

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan (bahasa Inggris : *education*) adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian.

Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Namun umumnya pendidikan dibagi menjadi tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah dan kemudian perguruan tinggi, universitas atau magang. Bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah adalah yang paling umum ada juga sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan *home-schooling*, *e-learning* atau yang serupa untuk anak-anak mereka.

Pembelajaran Kurikulum 2013 mendasarkan pada konsep bahwa pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan potensi dan pembangunan karakter setiap peserta didik sebagai hasil dari sinergi antara pendidikan yang berlangsung di sekolah, keluarga dan masyarakat. Proses Pembelajaran Kurikulum 2013 tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap (spiritual dan sosial), pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia (Permendikbud No. 104 tahun 2014 tentang Pembelajaran)

Adapun tujuan umum pendidikan kejuruan adalah sebagai berikut: (1) menyiapkan siswa agar dapat menjalani kehidupan secara layak; (2) meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa; (3) menyiapkan siswa agar menjadi warga negara yang mandiri dan bertanggung jawab; (4) menyiapkan siswa agar memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia; (5) menyiapkan siswa agar menerapkan dan memelihara hidup sehat, memiliki wawasan lingkungan, pengetahuan dan seni.

Tujuan khusus pendidikan kejuruan adalah sebagai berikut: (1) menyiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkatan menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (2) menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada di kota Medan yang memiliki tujuan memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja. Sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan bidangnya.

Program keahlian Teknik Bangunan, terdiri dari tiga jurusan yaitu: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Gedung (DPIB), Teknik Geomatika, dan Teknik Konstruksi Batu Beton. Salah satu mata pelajaran produktif pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Gedung (DPIB) adalah Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, karena mata pelajaran ini

memberikan kemampuan menggambar dengan menggunakan aplikasi kepada siswa, yang nantinya sangat dibutuhkan disaat melamar pekerjaan atau membuat usaha sendiri. Oleh karena itu, seharusnya siswa diharapkan memiliki kompetensi menggambar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada hari rabu 24 April 2019 di SMK N 1 Percut Sei Tuan, diperoleh hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) kelas XI SMK N 1 Percut Sei Tuan disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK N 1 Percut Sei Tuan.**

<b>Tahun Ajaran</b>	<b>Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
2017/2018	<75	8	28.57	Tidak Kompeten
	75-79	19	67.86	Cukup Kompeten
	80-89	1	3.57	Kompeten
	90-100	-	-	Sangat Kompeten
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100</b>	-

*Sumber : Guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung SMK N 1 Percut Sei Tuan.*

Dari Tabel daftar nilai diatas, penulis menemukan bahwa hasil belajar Kelas XI SMK N 1 Percut Sei Tuan Tahun ajaran 2017/2018 dari 28 siswa, terdapat 28.57% (8 orang) tidak kompeten, 67.86 (19 orang) cukup kompeten, dan 3.57 (1 orang) kompeten. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diterapkan disekolah adalah 75. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran

Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung belum sesuai harapan. Diharapkan semua peserta didik program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) memiliki pemahaman dan kemampuan yang baik pada mata pelajaran ini.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Menurut Daryanto hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya : (1) faktor internal/faktor dalam diri siswa, yakni keadaan jasmani dan rohani siswa, (2) faktor eksternal/faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2005: 76) metode pembelajaran adalah, cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Ada beberapa contoh metode pembelajaran diantaranya, diskusi, tanya jawab, latihan (penugasan), eksperimen debat, dll. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, metode yang digunakan guru pada mata pelajaran

ini adalah ceramah dan penugasan. Dilihat ketika proses pembelajaran mengakibatkan kejenuhan siswa dan mengantuk. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih metode yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara optimal.

Menurut Joice & Weil (dalam Isjoni, 2007: 50) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Trianto (2007: 1) mengatakan pada pembelajaran konvensional suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif, siswa tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri. Adapun sintaks pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut; (2) menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah; (3) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik; (4) memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah.

Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model yang sesuai dengan keadaan kelas atau siswa sehingga merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan, model mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang baik pula. Berdasarkan hasil pengamatan, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, pelaksanaan pembelajaran kurang melibatkan siswa serta proses pembelajaran masih didominasi guru. Akibatnya siswa yang menjawab dan bertanya masih sedikit.

Menurut Hamalik (1986), pengertian bahan ajar merupakan bahan pengajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan keinginan dan minat murid, membangkitkan motivasi murid, serta memberikan rangsangan dan juga pengaruh psikologis kepada para siswa yang menggunakannya. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan bahan ajar adalah harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Hasil pengamatan ketika pembelajaran, guru hanya menggunakan media *power point*, , dimana penggunaan media *power point* memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu siswa yang lambat mengikuti proses pembelajaran akan tertinggal, sehingga proses pembelajaran kurang efektif karena hanya siswa yang cepat mengikuti pembelajaran yang mampu mengikuti materi yang disampaikan oleh guru. Maka dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan modul, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, salah satu cara menanggulangi masalah diatas adalah dengan menggunakan bahan ajar yang dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut Syaiful Sagala (2009: 61) bahwa penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan mata pelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu bahan ajar inovatif adalah modul, karena pembelajaran menggunakan modul sangat penting untuk memperjelas pengertian kepada siswa, sehingga dengan menggunakan gambar siswa akan lebih memperhatikan terhadap benda-benda yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pembelajaran. Gambar yang terdapat dalam modul memberikan visualisasi bagi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Materi abstrak dalam pembelajaran *autocad* dapat dijelaskan dengan menggunakan gambar. Modul tersebut sebaiknya mengandung unsur konstruktivistik, agar pembelajaran semakin bermakna bagi siswa. Dalam pendekatan konstruktivistik diperlukan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa kombinasi modul, gambar dan pendekatan konstruktivistik dianggap dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa.

Wijaya (1988), memaparkan langkah-langkah pembelajaran menggunakan modul yaitu: (1) guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan, (2) guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar/mengasosiasi, dan mengomunikasikan, (3) guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran dan melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan, (4) guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (5) guru melakukan penilaian dan merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, (6) penutup. Peneliti mencoba menerapkan modul dengan materi yang diterapkan pada siswa.

Pembelajaran menggunakan modul merupakan pembelajaran dimana peserta didik dapat mengembangkan dirinya sendiri atau dengan arti kata masing-masing siswa diberi kesempatan untuk belajar dengan cara masing-masing tanpa ada tekanan waktu. Dengan penerapan modul ini diharapkan dapat mempermudah

guru dalam proses mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung khususnya KD 3.8 dan 4.8 yaitu membuat dan menjelaskan gambar interior.

Jenis-jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Fakta adalah segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa, simbol, nama tempat, nama orang lain, dll. (2) konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bias timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi defenisi, ciri khusus, hakikat, dll. (3) prinsip adalah berupa hal-hal pokok dan memiliki posisi terpenting meliputi, dalil, rumus, paradigma, teori serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat. (4) prosedur adalah langkah-langkah sistematis dalam melakukan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. (5) sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap. Berdasarkan materi pelajaran pada KD 3.8 dan 4.8 diketahui bahwa jenis materi pelajaran tersebut adalah fakta. Sebagaimana diketahui bahwa materi fakta dalah segala hal yang berwujud kenyataan meliputi nama-nama objek, lambing, nama bagian suatu benda, dll.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul, **“Penerapan Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah, antara lain sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan belum optimal.
2. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung yang diterapkan oleh guru kurang tepat.
3. Model pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung masih menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Bahan ajar masih terfokus pada buku cetak.
5. Guru belum menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar modul.

## C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, dana, serta kemampuan peneliti dan mengingat luasnya lingkup masalah, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung KD 3.8 dan 4.8 membuat dan menjelaskan gambar interior.
3. Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah aplikasi *Autocad* 2007

4. Penelitian ini dibatasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu kompetensi pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung
5. Bahan ajar yang digunakan pada penelitian ini adalah modul.

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

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu : “Apakah melalui penerapan modul dapat meningkatkan hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung pada siswa kelas XI DPIB 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?”

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

Penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan menerapkan bahan ajar modul”.

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

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis ini diharapkan dapat menambah wawasan baru dan kekayaan ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu sebagai bahan pertimbangan untuk menumbuhkan motivasi belajar

siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar tentang mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

b. Bagi Guru

Sebagai informasi bagi guru tentang bahan ajar modul dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk memperbaiki proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan profesionalisme guru.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangsih bagi sekolah dalam rangka peningkatan prestasi dan mutu lulusan.

d. Bagi Mahasiswa

Sebagai upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

