

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Peningkatan mutu pendidikan sangat diperlukan di setiap aspek disiplin ilmu pengetahuan. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian yang serius dan tanggung jawab dari semua pihak, terutama terhadap pemerintah yang dituntut untuk lebih berkonsentrasi dalam mengadakan perbaikan dan perubahan-perubahan Sistem Pendidikan Nasional sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan jaman.

Hal ini sesuai dengan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan menurut Anonymous dalam Nurul (2016), SMK memiliki tujuan untuk: (1) menyiapkan siswa untuk memiliki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, (2) menyiapkan siswa agar mampu memiliki karier, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang dan, (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif.

Sejalan dengan pernyataan di atas, maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut menghasilkan tenaga yang terampil dan bermutu serta menguasai bidang yang digelutinya, sehingga tantangan yang dihadapi peserta didik nantinya dapat teratasi. Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terus

berusaha menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan dunia industri adalah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya. Salah satu mata pelajaran produktif yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif adalah Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL). Mata pelajaran MDPL merupakan mata pelajaran yang mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja.

Berdasarkan dari hasil observasi sekolah, daftar nilai yang diperoleh dari guru mata pelajaran MDPL kelas XI bangunan Program keahlian Teknik Gambar Bangunan disajikan dalam Tabel 1.1 sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Daftar Hasil Belajar Mata Pelajaran MDPL Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam**

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Orang Siswa	Persentase	Keterangan
2016/2017	< 75	8	25%	Tidak Kompeten
	75-79	16	50%	Cukup Kompeten
	80-89	5	15,63%	Kompeten
	90-100	3	9,37%	Sangat Kompeten
Jumlah		32	100	

(Sumber: Guru Mata Pelajaran MDPL)

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa nilai mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar

Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun 2017/2018 dengan siswa 32 orang yang memperoleh 90-100 dalam kategori sangat kompeten sebanyak 9,37% (3 orang), memperoleh nilai 80-89 dalam kategori kompeten sebanyak 15,63% (5 orang), memperoleh nilai 75-79 dalam kategori cukup kompeten sebanyak 50% (16 orang) dan sisanya memperoleh nilai <75 dalam kategori tidak kompeten sebanyak 25% (8 orang). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran MDPL masih tergolong rendah.

Salah satu penyebab hasil belajar rendah karena siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan guru masih menggunakan proses pembelajaran konvensional, sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru, proses belajar mengajar masih berpusat kepada guru.

Oleh karena itu solusi untuk permasalahan tersebut, diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengganti model pembelajaran berupa model pembelajaran *Explicit Instruction* agar siswa dapat lebih interaktif, inspiratif dan termotivasi dalam belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta termotivasi dalam belajar.

Dengan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang digunakan guru bidang studi mata pelajaran gambar teknik masih bersifat konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam belum memenuhi standar KKM yaitu 75.
3. Siswa kurang termotivasi untuk aktif pada saat proses belajar mengajar.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran Explicit Instruction.

## **C. Batasan Masalah**

Agar memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta meningkatkan kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

Penelitian ini untuk menguji pengaruh model pembelajaran Explicit Instruction terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI TGB B Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak yang menggunakan model pembelajaran *Explicit Instruction* dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan semester genap Tahun Ajaran 2017/2018?
2. Apakah hasil belajar yang menggunakan model *Explicit Instruction* lebih tinggi dibandingkan dari hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan semester genap Tahun Ajaran 2017/2018?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah dan perumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Explicit Instruction* terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Pelajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswa yang diajarkan dengan model *Explicit Instruction* dengan pembelajaran Konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan melalui penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Untuk mengetahui pengaruh model *Explicit Instruction* sebagai model pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam menyerap pelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan peningkatan kompetensi siswa.

2. Secara praktis

- a. Bagi kepala sekolah, bahan masukan untuk membuat kebijakan tentang upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diduga dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran explicit instruction.
- b. Bagi guru, sebagai bandingan guru dalam memilih model apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.
- c. Bagi pengawas sekolah, sebagai bahan acuan untuk memberikan masukan kepada guru untuk menambah wawasan guru dalam pembelajaran
- d. Bagi peneliti lain, sebagai masukan bagi mahasiswa calon guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.