proses belajar mengajar siswa SMK?
2. Adakah pengaruh hasil belajar siswa SMK dengan media pembelajaran trainer pada kegiatan praktikum?
3. Apakah media pembelajaran trainer ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMK?

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pembahasannya tepat menuju sasaran dan tidak menyimpang. Pembatasan masalah pada penelitian adalah:

1. Kegiatan yang diteliti adalah kegiatan praktikum menggunakan media pembelajaran trainer pada mata pelajaran Sistem Kendali Elektronik yang terdiri dari 5 KD (kompetensi dasar).
2. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian adalah nilai yang didapat dari nilai praktikum menggunakan trainer dan tidak menggunakan trainer pada ranah psikomotor, nilai menggunakan

trainer diperoleh dari penelitian yang dilakukan peneliti dan nilai tanpa menggunakan trainer diperoleh dari guru mata pelajaran.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut:

“Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Trainer* Terhadap Hasil Belajar praktik Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik SMKN 1 Tambelang Kelas XI Jurusan Teknik Ketenagalistrikan Tahun Ajaran 2013-2014 ?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan memberikan informasi bagaimana media pembelajaran trainer dapat dilaksanakan dalam praktikum, dan dapat memberi pengaruh positif hasil belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran sistem kendali elektronik, serta menjadi bahan skripsi peneliti dalam mencapai gelar sarjana.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat menggunakan trainer yang baik dan benar
 - b. Meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran kendali elektronik
2. Bagi Guru

- a. Mengetahui media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dalam praktik
- b. Mendapatkan media pembelajaran yang tepat bagi siswa SMK

3. Bagi Sekolah

- a. Mempunyai fasilitas belajar yaitu trainer untuk pengembangan kurikulum sekolah.
- b. Memberi informasi untuk diterapkan pendidik dalam mata pelajaran produktif.