

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, menuntut manusia untuk terus mengembangkan kemampuan diberbagai bidang dan wawasan. Pendidikan sangat penting bagi manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Oleh Karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Pendidikan merupakan salah satu wujud kebudayaan manusia, dimana kebudayaan itu sendiri tumbuh dan berkembang mengikuti dinamika perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Pendidikan sangat penting bagi umat manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Pendidikan adalah proses memberikan ilmu melalui berbagai macam metode yang diberikan pendidik kepada anak didik oleh pendidik agar anak didik dapat menyerap dan bermanfaat untuk hal yang baik.

Pembangunan bidang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam pembinaan Sumber Daya Manusia (SDM). Oleh karena itu, bidang pendidikan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik dari pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya. Peningkatan kualitas SDM dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai pada pendidikan tinggi, termasuk di dalam sekolah menengah kejuruan (SMK) yang memberikan pembelajaran khusus untuk meningkatkan kualitas SDM dengan program keahliannya.

Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan SMK memiliki tujuan untuk : 1) mempersiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) mempersiapkan siswa agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi,, 4) membekali siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada dasarnya dimaksudkan untuk mendidik dan melatih siswa agar dapat berkompeten dibidang menggambar dengan menggunakan perangkat lunak

dikomputer, sehingga nantinya siswa dapat mengimplementasikan ke dalam dunia kerja.

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, SMK Negeri 5 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki jurusan desain permodelan dan informasi bangunan. SMK ini memberi 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. Di SMK ini terdapat 4 bidang jurusan salah satunya adalah Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bnagunan. Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan adalah program yang mempelajari tentang bagaimana gambar bangunan dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah teknik bangunan. Untuk mendukung terciptanya lulusan yang bermutu dan berkompeten di bidang desain permodelan dan informasi bangunan, maka di SMK Negeri 5 Medan terdapat mata pelajaran produktif, diantaranya adalah mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL).

Berdasarkan hasil observasi awal dan keterangan dari pihak SMK Negeri 5 Medan, terdapat masalah pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak merupakan golongan mata pelajaran produktif yang berhubungan langsung dengan keterampilan siswa dimana siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan, keterampilan dalam menggambar dengan perangkat lunak yaitu AutoCAD sesuai tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK). Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak diberikan pada siswa kelas XI.

Adapun Permasalahan dapat dilihat dari daftar kumpulan nilai ulangan harian tahun pelajaran 2018/2019 diperoleh persentase nilai mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut :

**Tabel 1.1 Nilai Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI kompetensi Keahlian Desain Permoelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.**

Tahun Pelajaran	Nilai	Tes		Ketereangan
		Ulangan Harian		
		Jumlah Siswa	%	
2018 /2019	<75	9	37,5 %	Tidak Kompeten
	$\geq 75-80$	8	33,3 %	Cukup Kompeten
	>80-90	5	20,8 %	Kompeten
	>90-100	2	8,4 %	Sangat kompeten
Jumlah siswa		24	100 %	

*Sumber : Ulangan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak*

Dari hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru mata pelajaran menunjukkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 5 Medan tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil dengan peserta didik 24 orang. Melihat data di atas, masih banyak siswa yang lulus hanya mendapatkan nilai cukup kompeten, bahkan masih banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal tersebut menjadi bukti bahwa mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak yang diperoleh peserta didik masih di bawah nilai 75. Hasil belajar tersebut perlu di tingkatkan sehingga kompetensi dapat tercapai jika kelas terdapat 90% dari jumlah peserta didik yang telah berkompoten yaitu nilai  $\geq 75$  pada hasil belajar.

Di dalam pelaksanaan belajar mengajar sangat diperlukan langkah-langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Hal yang harus dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa agar

dapat berfikir logis, kritis dan dapat memecahkan masalah dengan sikap terbuka, inovatif dan kreatif.

Peneliti melihat metode yang dipakai pada pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMK Negeri 5 Medan adalah metode ceramah dan demonstrasi. Pada metode tersebut dilakuakn secara terus menerus tentunya siswa akan cepat merasa jenuh dan tidak ada ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran karena siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan tanpa adanya keterampilan lain yang bisa ditampilkan. Sehingga menimbulkan kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah model pembelajaran dan metode mengajar. Namun kenyataannya, masih ada guru yang ahli dibidangnya namun tidak memperhatikan 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 kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya. Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak yaitu model pembelajaran *Explicit Instruction*.

Anwar Agus (2019 : vol. 4 52-59), Model pembelajaran *Explicit Instruction* merupakan model pembelajran secara langsung agarsiswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran.

Ridawati (2018 : vol. 1 132) Pembelajaran kooperatif tipe *Explicit Instruction* merupakan pembelajaran langsung yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Istarani (2012) mengatakan, model pembelajaran *explicit instruction* (Pembelajaran Langsung) adalah pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar siswa tentang pengetahuan procedural yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Selain itu model pembelajaran ini juga ditunjukkan untuk membantu siswa yang mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan menerapkan pelatihan langsung yang terbimbing pada tiap pertemuan sesuai dengan pokok pembahasan yang akan dibahas. Pada tahap ini peserta didik dituntut melakukan kegiatan sesuai dengan instruksi yang diperoleh oleh guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Pada model pembelajaran ini sangat baik bagi siswa, karena mereka memahami serta benar-benar mengetahui secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan dalam bentuk sebuah skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Hasil belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan dalam mempelajari mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak masih rendah.
2. Model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 masih kurang bervariasi.
3. Guru bidang studi belum menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan.

## C. Pembatasan Masalah

Menimbang kebatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.
2. Penelitian ini mengacu pada materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada kompetensi menggambar bangunan.

3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

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

Berdasarkan batasan-batasan masalah yang di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *explicit instruction* memberikan peningkatan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan ?

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

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Tahun Ajaran 2019/2020 dengan penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

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

Setelah dilakukan penelitian diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.

2. Bagi siswa, melalui model pembelajaran *explicit instruction* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti sebagai bahan masukan dan bekal ilmu pengetahuan bagi penulis dalam mengajar menggambar dengan perangkat lunak dimasa yang akan datang.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
5. Bagi pembaca, sebagai informasi dan perbandingan bagi pembaca atau penulis lain yang berminat melakukan penelitian sejenis.

