

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 dipelajari. 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 pengetahuan 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 di jalan 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 21 Januari 2022 di dalam sekolah SMK Negeri 5 Medan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan belum mencapai KKM.

Berdasarkan daftar nilai SMKN 5 Medan, bahwasanya nilai rata-rata pada mata pelajaran Menggambar Teknik belum sesuai standar rata-rata yang ditetapkan oleh Depdiknas, KKM untuk mata diklat produktif yaitu 7.5. Nilai rata-rata yang diraih siswa di kelas X berkisar 5.00 sampai 7.00 dan untuk meningkatkan nilai siswa tersebut adalah dengan mengadakan remedial. Nilai siswa yang relatif rendah selalu menjadi tantangan tersendiri bagi guru bidang studi tersebut. Sehingga perlu kiranya untuk melakukan usaha-usaha untuk mencari solusi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Terkait dengan hasil belajar siswa, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi. Faktor tersebut antara lain adalah: minat belajar siswa, penerapan model pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan lain-lain.

Salah satu perubahan dalam kegiatan belajar mengajar adalah orientasi pembelajaran yang awalnya *teacher centered* berubah menjadi *student centered*.

Berdasarkan kondisi tersebut maka telah banyak dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah,

memahami materi secara individu, dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *cooperative learning*, yang merupakan salah satu model yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode pembelajaran yaitu: STAD (*Student Teams Achievement Division*), TAI (*Team Assisted Individualization*), TGT (*Teams Games Tournament*), Jigsaw, dan Penelitian Kelompok GI (*Group Investigation*).

Sering sekali sekolah menggunakan suatu orientasi model pembelajaran *teacher centered* dimana seorang guru menjelaskan di depan dan siswa hanya mendengarkan di belakang sampai jam pelajarannya selesai. Hal ini membuat para siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam menggali ilmu-ilmu suatu bidang tertentu. Maka dari itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat untuk diajarkan kepada siswa agar tidak terjadi kesulitan dalam belajar maupun kejenuhan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dalam hal ini guru tidak hanya sebagai penengah tetapi juga sebagai teman diskusi dalam kelompok belajar. Agar siswa dapat memahami materi tidak hanya secara kelompok, namun secara individu juga dapat memahami materi yang diajarkan, dan mampu saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya.

Dalam permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) salah satu model pembelajaran kooperatif, *Problem Based Learning* (PBL) memberikan waktu kepada para siswa untuk berpikir sendiri mencari masalah dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Didalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) siswa sebagai pemain dan guru sebagai fasilitator. Guru mendorong siswa untuk mengembangkan potensi secara optimal. Siswa belajar bukanlah menerima paket-paket konsep yang sudah dikemas oleh guru, melainkan siswa sendiri yang mengemasnya, bagian terpenting dimodel ini adalah bahwa dalam proses pembelajaran siswa yang harus aktif mengembangkan kemampuan mereka, bukan guru. Mereka harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya.

Pelaksanaan pembelajaran dilatar belakangi oleh beberapa aspek. Diantaranya aspek psikologis, kultural atau sosial budaya, dan pedagogis. Adapun inti dari semua itu adalah sebagai pendidik, tugas dan tanggung jawab guru yang paling utama ialah mendidik, yaitu membantu subjek didik untuk membantu keberhasilan dalam belajar. Sebelum memberikan bimbingan belajar kepada siswa, guru diharuskan mengenal dan memahami tingkat perkembangan anak didik, sistem motivasi atau kebutuhan, pribadi, kecakapan dan kesehatan mental yang dimiliki oleh siswa sebelum berhasil dalam belajar.

Dan secara umum tujuan bimbingan belajar bertujuan agar setelah mendapatkan pelayanan bimbingan belajar siswa dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan bakat, kemampuan dan nilai-nilai

yang dimiliki. Secara khusus, tujuan bimbingan belajar agar siswa dapat (1) mengenal, memahami, menerima, mengarahkan dan mengaktualisasikan potensi secara optimal, (2) mengembangkan berbagai keterampilan belajar, (3) mengembangkan suasana belajar yang kondusif, dan (4) memahami lingkungan pendidikan.

Berdasarkan permasalahan mengenai hasil belajar, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Discovery Learning Dalam Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 5 Medan”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Kegiatan belajar mengajar masih berpusat pada guru.
2. Siswa kurang bergairah dan jenuh saat mengikuti pelajaran gambar teknik
3. Siswa juga cenderung beranggapan bahwa pelajaran gambar teknik merupakan pelajaran yang sulit dan rumit karena menuntut kesabaran dan ketelitian siswa.
4. Hasil belajar siswa kelas X pada materi menggambar teknik masih relatif rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan terfokus maka dilakukan pembatasan masalah pada penerapan model yang diteliti dibatasi pada:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* kepada siswa kelas X program keahlian teknik desain permodelan dan informasi bangunan.
2. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* kepada siswa kelas X program keahlian teknik desain permodelan dan informasi bangunan.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar gambar teknik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran pada mata pelajaran gambar teknik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) mata pelajaran gambar teknik pada pengenalan dan penggunaan peralatan serata kelengkapan gambar teknik kelas X SMK Negeri 5 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* mata pelajaran gambar teknik pada pengenalan dan penggunaan peralatan serata kelengkapan gambar teknik kelas X SMK Negeri 5 Medan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan model pembelajaran *Discovery Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian mengenai pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya kepada pendidik, pengembang pendidikan yang bersufat teoritis dan praktisi :

1. Manfaat teoritis
 - a. Untuk mengembangkan konsep-konsep dalam pendidikan dan memberikan pengetahuan, yang dalam hal ini adalah pengaruh model based learning terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran gambar

teknik pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Desain permodelan dan informasi SMK Negeri 5 Medan.

b. Sebagai sumbangan pemikiran bagi guru – guru, pengelola, pengembang, dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika pelaksanaan pembelajaran teori, bahan perbandingan bagi peneliti yang lain yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.

c. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian dimaa yang akan datang

2. Manfaat praktis

a. Memberikan informasi pengaruh menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* mata pelajaran gambar teknik pada pengenalan dan penggunaan peralatan serata kelengkapan gambar teknik kelas X SMK Negeri 5 Medan.

b. Memberikan informasi tentang tentang hasil belajar siswa mata pelajaran gambar teknik yang bermanfaat untuk memperluas wawasan guru dan pengembang pendidikan khususnya guru-guru teknik Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan agar dapat lebih mengembangkan model pembelajaran dengan baik.