

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu yang secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi (IPTEK) dalam rangka mensukseskan pembangunan yang senantiasa mengalami perubahan sejalan dengan tuntutan kebutuhan.

“Tujuan pendidikan diantaranya adalah (1) menanamkan pengetahuan/pengertian, pendapat dan konsep-konsep, (2) mengubah sikap dan persepsi, (3) menanamkan tingkah laku / kebiasaan baru (Soekidjo Notoatmojo, 2003:68)”. Menurut Undang – Undang No.20 Tahun 2003 (Sanjaya, 2012:1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu yang dapat melaksanakan tujuan pendidikan ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja, dunia industri dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sejalan dengan usaha pencapaian

tersebut, maka prosedur pengembangan sistem pengajaran di SMK memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang baik agar lulusan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang sesuai dengan bidangnya masing-masing dan kebutuhan di dunia kerja.

Salah satu SMK yang terus berusaha menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan industri adalah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki beberapa program keahlian, salah satunya Program Keahlian Teknik Bangunan yaitu Teknik Gambar Bangunan (TGB). Program keahlian ini melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Adapun salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam program keahlian Teknik Bangunan ialah mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL). Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak salah satu mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI yang memiliki konsep dasar dimana siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan menggunakan *Software* AutoCAD untuk membuat sebuah rancangan gambar yang dapat menjadi bekal bagi peserta didik nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja atau berwirausaha di studio gambar.

Kenyataannya berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 02 Agustus 2016 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, hasil belajar MDPL belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai MDPL di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar MDPL Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2015/2016	96,5-100	-	-	Sangat baik
	88-96	5 orang	16 %	Sudah naik
	79,5-87,5	12 orang	37 %	Baik
	75-79	2 orang	6 %	Baik
	<75	13 orang	41 %	Tidak tuntas
Jumlah:		32 orang	100,00	

Dengan memperhatikan Tabel 1.1 nilai hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL) maka peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2015/2016 dari 32 siswa, terdapat 41% siswa dalam kategori tidak tuntas, 6% baik, 37% baik, 16% sudah baik dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat baik. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75, maka dapat dilihat bahwa 41% siswa berada dalam kategori tidak tuntas. Jadi, hasil belajar MDPL pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2015/2016 belum sesuai harapan.

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu : (1) faktor internal /faktor dalam diri peserta didik, yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani peserta didik, (2) faktor eksternal/faktor dari luar diri peserta didik, yakni kondisi lingkungan di sekitar diri peserta didik, (3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang

digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Daryanto, 2010).

Disamping itu berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bidang studi, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran masih berorientasi kepada guru, dalam hal ini proses belajar mengajar belum menekankan keaktifan dan partisipasi siswa. Oleh sebab itu, siswa hanya menerima apa yang disajikan oleh guru sehingga siswa tidak termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar.

Melihat dari hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak yang kurang baik, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengubah metode pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

Peneliti memilih menggunakan metode *Drill (latihan)*. Metode *Drill* adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Dalam metode *Drill* ini, setiap latihan harus berbeda dengan latihan yang sebelumnya karena situasi dan pengaruh latihan yang berbeda pula. Selain itu guru juga perlu memperhatikan dan memahami nilai dari latihan itu sendiri serta kaitannya dengan seluruh pembelajaran disekolah. Dalam persiapan sebelum memasuki latihan guru harus memberikan pengertian dan perumusan tujuan yang jelas bagi

siswa dan selanjutnya siswa dianjurkan untuk mengerjakan latihan-latihan yang di kehendaki guru sesuai dengan konsep-konsep yang telah di ajarkan sebelumnya. Latihan yang praktis, mudah dilakukan, serta teratur melaksanakannya akan membina siswa dalam meningkatkan penguasaan keterampilan itu, bahkan siwa mampu memiliki ketangkasan tersebut dengan sempurna. Hal ini akan menunjang siswa berprestasi dalam bidang Menggambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat aktivitas siswa dan hasil belajar siswa degan judul : **“Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Teknik Gambar SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2016/2017”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Belum optimalnya hasil belajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi bersifat konvensional dengan menggunakan ceramah dan tanya jawab
3. Kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mengingat luasnya masalah yang terkait dalam penelitian ini, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh penulis maka masalah yang diteliti perlu dibatasi hanya pada:

1. Mata Pelajaran yang menjadi objek penelitian ini adalah materi perintah dasar gambar 2 dimensi pada perangkat lunak
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah AutoCAD
3. Penelitian ini menggunakan metode *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah melalui metode pembelajaran *Drill* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI semester genap SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan menerapkan metode pembelajaran *Drill*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

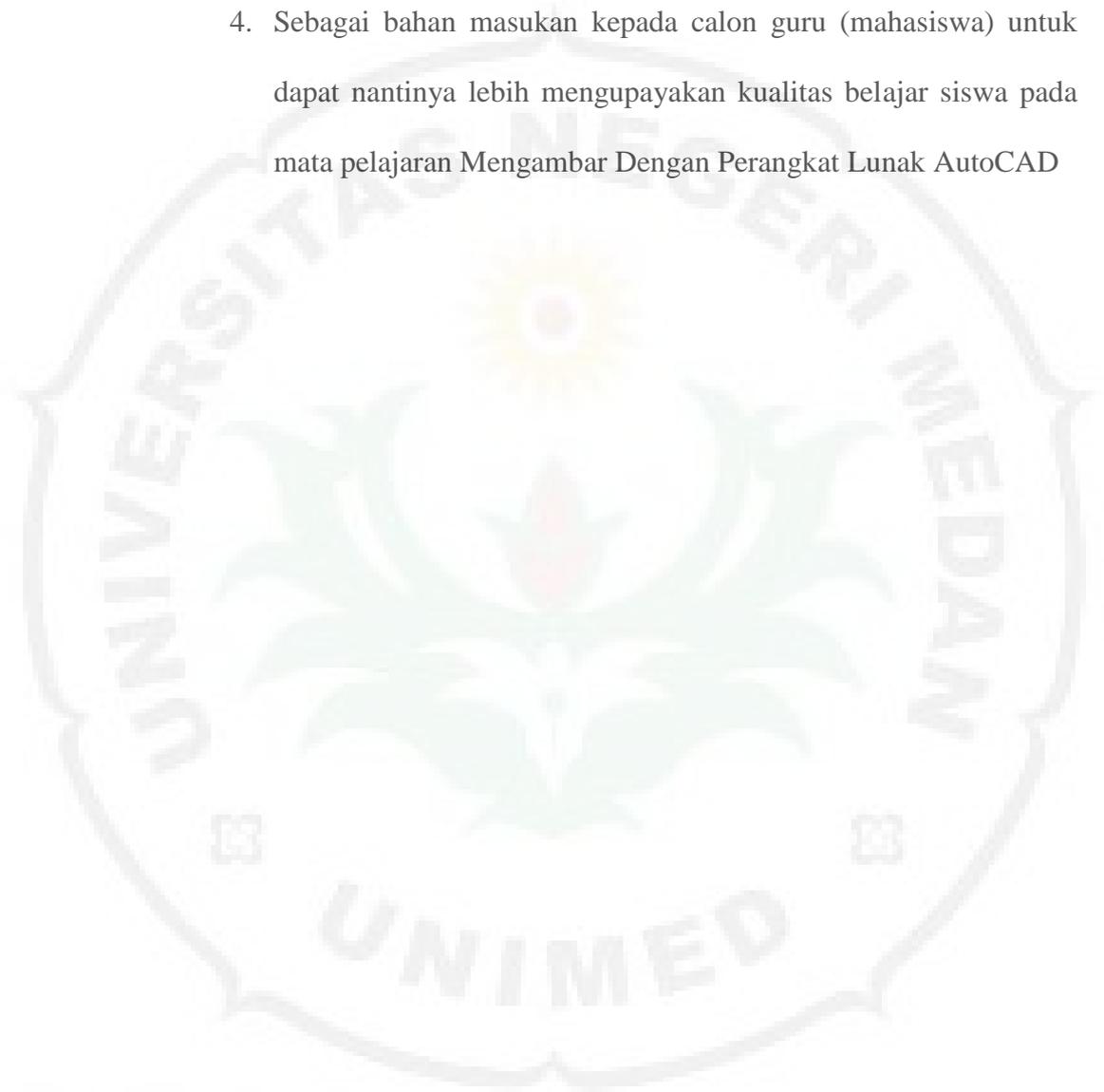
- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah mengenai cara meningkatkan hasil belajar Mengambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terkait, antara lain sebagai berikut.

1. Berguna bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar Mengambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan melalui metode *Drill*
2. Berguna bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar Mengambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan melalui metode *Drill*
3. Sebagai bahan masukan bagi lembaga dalam upaya meningkatkan lulusan di SMK pada umumnya dalam Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan khususnya.

4. Sebagai bahan masukan kepada calon guru (mahasiswa) untuk dapat nantinya lebih mengupayakan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD



THE
Character Building
UNIVERSITY