

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri. Dalam undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, dinyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Trianto (2007:1) “Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) tahun 2003 pasal 15 merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu yang menjabarkan tujuan khusus Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yaitu pertama menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di Dunia Usaha/Dunia Industri (DU/DI) sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati. Kedua membekali peserta didik agar mampu

memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetisi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya. Ketiga membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu SMK Negeri 1 Lubuk Pakam sebagai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan untuk dapat memenuhi tujuan tersebut melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terdapat beberapa bidang kejuruan yang ditawarkan, di antaranya adalah program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB). Ada beberapa mata pelajaran produktif yang wajib ditempuh pada program keahlian Teknik Gambar Bangunan, salah satunya adalah mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak. Menggambar dengan Perangkat Lunak merupakan bidang keahlian yang sangat mendasar dalam lingkup keteknikan

Menggambar dengan Perangkat Lunak adalah salah satu bidang studi yang diajarkan di SMK Jurusan Bangunan untuk kelas XI. Bidang studi ini didesain untuk mengenalkan dan melatih peserta didik tentang berbagai gambar teknik melalui proses eksplorasi tentang menggambar garis, menggambar bentuk bidang dan bentuk tiga dimensi, menggambar proyeksi. Tujuan dari mempelajari Menggambar dengan Perangkat Lunak adalah suatu metode menggambar dengan komputer/laptop dengan menggunakan aplikasi dimana aplikasi tersebut dapat mempermudah dalam menggambar suatu konstruksi bangunan serta dapat memberikan hasil yang baik. Pengetahuan dasar berupa konstruksi dinding, pondasi, konstruksi kayu, konstruksi beton bertulang, konstruksi baja dan

menggambar bangunan gedung sangat berguna sebagai bekal pengetahuan dalam menggambar teknik bangunan Menurut Suparno (2008:3).

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan PPL 2017/2018 di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada hari jum'at tanggal 7 September 2018, menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada kelas XI program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih belum optimal. Sekolah telah menentukan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak adalah <75. Hal ini dapat dilihat dari Perolehan Nilai Siswa. Selengkapnya perolehan nilai rata-rata hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak 3 tahun terakhir dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1. Perolehan Nilai Ulangan Harian 3 Tahun Terakhir Mata Diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk pakam.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2017/2018	<75	10 Siswa	29,41	Tidak Kompeten
	75 -79	15 Siswa	44,12	Cukup Kompeten
	80 -89	8 Siswa	23,52	Kompeten
	90 -100	1	2,94	Sangat Kompeten
Jumlah :		34	100	
2016/2017	<75	10 Siswa	29,41	Tidak Kompeten
	75 -79	13 Siswa	38,24	Cukup Kompeten
	80 -89	10 Siswa	29,41	Kompeten
	90 -100	1	2,94	Sangat Kompeten
Jumlah :		34	100	
2015/2016	<75	13 Siswa	38,24	Tidak Kompeten
	75 -79	18 Siswa	52,94	Cukup Kompeten
	80 -89	3 Siswa	8,82	Kompeten
	90 -100	Tidak ada	-	Sangat Kompeten
Jumlah :		34	100	

Sumber: Nilai Harian SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Dengan memperhatikan Tabel 1.1 hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, maka peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun 2017/2018 pada semester ganjil dari 34 siswa, yang memperoleh nilai <75 sebanyak 10 siswa, memperoleh nilai 75-79 sebanyak 15 siswa, memperoleh nilai 80-89 sebanyak 8 orang dan memperoleh nilai 90-100 sebanyak 1 orang, Tahun 2016/2017 pada semester ganjil dari 34 siswa, yang memperoleh nilai <75 sebanyak 10 siswa, memperoleh nilai 75-79 sebanyak 13 siswa, memperoleh nilai 80-89 sebanyak 10 orang dan memperoleh nilai 90-100 sebanyak 1 orang, Tahun 2015/2016 pada semester ganjil dari 34 siswa, yang memperoleh nilai <75 sebanyak 13 siswa, memperoleh nilai 75-79 sebanyak 18 siswa, memperoleh nilai 80-89 sebanyak 3 orang dan memperoleh nilai 90-100 tidak ada. Masih ada peserta didik yang nilainya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) .

Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di sekolah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tersebut sebesar <75. Berdasarkan hal ini , maka perlu dilakukan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik kompetensi secara perorangan. Masalah ketuntasan belajar merupakan masalah yang penting, sebab menyangkut masa depan peserta didik, terutama mereka yang mengalami kesulitan belajar.

Menurut pengamatan penulis saat melakukan observasi, dan di saat pengalaman penulis sewaktu melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT), terlihat guru masih menggunakan model pembelajaran

konvensional dalam proses pembelajaran, sehingga cenderung mengikuti model pembelajaran langsung. Sehingga terlihat banyak siswa yang kurang serius dalam mengikuti pelajaran bahkan, terkesan bosan dan sebagainya. Keadaan ini menunjukkan kurangnya kualitas proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Ketika guru menyajikan materi pembelajaran, guru seharusnya mendorong siswa untuk memiliki pengalaman belajar bukan hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga agar siswa memiliki pengalaman untuk menghayati materi pelajaran yang diajarkan.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor utama berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Setiap siswa diyakini memiliki kemampuan serta bakat yang berbeda-beda, atas dasar itu pula mengapa hasil belajar yang dicapai siswa akan berbeda. Selain itu faktor lingkungan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa karena sehebat apapun hasil belajar siswa ketika berada dalam lingkungan yang tidak kondusif maka akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Adapun faktor berikutnya yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran itu sendiri, perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang kurang maksimal serta tidak didukung media pembelajaran yang sesuai maka berpengaruh pada hasil belajar siswa. Dengan demikian dalam merancang pembelajaran guru sudah sangat seyakinya mempersiapkan pembelajaran dengan baik, yaitu dengan memilih strategi atau model pembelajaran yang tepat.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah model pembelajaran dan metode mengajar. Namun kenyataannya, masih ada guru yang ahli di bidangnya namun tidak memperhatikan bagaimana model pembelajaran dan metode mengajar yang baik dalam menyampaikan pengetahuan yang ia miliki. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Salah satu model pembelajaran untuk mata pelajaran gambar dengan Perangkat Lunak yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (pemecahan masalah secara kreatif).

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan ketrampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Menurut Osborn (1952) proses dari model pembelajaran *Creative Problem Solving*, terdiri: 1) klasifikasi masalah, 2) pengungkapan pendapat, 3) Evaluasi dan pemilihan, 4) Implementasi.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* menuntut siswa untuk lebih aktif dan lebih kreatif sehingga permasalahan-permasalahan yang mereka hadapi dapat dipecahkan dan dicari solusinya. Selama ini model pembelajaran *creative problem solving* masih belum dikenal dan jarang digunakan oleh guru di kelas XI Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Secara umum cara mengajar cenderung satu arah dari guru. Guru mengisi kegiatan pembelajaran dengan ceramah, memberikan tugas dan mengerjakan soal latihan.

Sehingga kemampuan berpikir dan kreativitas siswa kurang diasah dan dikembangkan.

Menurut pernyataan Sudjana (1998:28) bahwa hasil belajar adalah penilaian dari hasil usaha/kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah suatu penilaian atas usaha dan kemampuan yang dicapai oleh siswa dalam memahami dan mengekspresikan ide-ide ke dalam gambar melalui dasar-dasar bidang ilmu menggambar teknik dasar yang dalam hal ini diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Dengan melihat adanya keterkaitan yang erat antara model pembelajaran dengan hasil belajar Hasil belajar Menggambar dengan Perangkat lunak, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:

“ Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI TGB SMK N 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada antara lain sebagai berikut.

1. Hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih rendah dan belum maksimal mencapai kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu (<75).
2. Penggunaan model pembelajaran yang hanya terpaku pada pendidik sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* belum pernah diterapkan guru pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
4. Kurangnya keberanian siswa untuk mengungkapkan ide atau gagasan berupa pendapat pada saat belajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi serta perumusan masalah, agar penelitian ini lebih efektif dan terarah. Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak berbasis Autocad Dengan menerapkan model Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.
2. Hasil belajar yang ditinjau pada penelitian ini adalah hasil belajar Psikomotorik siswa kelas XI Teknik Gambar bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak pada kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2019/2020 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak pada kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2019/2020 setelah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*.

F. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini akan memberi manfaat yaitu :

1. Bagi Siswa

- a. Dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan motivasi belajar serta menciptakan rasa senang dan nyaman belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak selama pelajaran berlangsung.
- b. Siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar berlangsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru sebagai bahan informasi bagi guru untuk memilih alternatif model pembelajaran yang sesuai dengan pokok pembahasan yang akan diajarkan kepada siswa.
3. Bagi Kepala Sekolah yaitu sumbangan pemikiran atau gagasan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai bahan referensi serta informasi dalam melakukan penelitian tindakan kelas.
 - b. Sebagai bahan masukan serta pertimbangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian tindakan kelas.

THE
Character Building
UNIVERSITY