

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia akan tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh. Maju mundurnya proses pengembangan suatu bangsa di segala bidang sangat ditentukan oleh tingkat pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan aset masa depan yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa oleh sebab itu pembangunan sektor pendidikan harus menjadi prioritas.

Salah satu tujuan nasional yang dirumuskan dalam Undang-Undang Dasar 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu usaha peningkatan mutu pendidikan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa terus digalakkan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 pasal 4 yang menyatakan “standar nasional pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat”. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam peraturan pemerintah tersebut di atas, pemerintah selalu mengadakan perbaikan dan perubahan dalam segala komponen yang diharapkan mampu mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Perubahan dan perbaikan tersebut meliputi aspek kurikulum, sarana dan prasarana, guru, peserta didik dan strategi pembelajaran meliputi metode dan model pembelajaran.

Dalam pendidikan nasional terdapat pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal didefinisikan sebagai berikut “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi” (Suprijanto, 2005). Wujud nyata dari pendidikan formal adalah terlaksanakannya proses pembelajaran di kelas, di mana arah dan sasaran yang akan dicapai sesuai dengan jenjang pendidikan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, maka pemerintah membuka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan berbagai macam kompetensi keahlian. SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan yang diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, produktif, kreatif, inovatif serta mampu bertanggung jawab segala tuntutan dunia kerja sesuai dengan bidangnya masing-masing.

Untuk mencapai hal tersebut, maka siswa SMK dituntut untuk lebih memahami dan menguasai setiap mata pelajaran yang diterima di sekolah, karena setiap mata pelajaran saling mendukung dan saling mempengaruhi dalam peningkatan ilmu pengetahuan dan keterampilan serta perkembangan sikap dan kepribadiannya sebagai hasil belajar.

Pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini sering mengalami permasalahan yaitu lemahnya daya serap peserta didik. Permasalahan tersebut tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Dalam

arti yang lebih substansional, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya (Trianto, 2011).

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga formal yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah sesuai dengan bidangnya. Hal ini sesuai pendidikan kejuruan memiliki multi-fungsi jika dilaksanakan dengan baik akan memberikan kontribusi yang besar terhadap pencapaian tujuan pembangunan nasional. Fungsi-fungsi tersebut mencakup: (a) Sosialisasi yaitu transmisi dan konkretisasi nilai-nilai ekonomi, solidaritas, religi, seni dan jasa; (b) kontrol sosial yaitu perilaku dengan norma-norma kerjasama, keteraturan, kebersihan, kedisiplinan, kejujuran, keterbukaan; (c) Seleksi dan alokasi yaitu mempersiapkan memilih dan menempatkan calon tenaga kerja sesuai dengan permintaan pasar kerja; (d) Asimilasi dan konservasi budaya yaitu absorpsi antar budaya masyarakat serta pemeliharaan budaya lokal; (e) mempromosikan perubahan demi perbaikan. Pendidikan kejuruan tidak hanya mendidik dan melatih yang ada, tetapi juga harus berfungsi sebagai pendorong perubahan.

Untuk menyiapkan siswa agar dapat memenuhi kebutuhan lapangan kerja, SMK Negeri 1 Lubuk Pakam mempunyai tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan menjadi: mata pelajaran Normatif, Adaptif dan Produktif. Dari ketiga golongan mata pelajaran ini, golongan mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang penting, karena siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan,

keterampilan dan kemampuan yang merupakan bekal bagi para siswa nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran produktif tersebut adalah Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

Dari hasil pengamatan peneliti selama PPLT diketahui bahwa Kurikulum yang digunakan oleh SMK N 1 Lubuk Pakam adalah kurikulum 2013 revisi 2017. Terdapat perubahan dalam pergantian kurikulum tersebut, salah satunya adalah perubahan nama program keahlian Teknik Gambar Bangunan menjadi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPDIB). Salah satu mata pelajaran dasar program keahlian DPDIB pada kelas XI adalah Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancang Interior Gedung yang sebelumnya yaitu mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak. Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena menjadi salah satu keahlian yang harus dimiliki siswa setelah tamat dari sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Senin 21 Januari 2019 dan pengamatan penulis selama PPLT, proses pembelajaran diajarkan langsung oleh guru bidang studi yaitu Bapak Rahmito, S.Pd. mengamati proses pembelajaran di kelas XI DPIB A diketahui bahwa guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung masih menggunakan model pembelajaran pembelajaran langsung, metode ceramah dan mencatat dalam mengajar di kelas. Dalam pelaksanaannya guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga kondisi siswa ketika mengajar masih bersifat pasif. Guru menyampaikan secara teoritis sementara siswa lebih cenderung mendengar guru selama guru menjelaskan, mencatat, dan langsung mengoperasikannya pada komputer identik

dengan penjelasan guru. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif dan hanya menghafalkan apa yang dijelaskan guru tanpa disertai pemahaman terhadap materi tersebut. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga sangat kurang. Proses belajar mengajar guru tidak berusaha mengajak siswa untuk berfikir. Komunikasi terjadi satu arah, yaitu dari guru ke siswa.

Akibatnya siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga suasana kelas menjadi sepi takut untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya walaupun sudah diberikan kesempatan bertanya oleh guru.

Kondisi belajar mengajar seperti ini belum terlaksana secara optimal. Dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung masih bersifat satu arah yaitu terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa, sehingga interaksi antara guru dan siswa belum terlihat. Siswa terkesan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, siswa enggan bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan, belum terjadi diskusi belajar mengajar masih rendah. Kondisi seperti itulah yang menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Hal ini kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu lulusan SMK harus mempunyai kompetensi yang sesuai dengan dunia kerja. Secara umum hal ini dapat berampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Dalam melakukan observasi di sekolah peneliti melakukan wawancara dengan guru bidang studi Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, bapak Rahmito mengatakan bahwa siswa kurang aktif dalam menanggapi pelajaran yang diberikan oleh guru dan mereka lebih cenderung

mendengarkan saja apa yang diberikan guru tanpa berpikir kreatif. Padahal sebenarnya di zaman ini pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa (*Student Center*) tetapi harapan yang terjadi tidak sesuai karena pembelajaran masih berpusat pada guru saja (*Teacher Center*) siswa hanya memperhatikan dan melakukan langsung tanpa berpikir kreatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan observasi serta wawancara peneliti dengan guru bidang studi Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung siswa kelas XI DPIB A pada semester ganjil T.A 2018/2019 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung masih kurang memuaskan, hal ini dilihat dari data dokumentasi sekolah, seperti tabel dibawah ini:

Tabel 1.1, Data Hasil Belajar Ujian Harian Siswa Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI DPIB A Semester Ganjil T.A 2018/2019 Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2018/2019	<75	15	50 %	Tidak Kompeten
	75-80	7	23,33%	Cukup Kompeten
	81-90	5	16,67 %	Kompeten
	91-100	3	10 %	Sangat Kompeten
Jumlah Siswa		30	100%	

Sumber : Guru Bidang Studi SMK NEGERI 1 Lubuk Pakam

Dari data tersebut dapat dilihat berdasarkan Kriteia Ketuntasan Minimum (KKM) yang ada di sekolah 75, dari 30 siswa terdapat setengah dari kelas 50% siswa dalam keadaan tidak kompeten, 23,33% siswa dalam kategori cukup kompeten, 16,67% siswa dalam keadaan kompeten dan 10% siswa dalam keadaan sangat kompeten. Jadi dengan melihat tabel diatas dan melihat syarat nilai kelulusan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terkhusus pada mata pelajaran Aplikasi

Perangkat Lunak dan Interior Gedung adalah 75 masih belum tercapai sesuai harapan karena masih ditemukan 50% siswa belum mencapai standar kompetensi.

Masih banyaknya siswa siswa yang belum mencapai standar kompetensi disebabkan karena siswa yang kurang memahami penjelasan yang diberikan oleh guru, sikap siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran sehari-hari kelas ini diisi dengan pembelajaran konvensional, ketidakmauan siswa untuk mencari sumber-sumber pembelajaran lainnya sehingga semua informasi pembelajaran hanya berasal dari guru (*Teacher centered*).

Untuk mengatasi pembelajaran yang berpusat pada guru saja (*Teacher centered*) harus lah diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*Student Center*). Ini karena pendekatan *Teacher centered*, di mana pembelajaran berpusat pada pendidik dengan penekanan pada peliputan dan penyebaran materi, sementara pembelajar kurang aktif, sudah tidak memadai di era pengetahuan ini. Era pengetahuann yang sedang kita alami dan hadapi ini, memiliki karakter terobosan-terobosan baru dalam bidang pengetahuan dan teknologi. Para pembelajar kita membutuhkan lebih dari sesuatu yang kita berikan dengan pendekatan yang berpusat pada pendidik. Yakni, pendekatan yang dapat memberikan bekal kompetensi, pengetahuan dan serangkaian kecakapan yang mereka butuhkan dari waktu ke waktu. Dengan membiarkan peserta didik pasif, pendekatan yang berpusat pada pendidik sulit untuk memungkinkan peserta mengembangkan kecakapan berpikir, kecakapan interpersonal, kecakapan beradaptasi dengan baik. Tidak banyak yang mereka dapatkan bila partisipasi mereka minim dalam proses pembelajaran. Padahal berbagai kecakapan inilah yang mereka butuhkan setelah lulus dari SMK nanti.

Untuk menunjang pendekatan pembelajaran *learner centered* perlulah digunakan pendekatan, strategi, model atau metode yang inovatif. Salah satunya model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah. *Problem Based learning* (PBL) mempunyai perbedaan penting dengan pembelajaran penemuan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan disiplin ilmu dan penyelidikan siswa berlangsung di bawah bimbingan guru terbatas dalam ruang lingkup kelas, sedangkan PBL dimulai dengan masalah kehidupan nyata yang bermakna dimana siswa mempunyai kesempatan dalam memilih dan melakukan penyelidikan apapun baik di dalam maupun di luar sekolah sejauh itu diperlukan untuk memecahkan masalah.

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi, pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya, mengembangkan keterampilan, memecahkan masalah. Selain itu, dengan pemberian masalah autentik, siswa dapat membentuk makna dari bahan pelajaran melalui proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan sehingga sewaktu-waktu dapat digunakan kembali.

Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancang Interior Gedung adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi indikator pencapaian keberhasilan Ujian Praktik Kejuruan. Dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancang Interior Gedung, siswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami cara pengoperasian aplikasi menggambar secara digital, aplikasi yang paling banyak digunakan saat ini yaitu *Auto Computer Aided Desain* atau *AutoCAD*. Program aplikasi ini digunakan untuk membuat teknik menggambar denah dan *site plane* sebuah bangunan yang cukup kompleks. Dengan Menggunakan *AutoCad* proses desain dapat dibuat dengan lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien dalam segi waktu. Kualitas desain yang dihasilkan juga lebih rapih dan akurat sesuai dengan skala yang diinginkan. Agar siswa mampu menggunakan *AutoCad* diperlukan lah siswa terlebih dahulu mengetahui perintah-perintah dasar apa yang diperlukan siswa untuk menggambar menggunakan *AutoCad*.

Memperhatikan pentingnya model pembelajaran *Problem Based Learning* yang untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Pada Siwa Kelas XI DPIB SMKN 1 Lubuk Pakam”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung siswa kelas XI DPIB A pada tahun ajaran 2018/2019 didapat 50% yang dibawah nilai 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah SMKN 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Siswa Kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung karena sehari-hari kelas di isi dengan pembelajaran konvensional.
3. Seluruh informasi pembelajaran hanya berasal dari guru
4. Kurangnya kemauan siswa dalam mencari sumber belajar lainnya.
5. Penerapan model pembelajaran pembelajaran langsung, metode ceramah dan mencatat yang digunakan masih kurang tepat untuk dilaksanakan.
6. Subjek yang peneliti observasi yaitu siswa Kelas XI DPIB A semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 dan yang akan diteliti yaitu siswa kelas XI DPIB A semester ganjil tahun ajaran 2019/2020

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar permasalahan yang akan dikaji lebih terarah maka penelitian membatasi masalah hanya pada:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020

2. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan aktivitas memperhatikan pelajaran, bertanya, memberikan jawaban, antusias dalam mengerjakan soal dan keaktifan dalam kelompok pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam
3. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KD 3.7 Memahami Prinsip Dasar Gambar 2 D pada siswa kelas XI DPIB mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung Semester Ganjil T.A 2019/2020 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan di atas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas XI DPIB mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam gedung Semester Ganjil T.A 2019/2020?
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior gedung kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil T.A 2019/2020

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah seperti diuraikan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan Aktifitas Belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Semester Ganjil T.A 2019/2020.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sejalan dengan tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi Sekolah, sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prsetasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
3. Bagi guru, untuk menambah pengetahuan guru khususnya mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung dalam memilih strategi

dan model yang tepat dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

4. Bagi mahasiswa, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta pengalaman penulis sebagai calon guru untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam usaha meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung kelas XI di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

