

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan tidak akan ada penerus cita-cita luhur untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Sebagai Negara berkembang membutuhkan kualitas sumber daya manusia (SDM) guna menopang pembangunan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting untuk menghasilkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, cerdas dan dapat bersaing mengikuti perkembangan global. Dengan demikian, lembaga yang menangani pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Sistem pendidikan saat ini telah melakukan berbagai pendekatan untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan peraturan pemerintah no.19 tentang SNP tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan, mendesain serta mengaplikasikan pembelajaran yang

nyata dan konkrit, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik dan sesuai tujuan pendidikan.

Di Indonesia pendidikan dapat ditempuh dengan dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 3 adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang spesifik, demokratis, pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat, dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah kebutuhan akan pekerjaan agar dapat memenuhi kebutuhan hidup. Basuki wibawa (2001) mengatakan bahwa program pendidikan teknologi dan kejuruan tidak hanya menyiapkan siswa memasuki dunia kerja, tetapi juga menempatkan kelulusannya pada pekerjaan tertentu. Melalui pendidikan kejuruan, tamatan dilengkapi kompetensi tertentu sesuai bidang keahlian yang di pelajari. Wardiman (1998:37) mengungkapkan karakteristik pendidikan kejuruan tiga dari sembilan, antara lain: (1) pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja, (2)

fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, serta (3) pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 5 Medan. SMK Negeri 5 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuann teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya. Smk Negeri 5 Medan berlokasi dijalan Timor No. 36 gaharu, medan timur ini terdiri dari enam jurusan dimana salah satunya adalah jurusan bangunan. Di dalam jurusan bangunan ini terdapat program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi di dalam bidang konstruksi bangunan. Mata Pelajaran yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah mata pelajaran adaptif, mata pelajaran normatif dan mata pelajaran produktif.

Gambar teknik adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar gambar teknik seperti mengidentifikasi alat-alat gambar, mengenal jenis-jenis garis, etiket gambar, gambar proyeksi benda dan sebagainya. Tujuan dari mempelajari gambar teknik adalah sebagai titik awal dalam menggambar bangunan pada jurusan teknik gambar bangunan.

Hasil Observasi Penulis pada Oktober 2019 di dalam sekolah SMK Negeri 5 Medan didapatkan tabel nilai hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

Tabel 1.1 . Perolehan Nilai Ujian Harian Dasar-dasar menggambar teknik kelas X Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah siswa	Persentase (%)	Keterangan
2018/2019	91-100	1	2.942%	Sangat Kompeten
	81-90	12	35.294%	Kompeten
	75-80	8	23.529%	Cukup Kompeten
	<75	13	38.235%	Tidak Kompeten
	Jumlah	34	100%	

Sumber: Guru mata pelajaran dasar-dasar gambar teknik SMK Negeri 5 Medan

Dari daftar hasil belajar mata pelajaran Menggambar teknik dasar diatas dapat dijelaskan bahwa, persentase hasil belajar siswa/siswi belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah di tetapkan oleh sekolah. Pada tahun pelajaran 2018/2019 didapat data yaitu 61.765% dari jumlah peserta didik 34 orang mendapat nilai diatas KKM diantaranya memperoleh nilai 75-80 cukup kompeten sebanyak 23,529% (8 orang), nilai 81-90 kompeten sebanyak 35,294(12 orang) , nilai 91-100 kategori sangat kompeten sebanyak 2,952% (1orang) dan 38,235% dari jumlah peserta didik 34 orang mendapat nilai dibawah rata- rata KKM yaitu nilai < 75 kategori tidak kompeten sebanyak 38,294 (13 orang) ,

banyaknya siswa/siswi yang mendapat nilai tidak kompeten sehingga pencapaian kelulusan yang digunakan pihak sekolah tidak tercapai. Dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional (teacher learning center), sehingga siswa kurang tertarik menerima materi atau pembelajaran yang diajarkan oleh guru mata pelajaran dasar-dasar menggambar teknik. Dan guru belum menerapkan model pembelajaran *project based learning*.

Oleh karena itu, solusi untuk permasalahan tersebut, diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengganti model pembelajaran *project based learning* 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 di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Hasil belajar mata pelajaran gambar teknik siswa kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan masih kurang optimal, dengan standar ketuntasan minimum (KKM) nilai 75.

2. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi mata pelajaran gambar teknik masih bersifat konvensional (teacher learning center)
3. Siswa kurang tertarik menerima materi atau pembelajaran yang diajarkan oleh guru mata
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

C. Pembatasan Masalah

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

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik pada siswa kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perlu dibuat perumusan masalah dengan tujuan akan membantu peneliti dalam usaha berikutnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah model pembelajaran *project based learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, sehingga berguna untuk guru, siswa, sekolah, dan orang tua. Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat secara teori untuk menambah wawasan baru dalam pembelajaran mata pelajaran gambar teknik dan sebagai masukan atau informasi bagi guru dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

b. Bagi guru

(1) Untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

(2) Untuk dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.

c. Bagi siswa

Menumbuhkan motivasi belajar dan memperjelas pemahaman siswa tentang menggambar huruf, angka, dan etiket gambar.

d. Bagi mahasiswa

(1) Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

(2) Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.

THE
Character Building
UNIVERSITY