

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan adalah pendidikan khusus yang program – programnya atau materi pelajarannya dipilih untuk siapapun yang tertarik untuk mempersiapkan diri bekerja sendiri, atau untuk bekerja sebagai bagian dari suatu grup kerja (Soeharto,1988:2). Thomas dalam Soeharto (1988:2) juga menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah program pendidikan yang terorganisasi yang berhubungan langsung dengan persiapan individu untuk bekerja mendapatkan upah ataupun bekerja tanpa upah atau persiapan tambahan suatu karier yang memerlukan. Pada pendidikan kejuruan seorang individu dipersiapkan untuk berkerja di bidang tertentu, hal ini seperti yang dikemukakan Khurniawan (2016:53) bahwa pendidikan kejuruan mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu, berarti pula mempersiapkan mereka agar dapat memperoleh kehidupan yang layak melalui pekerjaan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing serta norma-norma yang berlaku.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja di bidang tertentu dimana dari pekerjaan tersebut bisa didapatkan hasil baik berupa upah ataupun tambahan persiapan karir guna memperoleh penghidupan yang layak.

a. Karakteristik Pendidikan Kejuruan

Pendidikan kejuruan mampunyai karakteristik yang membedakannya dengan subsistem pendidikan lain, meskipun tidak terpisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Khurniawan (2016 : 56 - 58) mengemukakan 7 karakteristik pendidikan kejuruan, antara lain :

1) Orientasi Pendidikan Kejuruan

Sifat pendidikan kejuruan merupakan pendidikan untuk persiapan penyediaan tenaga kerja. Dengan sendirinya orientasi pendidikan kejuruan adalah tertuju pada output atau lulusannya. Keberhasilan belajar berupa kelulusan dari sekolah kejuruan adalah tujuan terminal, sedangkan keberhasilan program secara tuntas berorientasi kepada penampilan para lulusannya kelak di lapangan kerja.

2) Justifikasi untuk Eksistensi

Untuk mengembangkan program pendidikan kejuruan perlu alasan atau justifikasi khusus yang ini tidak begitu dirasakan untuk pendidikan umum. Justifikasi khusus ini adalah adanya kebutuhan nyata yang dirasakan di perbekalan logistik yang lain.

3) Fokus Kurikulum

Untuk dapat mempersiapkan seorang warga negara yang produktif dalam arti memanfaatkan potensinya secara optimal,

semua aspek baik afektif, kognitif, dan psikomotorik harus berkembang secara simultan.

4) Kriteria Keberhasilan

Kriteria yang pertama meliputi aspek keberhasilan siswa dalam memenuhi persyaratan kurikuler yang sudah diorientasikan ke persyaratan dunia kerja, sedangkan kriteria yang kedua diindikasikan oleh keberhasilan atau penampilan lulusan setelah berada di dunia kerja yang sebenarnya.

5) Kepekaan (*Responsiveness*)

Pendidikan kejuruan mampunyai ciri lain berupa kepekaan atau daya suai yang tinggi terhadap perkembangan masyarakat pada umumnya dan dunia kerja pada khususnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pasang surutnya suatu bidang pekerjaan, inovasi dan penemuan-penemuan baru di bidang produksi barang dan jasa, adalah sederet tolok ukur yang sangat besar pengaruhnya terhadap kecenderungan perkembangan pendidikan kejuruan.

6) Perbekalan dan Logistik

Dilihat dari segi peralatan belajar, maka untuk mewujudkan situasi atau pengalaman belajar yang dapat mencerminkan situasi dunia kerja secara realistik dan edukatif diperlukan banyak perlengkapan, sarana dan perbekalan logistik yang lain.

7) Hubungan Masyarakat

Erat kaitannya dengan masalah mahalnya penyelenggaraan pendidikan kejuruan dan tingginya tuntutan relevansi dengan dunia kerja, maka masalah hubungan antara sekolah dan masyarakat dalam hal ini khususnya dengan dunia usaha merupakan suatu ciri karakteristik yang penting. Hubungan itu tidak hanya menyangkut partisipasi masyarakat sebagai mitra pemerintah dalam ikut bertanggung jawab menyelenggarakan pendidikan kejuruan, tetapi lebih jauh menyangkut daya dukung dan daya serap lingkungan yang sangat penting perannya bagi hidup dan matinya suatu lembaga pendidikan kejuruan.

b. Manfaat Pendidikan Kejuruan

Sudira dalam Dharma (2013 : 10) menyatakan tiga manfaat utama dari pendidikan kejuruan,yaitu:

- 1) Bagi peserta didik sebagai peningkatan kualitas diri, peningkatan peluang mendapatkan pekerjaan, peningkatan peluang berwirausaha, peningkatan penghasilan, penyiapan bekal pendidikan lebih lanjut, penyiapan diri bermasyarakat, berbangsa, bernegara, penyesuaian diri terhadap perubahan dan lingkungan.
- 2) Bagi dunia kerja dapat memperoleh tenaga kerja berkualitas tinggi, meringankan biaya usaha, membantu memajukan dan mengembangkan usaha.

- 3) Bagi masyarakat dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, meningkatkan produktivitas nasional, meningkatkan penghasilan negara, dan mengurangi pengangguran.

c. Sekolah Menengah Kejuruan

Menurut Undang – Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Terdapat tiga jalur pendidikan yaitu, jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Jenjang pendidikan adalah tahapan pendidikan yang ditetapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik, tujuan yang akan dicapai, dan kemampuan yang akan dikembangkan. Jenjang pendidikan terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Selanjutnya jenis pendidikan adalah kelompok yang didasarkan pada kekhususan tujuan pendidikan dan suatu satuan pendidikan. Satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang

menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Jenis pendidikan meliputi, pendidikan umum, kejuruan, vokasi, professional, akademik, keagamaan dan khusus. Berdasarkan hal tersebut di atas, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), termasuk pada jalur pendidikan formal, jenjang pendidikan menengah dan jenis pendidikan kejuruan.

Meskipun menurut PP no 17 tahun 2010, pendidikan kejuruan pada jenjang menengah di Indonesia dibagi menjadi SMK / Sekolah Menengah Kejuruan dan MAK / Madrasah Aliyah Kejuruan. SMK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs., Sedangkan MAK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal dalam binaan Menteri Agama yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan kekhasan agama Islam pada jenjang pendidikan menegah.

Menurut Peraturan Pemerintah No 17 tahun 2010 fungsi pendidikan menengah kejuruan yang antara lain adalah:

- 1) Meningkatkan, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai keimanan, akhlak mulia, dan kepribadian luhur.
- 2) Meningkatkan, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai kebangsaan dan cinta tanah air.

- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- 4) Meningkatkan kepekaan dan kemampuan mengapresiasi serta mengekspresikan keindahan, kehalusan, dan harmoni.
- 5) Menyalurkan bakat dan kemampuan di bidang olahraga, baik untuk kesehatan dan kebugaran jasmani maupun prestasi.
- 6) Meningkatkan kesiapan fisik dan mental untuk hidup mandiri di masyarakat dan/atau melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi.

d. Kompetensi Keahlian Kendaraan Ringan

Di Indonesia penyelenggaraan bidang / program / kompetensi keahlian di SMK / MAK diatur melalui Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 07/D.D5/KK/2018 tentang Spektrum keahlian sekolah menengah kejuruan / madrasah aliyah kejuruan, di dalam spektrum tersebut jumlah bidang keahlian yang diselenggarakan di Indonesia dibagi menjadi 9 bidang keahlian dengan 49 program keahlian dan 146 kompetensi keahlian.

Kompetensi keahlian kendaraan ringan termasuk dalam program keahlian teknik otomotif dan masuk dalam bidang keahlian teknologi dan rekayasa. Kompetensi keahlian kendaraan ringan adalah salah satu kompetensi keahlian yang termasuk di dalam program keahlian otomotif dan bidang keahlian teknologi dan rekayasa.

Kompetensi Kendaraan Ringan adalah salah satu kompetensi di SMK yang memuat tentang bagaimana peserta didik dapat melakukan perawatan kendaraan ringan.

Dalam pelaksanaannya, Kompetensi Keahlian Kendaraan Ringan mempelajari beberapa mata pelajaran yang telah diatur dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Nomor 07/D.D5/KK/2018 (lampiran 8)

2. Belajar

Belajar adalah sebuah proses berfikir yang dilakukan secara sadar untuk menemukan pemahaman / pengetahuan baru. Dengan belajar maka seorang peserta didik mampu mengolah informasi yang ada sehingga peserta didik akan mendapatkan pemahaman / pengetahuan baru. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, 2015 : 74), sehingga dalam proses belajar seseorang harus mengalami proses perubahan tingkah laku setelah berinteraksi dengan lingkungannya. Dimana proses belajar tersebut dapat terjadi apabila seseorang melakukan proses belajar tersebut dalam rangka memenuhi kebutuhannya. Proses belajar ditekankan pada aktivitas seseorang dalam mencari pengetahuan dan membentuk pemahaman dengan cara yang berbeda antara satu individu dengan individu yang lainya, hal ini sejalan dengan pernyataan Fathurrohman (2015 : 24) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses berfikir yang menekankan kepada proses mencari dan

menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Solso dalam Sugihartono (2015 : 13) mengemukakan bahwa proses berfikir merupakan proses yang menghasilkan representasi mental yang baru melalui transformasi informasi yang melibatkan interaksi yang kompleks antara berbagai proses mental seperti penilaian, abstraksi, penalaran, imajinasi dan pemecahan masalah. Proses berfikir dalam belajar tidak hanya berarti menguasai ilmu pengetahuan yang dipelajari, namun lebih dari itu proses berfikir dalam belajar juga harus dapat membuat seseorang yang mengalami proses belajar mengalami perkembangan pribadi, seperti Sardiman (2011:20) yang memberikan definisi tentang belajar yang ditinjau dari arti sempit dan arti belajar secara luas. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya, kemudian dari arti sempit belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Proses berpikir hendaknya terjadi secara sengaja dan sampai tuntas. Yang dimaksud dengan ketuntasan adalah siswa harus menjalani proses tersebut agar terlatih dan memperoleh kesempatan untuk memberdayakan dan memfungksikan kemampuannya. Hal ini bertujuan agar siswa mampu memahami serta menguasai apa yang mereka pelajari dan yang mereka kerjakan. (Sani, 2016 : 64).

Proses belajar yang dialami siswa tidak hanya sebatas menerima pengetahuan dari seorang guru, namun lebih dari itu proses belajar adalah proses dimana seorang siswa mampu memahami dan membentuk pengetahuan berdasarkan cara berfikirnya sendiri dari apa yang disampaikan guru. Fathurrohman (2015 : 32-42) juga mengemukakan bahwa, Proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri. Dengan kata lain proses belajar hendaknya merangsang siswa untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi sendiri sekaligus mampu menginformasi sesuatu sesuai dengan proses berfikirnya sendiri. Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan ke arah kedewasaan. Model pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik (Bai, 2017 : 93). Oleh sebab itu maka dalam proses belajar siswa harus aktif membentuk pemahaman mereka sendiri, bukan hanya sekedar menghafal / menerima materi yang disampaikan oleh guru sebagaimana Sudjana (2013 : 28) yang menyatakan bahwa belajar bukan hanya menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan dan kemampuannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar

adalah proses yang aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan melalui berbagai pengalaman, Proses belajar harus dilakukan sampai tuntas agar peserta didik mampu memahami dan mengembangkan kemampuannya yang dimiliki. dimana pada prosesnya seorang peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima ilmu pengetahuan namun peserta didik seharusnya lebih diarahkan untuk menemukan ilmu pengetahuan dengan cara mereka sendiri dengan bantuan pendidik, sehingga peran pendidik dalam proses belajar bukan sebagai sumber ilmu pengetahuan namun sebagai fasilitator peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan.

3. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses dimana seorang peserta didik mengalami proses belajar. Di dalam Permendikbud no 103 tahun 2014, Pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka perlu dilakukan pengorganisasian / pengkondisian peserta didik agar dapat saling berinteraksi dengan baik dengan sumber belajar dan pendidik dan juga sebaliknya, hal ini sesuai dengan pendapat Nasution dalam Sugiharto (2013:80) yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar

Sukoco (2014 : 216) juga mengatakan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang sengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik dalam rangka menyampaikan pesan tertentu. Namun tidak hanya itu, Martubi (2009 : 89) menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran juga terdapat beberapa unsur, unsur tersebut diantaranya guru sebagai fasilitator belajar, siswa sebagai subyek belajar dan sarana/prasarana sebagai salah salah satu fasilitas dalam proses pembelajaran. oleh sebab itu peran guru juga harus diperhatikan. Sebagaimana Usman (2014 : 92) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran tidak lain adalah untuk mencapai suatu keberhasilan yang telah ditentukan oleh kurikulum pendidikan. Karenanya, pendidik harus bertanggung jawab atas berjalannya proses pembelajaran agar peserta didik mampu menyerap materi dengan baik, juga kemampuan dari sisi sosialnya. Salah satu tugas pendidik adalah merencanakan pembelajaran yang digunakan untuk mendidik. Perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dikenal dengan model pembelajaran. Model Pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. (Permendikbud 103 tahun 2014). Ada beberapa macam model pembelajaran yang dapat digunakan, Menurut Djatmiko, dkk

(2013 : 71 - 81) pembelajaran dalam pendidikan teknologi kejuruan ada 8 macam, yaitu :

a. Pembelajaran Berbasis Dunia Kerja (*Work Based Learning*)

Pembelajaran berbasis dunia kerja merupakan bagian dari konsep belajar seumur hidup, kemampuan kerja, dan fleksibilitas. Pembelajaran berbasis dunia kerja digunakan untuk menyatukan semua jenis pembelajaran yang dihasilkan dari kebutuhan dunia kerja, pelatihan pekerjaan, pembelajaran informal, dan pembelajaran yang berhubungan dengan pekerjaan selain dari pendidikan dan pelatihan kerja.

Pembelajaran berbasis dunia kerja menggabungkan teori dengan praktik dan pengetahuan dengan pengalaman. Pembelajaran berbasis dunia kerja berbeda dari pendidikan konvensional yang berasal dari refleksi pengalaman aktual. Proses belajar yang mendasar adalah konsep metakognisi yang berari siswa berpikir secara terus-menerus tentang proses pemecahan masalah. Belajar tidak cukup dengan bertanya —apa yang kita pelajari, tetapi juga dengan bertanya —apa artinya atau bagaimana cara menerapkan apa yang sudah kita ketahui, sehingga belajar tidak sekedar memperoleh keterampilan teknis tetapi juga menciptakan pengetahuan baru.

b. Pembelajaran Berorientasi Pengalaman (*Experimental-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah pembelajaran yang menghubungkan pengalaman nyata dengan konseptualisasi abstrak melalui refleksi dan perencanaan. Prinsip utama pembelajaran berbasis

pengalaman ialah pemerataan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan bagi semua pihak serta menyalurkan informasi secara horizontal. Prinsip-prinsip yang menjadi landasan pembelajaran berbasis pengalaman, yaitu semua peserta adalah guru dan semua peserta adalah murid, semua tempat adalah ruang belajar, semua pengalaman adalah bahan pembelajaran; belajar secara sadar dan sungguh-sungguh, berorientasi pada perubahan, keterbukaan, serta keseimbangan teori dan praktik.

c. Pendidikan Kontekstual (*Contextual Teaching Learning*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang membuat siswa mampu memperkuat, mengembangkan, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka di berbagai kondisi baik di dalam masyarakat maupun di luar sekolah untuk memecahkan masalah-masalah nyata maupun simulasi.

Pembelajaran kontekstual terjadi ketika para siswa mengalami dan menerapkan hal-hal yang dipelajari dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, masyarakat, warga negara, dan pekerja. Pembelajaran kontekstual menekankan pemikiran yang lebih tinggi, alih pengetahuan antar mata pelajaran akademis, serta menghubungkan, mengalisis, dan menyusun informasi dari berbagai sumber dan sudut pandang. Ada tujuh elemen penting dalam pembelajaran kontekstual, antara lain: *inquiry*, *questioning*,

constructivism, modelling, learnig community, authentic assesment, dan reflextion.

d. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang dimulai dengan masalah yang penting dan relevan (bersangkut-paut) bagi peserta didik, dan memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.

Pembelajaran berbasis masalah menyarankan kepada peserta didik untuk mencari atau menentukan sumber-sumber pengetahuan yang relevan. Pembelajaran berbasis masalah memberikan tantangan kepada peserta didik untuk belajar sendiri. Peserta didik lebih diajak untuk membentuk suatu pengetahuan dengan sedikit bimbingan atau arahan guru.

Keunggulan model pembelajaran berbasis masalah, antara lain meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik, melatih peserta didik untuk bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, membantu peserta didik mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata, mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru, serta minat peserta didik untuk belajar secara terus menerus.

e. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang sistematis yang melibatkan siswa dalam mempelajari pengetahuan dasar dan kecakapan hidup melalui perluasan, proses penyidikan, pertanyaan autentik, perancangan produk, dan kegiatan yang seksama

Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

f. Pembelajaran Berbasis Usaha (*Teaching Factory Learning*)

Teaching Factory Learning (TEFA) adalah pembelajaran yang berorientasi bisnis dan produksi, atau suatu proses keahlian atau keterampilan yang dirancang dan dilaksanakan berdasarkan prosedur dan standar bekerja baku menghasilkan produk yang sesuai dengan tuntutan pasar atau konsumen.

Pembelajaran ini akan menumbuhkan jiwa wirausaha bagi siswa. Pembelajaran melalui *teaching factory* bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui wahana belajar sambil berbuat (*learning by doing*), sehingga dapat meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan bagi lulusan, memberikan kontribusi meningkatkan daya saing bagi DUDI, dan untuk memfasilitasi dan mempromosikan sekolah.

g. Pembelajaran Co-op

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama

kelompok dan interaksi antar siswa. Setiap anggota kelompok bekerja sama saling membantu dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi pelajaran

Pembelajaran kooperatif mampu memberikan beberapa keuntungan, antara lain mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru, kemampuan untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain dan belajar dari siswa lain, mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temannya serta membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan siswa yang lemah, juga menerima perbedaan.

Beberapa tipe pembelajaran kooperatif adalah *jigsaw*, *student teams achievement devition* (STAD), *team assisted individualization* (TAI), *teams game tournament* (TGT), *group investigation* (GI), dan metode structural.

h. Pembelajaran Ilmiah (*Scientific Learning*)

Pembelajaran ilmiah adalah pembelajaran yang menekankan pada pengembangan sikap, keterampilan, pengetahuan peserta didik. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi beberapa kriteria, antara lain:

- 1) Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu.

- 2) Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari penalaran penyimpangan alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan serta tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya
Banyaknya model pembelajaran yang dapat digunakan tentu harus disesuaikan dengan beberapa hal seperti karakteristik peserta didik, sarana pra sarana, kemampuan pendidik dan sebagainya, namun menurut Musfiqon (2015 : 2) pada Kurikulum 2013 dimana Kurikulum tersebut menggunakan pendekatan saintifik pada proses pembelajaran, maka model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis proyek, dan model pembelajaran *inquiry*.

4. Pembelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan

Pemeliharaan mesin kendaraan ringan adalah salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik yang mengikuti program keahlian teknik otomotif kendaraan ringan, pada pembelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan peserta didik dididik untuk mencari pengetahuan yang berkaitan tentang bagaimana cara melakukan pemeliharaan mesin kendaraan ringan. Keberhasilan pembelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan ini dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang diukur menggunakan ujian untuk kompetensi dasar teori dan tes praktik untuk kompetensi dasar praktik.

Dalam Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 07/D.D5/KK/2018, mata pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan ini dipelajari di Kelas XI dan XII dengan total waktu 594 jam pelajaran. Pada pembelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan ini peserta didik mempelajari 21 kompetensi dasar teori dan 21 kompetensi dasar praktik (lampiran 9).

5. Hasil Belajar Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan

Hasil Belajar merupakan segala sesuatu baik itu pemahaman, pengetahuan, tingkah laku, sikap, kompetensi dan lain – lain yang didapatkan seorang peserta didik setelah melakukan proses berfikir / belajar. Yuswono (2014 : 173) mengartikan bahwa kompetensi adalah kemampuan seseorang yang dapat diamati yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai

dengan standar performa yang ditetapkan. Purwanto (2014 : 54) yang mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan. Adanya perubahan perilaku dari hasil belajar diakibatkan adanya perubahan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan seorang peserta didik setelah melewati proses belajar, sebagaimana pendapat Wibowo (2017, 2) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang telah dikembangkan siswa sebagai suatu hasil pembelajaran. Lebih lanjut hasil belajar merupakan kemampuan siswa mencapai pengetahuan atau tingkat kompetensi pada mata pelajaran di sekolah yang diukur dengan tes standar yang biasanya dirancang oleh guru sebagai hasil pembelajaran.

Hasil belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana faktor-faktor tersebut berbeda antara peserta didik satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu peserta didik tidak dapat diperlakukan sama antara satu dengan yang lainnya. Utami (2015 : 98) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar secara umum dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Faktor yang berasal dari dalam diri siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor psikologis dan fisiologis, sedangkan faktor dari luar diri siswa meliputi lingkungan sekitar, guru, faktor sosial, metode pembelajaran, dll. Susanto (2015:17) juga berpendapat bahwa

keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik dan mudah dimengerti oleh para siswa akan berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pemeliharaan mesin kendaraan ringan adalah segala sesuatu tentang perubahan tingkah laku, pemahaman, pengetahuan, tingkah laku, sikap dan lain – lain yang didapatkan seorang peserta didik setelah melakukan proses berfikir / belajar tentang pemeliharaan mesin kendaraan ringan. Oleh karena itu dalam upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan perlu diperhatikan bahwa setiap peserta didik memiliki karakter dan cara belajar yang berbeda, selain itu harus diperhatikan juga faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik itu faktor dari dalam maupun dari luar peserta didik.

6. *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah sebuah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai pemicu peserta didik untuk belajar dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Fathurrohman (2015 : 112) mengemukakan bahwa PBL / *problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi para peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Eggen (terj., Satrio Wahono,

2012 : 307) juga mengatakan bahwa model *problem based learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri. Dengan model pembelajaran berbasis masalah maka peserta didik akan terlatih untuk bekerja secara mandiri, menemukan pengetahuan dan pemahaman melalui cara berfikir mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprijono (2016 : 194) yang mengatakan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam model pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran interaktif berpusat pada siswa merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya. Siswa terlibat aktif dalam pengalaman belajar yang difasilitasi guru yang di dalam proses pengalaman ini siswa memperoleh inspirasi dari pengalaman yang menantang dan termotivasi untuk bebas berprakarsa, kreatif dan mandiri. Proses pembelajaran pada model pembelajaran interaktif berpusat pada siswa merupakan kegiatan belajar yang meliputi aktivitas, aktivitas mengingat, menyimpan dan mengkonstruksi informasi, gagasan-gagasan yang memperkaya kemampuan dan karakter peserta didik.

Rochani (2016, 276) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri dan mampu menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi sebagaimana

menurut Sardiman (2011:32) yang mengemukakan bahwa menurut teori ilmu jiwa Gestalt, belajar akan sangat menguntungkan untuk kegiatan belajar memecahkan masalah. namun sebelum dapat melakukan pembelajaran berbasis masalah, ada beberapa hal yang perlu dilakukan sebagaimana menurut Eggen (terj,. Satrio Wahono, 2012 : 307) yang menyebutkan bahwa untuk melakukan pembelajaran berbasis masalah ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu proses merencanakan dan proses menerapkan.

Pada model *problem based learning* siswa diberikan kesempatan untuk memahami informasi dengan cara mereka sendiri, sehingga menurut Suprijono (2016 : 203) peran guru dalam model \ *problem based learning* ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Unsur penting pembelajaran berbasis masalah adalah pertanyaan yang merangsang, focus interdisipliner, investigasi autentik, dan memproduksi artefak dan mendemonstrasikan serta kolaborasi. Ibrahim dan Nur dalam Al-Tabany (2015:73) juga menjelaskan bahwa di dalam kelas yang menggunakan model *problem based learning* peran guru berbeda dengan kelas tradisional. Peran guru di dalam kelas antara lain:

- a. Mengajukan masalah atau mengorientasikan siswa kepada masalah autentik, yaitu masalah kehidupan nyata sehari hari.
- b. Memfasilitasi / membimbing penyelidikan, misalnya melakukan pengamatan atau melakukan eksperimen / percoban.

c. Memfasilitasi dialog siswa dan mendukung belajar siswa

Dalam proses melakukan pembelajaran berbasis masalah ada beberapa hal yang harus dilakukan, antara lain adalah mengorientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah (Fathurrohman, 2015 : 116-117). Lebih jelas Suprijono (2016 : 205) menguraikan 5 tahap pelaksaan model *problem based learning* tersebut sebagai berikut :

- a. Memberikan orientasi masalah kepada peserta didik. Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan belajar, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah. Pada awal pelajaran guru mengkomunikasikan dengan jelas maksud pelajarannya, membangun sikap positif terhadap pelajaran, mendeskripsikan sesuatu yang diharapkan dilakukan peserta didik dan menyampaikan makna dari pembejalajaran.
- b. Mengorganisir peserta didik untuk belajar. Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang hendak di investigasi.
- c. Membantu investigasi mandiri dan kelompok. Guru mendorong peserta didik mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, menguji hipotesis dan mencari penjelasan serta solusi.

- d. Mengembangkan dan mempresentasikan dan memamerkan hasil kerja.
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah. Pada tahap ini guru membantu peserta didik melakukan refleksi terdapat investigasi yang telah dilakukan baik dari segi proses maupun hasilnya. Guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berfikirnya sendiri maupun ketrampilan intelektual yang telah dikembangkan.

Atau secara lebih sederhana digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Sintaks atau Langkah Langkah PBL

Tahap	Aktivitas Guru dan Peserta Didik
Tahap 1	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih.
Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	
Tahap 2	Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	
Tahap 3	Guru Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah
Membimbing Penyelidikan individual maupun kelompok	
Tahap 4	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video atau model
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	
Tahap 5	Guru Membantu Peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	

Menurut Mwelese dan Wanjala dalam Hodiyanto (2017 : 21) ada beberapa kelebihan yang dimiliki model *problem based learning* ini jika dilakukan dengan benar, antara lain :

- a. siswa akan merenungkan dan mengingat kembali pengetahuan/pengalaman yang diperoleh sebelumnya, apakah dapat diterapkan dalam situasi/masalah saat ini.
- b. mendukung tindakan pemecahan masalah dengan bukti atau argumen yang valid dan bukan sesuatu yang biasa.
- c. Mempertimbangkan cara lain untuk memecahkan masalah tertentu.
- d. Mencoba berbagai kondisi masalah untuk melihat apakah prosedur solusi yang sama akan dibutuhkan dalam penyelesaian masalah.

Sani dalam Bai (2017 : 94) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah tidak membutuhkan inovasi yang tinggi, namun membutuhkan keterampilan berpikir kreatif, oleh karena itu kemampuan berpikir kreatif dan inovatif harus dilakukan sedini mungkin.

7. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Seseorang yang termotivasi maka dirinya akan memiliki dorongan kuat untuk mendapatkan apa yang dirinya inginkan. Mc. Donald dalam Sardiman (2011:73) mengatakan bahwa motivasi adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan

didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Ames dalam Siregar (2010:49-50) juga menjelaskan bahwa motivasi dari pandangan kognitif adalah prespektif yang dimiliki seseorang mengenai dirinya sendiri dan lingkungannya. Sehingga seseorang akan melihat suatu manfaat dan keuntungan yang akan diperoleh, maka seseorang itu akan berusaha keras untuk mencapai tujuan tersebut.

Dari pernyataan diatas maka dapat diartikan bahwa motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk mendapatkan sesuatu yang diinginan yang mengakibatkan seseorang tersebut akan berusaha untuk keras untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan itu. Sehingga motivasi belajar adalah dorongan dalam diri seseorang untuk mendapatkan sesuatu baik berupa ketrampilan, pengetahuan atau perubahan tingkah laku melalui proses berfikir / proses belajar.

a. Jenis Motivasi

Siregar (2010:50) mengemukakan bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri individu tanpa adanya rangsangan dari luar, sedangkan ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar seperti pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya yang memiliki daya dorong motivasional. Sardiman (2011:89) juga mengemukakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap

individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif motif yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan dari luar. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

b. Faktor faktor yang mempengaruhi motivasi

Ali Imron dalam Siregar (2010:53) mengemukakan enam unsur atau faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran, yaitu :

1) Cita –Cita / Aspirasi Pembelajar

Cita cita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kenyataan bahwa motivasi seorang pembelajar menjadi begitu tinggi ketika ia sebelumnya sudah memiliki cita cita. Implikasinya dapat terlihat dalam proses pembelajaran ,jika seorang yang memiliki cita cita maka akan terlihat motivasi yang begitu kuat untuk bersungguh sungguh untuk belajar agar cita citanya dapat tercapai.

2) Kemampuan Pembelajar

Korelasi antara kemampuan pembelajar adalah jika seseorang mengetahui bahwa kempuannya ada di bidang tertentu maka dia akan termotivasi dengan kuat untuk lebih menguasai dan mengembangkan kemampuannya pada bidang tersebut.

3) Kondisi Pembelajar

Kondisi pembelajar dapat dilihat dari aspek fisik maupun psikis. Jika dilihat dari kondisi fisik maka motivasi seseorang akan rendah jika kondisi fisiknya sedang kelelahan dan begitu juga sebaliknya. Jika dilihat dari sisi psikis maka motivasi seseorang akan bagus jika perasaannya merasa bahagia, senang atau gembira, hal tersebut berlaku juga sebaliknya jika seseorang sedang stress maka motivasinya juga akan rendah.

4) Kondisi Lingkungan Pembelajar

Kondisi lingkungan pembelajar dapat dilihat dari aspek fisik dan sosial. Dilihat dari aspek fisik maka motivasi seseorang akan tinggi jika kondisi lingkungan tempat seseorang belajar tersebut nyaman dan aman. Dilihat dari aspek sosial maka motivasi seseorang akan terpengaruh dari teman sepermainan, suasana keluarga atau teman sekelasnya.

5) Faktor Dinamisasi Belajar

Faktor dinamisasi belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat diamati pada sejauh mana upaya memotivasi tersebut dilakukan, bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan sebagainya yang mendinamisasi proses pembelajaran. Semakin dinamis suasana belajar maka cenderung akan memberi motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran.

6) Upaya Guru dalam Membelajarkan Pembelajar

Motivasi dalam belajar dapat naik dan turun sehingga perlu ada upaya guru untuk memotivasi pembelajar. Guru yang tidak bergairah dalam proses pembelajaran maka akan cenderung menjadikan siswa atau pembelajar tidak memiliki motivasi belajar. Hal hal yang disajikan secara menarik oleh guru juga menjadi sesuatu yang mempengaruhi tumbuhnya motivasi pembelajar atau pengalaman / kemampuan yang telah dimiliki.

Empat upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi adalah :

- a) Mengoptimalkan penerapan prinsip-prinsip belajar.
- b) Mengoptimalkan unsur-unsur dinamis pembelajaran.
- c) Mengoptimalkan pemanfaatan upaya guru dalam membelajarkan pembelajar.
- d) Mengembangkan aspirasi dalam belajar.

c. Ciri Ciri Motivasi

Menurut Sardiman (2011: 83), seseorang yang memiliki motivasi dapat dilihat dengan adanya ciri – ciri sebagai berikut yang dapat dipakai untuk menentukan sejauh mana seorang peserta didik memiliki motivasi untuk belajar, ciri – ciri tersebut antara lain:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
- 4) Lebih senang berkerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah-soal-soal.

d. Cara Menumbuhkan Motivasi

Sardiman (2011:92-95) mengemukakan tentang beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, antara lain adalah :

1) Memberi Angka

Angka dalam hal ini adalah sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar untuk mencapai angka / nilai yang baik. Namun ada siswa yang belajar hanya sekedar untuk naik kelas. Oleh karena itu guru seharusnya memberikan angka –

angka yang dapat dikaitkan dengan *values* yang terkandung dalam setiap pengetahuan yang diajarkan kepada para siswa sehingga siswa tidak hanya mendapatkan kepandaian kognitif saja tetapi juga ketrampilan dan afeksinya.

2) Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi namun yang perlu diperhatikan adalah bahwa hadiah untuk suatu pekerjaan mungkin tidak akan menarik jika diberikan untuk seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat di pekerjaan tersebut.

3) Saingan / Kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong siswa belajar. Persingan, baik persaingan individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

4) *Ego-Involment*

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik untuk menjaga harga dirinya.

5) Memberi ulangan

Para siswa akan giat belajar jika kalau mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi

6) Mengetahui Hasil

Dengan mengetahui hasil pekerjaan, apalagi kalau terjadi kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

7) Pujian

Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya pujian ini merupakan motivasi, pemberiannya harus tepat. Dengan pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri.

8) Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

9) Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu kegiatan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tentu hasilnya akan lebih baik.

10) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat. sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Motivasi belajar pada mulanya adalah suatu kecenderungan alamiah dalam diri umat manusia, tapi kemudian terbentuk sedemikian rupa sehingga dan berangsur-angsur, tidak hanya sekedar menjadi penyebab dan mediator belajar tetapi juga sebagai hasil belajar itu sendiri (Widarto,2004:19). Motivasi peserta didik dalam belajar sangat dipengaruhi oleh peran guru, sebagaimana Widarto (2004,33-35) juga menjelaskan bahwa motivasi seorang anak dipengaruhi oleh 4 hal yang salah satu diantaranya adalah peran guru di sekolah. Salah satu ciri guru yang bisa memotivasi adalah antusiasme, yang berarti mereka perduli dengan apa

yang mereka ajarkan dan mengkomunikasikannya dengan murid – murid bahwa apa yang sedang mereka pelajari itu penting. Tidak cukup dengan antusiasme, guru yang dapat memotivasi adalah guru yang mampu memberikan tantangan dan stimulasi sehingga murid-murid merasa bahwa mereka menempuh pelajaran yang cukup sulit dan menyadari bahwa mereka menggunakan pikiran- pikiran mereka dengan cara-cara yang baru dan berbeda.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan motivasi belajar dalam penelitian ini adalah dorongan dalam diri siswa untuk mendapatkan sesuatu yang diinginan yang mengakibatkan siswa tersebut akan berusaha untuk keras untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan itu ditandai dengan ciri – ciri sebagai tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini dan senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian Setyo Eko Atmojo pada tahun 2013 terhadap siswa kelas VII A semester II tahun akademik 2012/2013 SMP Bhakti Kedungtuban Blora tentang penerapan model pembelajaran berbasis masalah dalam peningkatan hasil belajar pengelolaan lingkungan dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam IV siklus yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran berbasis masalah mampu

meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A di SMP Bhakti Kedungtuban Blora sebesar 63,89% pada siklus 1, 77,78% pada siklus 2, 83,33% pada siklus 3, dan 86,75% pada siklus 4.

2. Penelitian Murwanto pada tahun 2015 terhadap siswa kelas VIII C semester 1 tahun 2013 di SMP Negeri 1 Tepus tentang peningkatan hasil belajar IPS dengan model *problem based learning* berbantuan media stimulan gambar dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 3 siklus yang menunjukkan hasil terjadi peningkatan nilai kualitas pembelajaran pada siklus I sebesar 3; siklus II sebesar 3,7; dan siklus III sebesar 4. (2) dan Terjadi peningkatan aktivitas sebelum tindakan nilai sebesar 11,67; siklus I sebesar 14,17; siklus II sebesar 18,80; dan siklus III sebesar 20,03. (3) Terjadi peningkatan sikap sosial sebelum tindakan rata - rata nilai 26,86 dan setelah sebesar 33,90. Minat peserta didik sebelum tindakan rata - rata sebesar 39,63 dan setelah sebesar 42,67. (4) Terjadi peningkatan nilai hasil belajar sebelum tindakan rata - rata 65,50 dengan ketuntasan klasikal 50%, siklus I sebesar 73,50 dengan ketuntasan klasikal 70%, siklus II sebesar 76,17 dengan ketuntasan klasikal 76,67 %, siklus III sebesar 80 dengan ketuntasan klasikal 86,67%.

3. Penelitian Risky Kusuma Putra Wibawa pada tahun 2015 terhadap siswa kelas XI pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Mesin SMK PIRI Sleman tentang penerapan metode *problem based learning* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran menggambar teknik mesin di SMK Piri Sleman dengan cara

melakukan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang menunjukkan hasil peningkatan nilai motivasi belajar menggambar teknik mesin berdasarkan pedoman observasi sebesar 9,8% dimana nilai pada siklus I 75,39% meningkat menjadi 85,19% pada siklus II. Berdasarkan angket yang didistribusikan kepada siswa juga terjadi peningkatan sebesar 5,46%, nilai pada siklus I sebesar 76,68% meningkat menjadi 82,41% pada siklus II. Dari data prestasi belajar menggambar teknik mesin yang diperoleh, nilai rata - rata *posttest* pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 1,5 dimana pada siklus I nilai rata - rata *posttest* siswa 7,2 meningkat menjadi 8,70 pada *posttest* siklus II serta naiknya persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 66,67% pada siklus I meningkat menjadi 100% pada siklus II.

C. Kerangka Pikir

Motivasi belajar ditentukan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah faktor dinamisasi belajar yang didalamnya termasuk model pembelajaran, sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat

Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan bahwa model *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan demikian maka Motivasi belajar siswa kelas XI OD SMK YAPPI Wonosari pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan dapat ditingkatkan menggunakan model *problem based learning*.

Hasil belajar ditentukan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah faktor external yang didalamnya termasuk model pembelajaran, berdasarkan hal tersebut maka dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan, model *problem based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian hasil belajar siswa kelas XI OD SMK YAPPI Wonosari pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan ringan dapat ditingkatkan menggunakan model *problem based learning*.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Implementasi model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI OD SMK YAPPI Wonosari pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan.
2. Implementasi model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI OD SMK YAPPI Wonosari pada mata pelajaran pemeliharaan mesin kendaraan.