

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya perkembangan dan kemajuan teknologi dewasa ini tidak terlepas dari ilmu pengetahuan. Salah satu faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang produktif adalah pendidikan. Pendidikan merupakan modal yang sangat penting dalam suatu negara yaitu untuk menumbuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat bersaing nantinya di dunia nasional maupun internasional. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dunia pendidikan dituntut untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya.

Pendidikan merupakan langkah kegiatan yang berintikan proses pembelajaran oleh peserta didik yang diajarkan oleh para pendidik, yaitu agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan semua potensi dalam diri peserta didik. Pendidikan juga merupakan faktor yang sangat penting dalam memajukan ilmu pengetahuan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sebagai bagian dari pendidikan, proses pembelajaran memiliki 3 komponen penting yang saling terkait satu sama lain. Tiga komponen itu adalah; (1) kurikulum, materi yang diajarkan, (2) proses, bagaimana materi diajarkan, (3) produk, hasil dari proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang menekankan pada bidang keahlian yang harus dimiliki oleh siswa. Keahlian lah yang mendasari setelah lulus dari SMK, siswa harus memiliki keahlian dan menguasai bidang tekniknya. Sekolah menengah kejuruan (SMK) sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional dituntut dapat menyiapkan peserta didiknya untuk memasuki dunia kerja dengan bekal ilmu pengetahuan dan keahlian sehingga diharapkan mampu mengembangkan ilmu dan keahlian yang diperolehnya itu demi kemajuan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk memperoleh pengetahuan dan keahlian tersebut diperlukan kesiapan guru dalam mendidik siswanya dan terutama adalah kesiapan belajar dari sipembelajar yaitu siswa untuk senantiasa sungguh-sungguh dalam mempelajari mata pelajaran yang merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai pada program keahlian yang menjadi pilihannya.

Belajar sering didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Komponen yang menentukan untuk terjadinya proses belajar adalah guru dan model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran itu merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu sekali menguasai dan menerapkan model pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Selama ini, cara mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher-centered*). Model pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar, karena dengan model pembelajaran yang konvensional ini kebanyakan menyebabkan siswa cenderung jenuh, diam, tidak fokus, bosan, dan tidak ada interaksi saat proses

pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Gambar teknik merupakan sebuah alat untuk menyatakan maksud dari seseorang/pembuat gambar. Dalam dunia teknik gambar sering disebut sebagai ” Bahasa Teknik”. Penerusan informasi adalah fungsi yang penting dari sebuah gambar. Oleh karena itu diharapkan bahwa gambar harus dapat meneruskan keterangan-keterangan secara tepat dan objektif. Untuk dapat membuat gambar yang memiliki daya penerus informasi yang baik, maka pembuat gambar/perancang harus menguasai dasar-dasar atau aturan-aturan tentang pembuatan gambar. Begitu pula orang yang membaca gambar. Dengan demikian apabila pembuat gambar maupun pembaca gambar telah mengetahui dasar-dasar atau aturan gambar maka akan terjadilah suatu aliran informasi. Dalam modul ini anda akan mempelajari tentang alat-alat gambar, cara penggunaan dan cara perawatannya, selain itu anda juga akan mempelajari dasar-dasar atau aturan-aturan menggambar teknik.

Hasil belajar merupakan perwakilan dari penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang dikembangkan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa, melainkan juga proses pembelajaran itu sendiri. Hasil belajar yang maksimal dapat diupayakan melalui faktor-faktor yang mempengaruhinya

Melalui observasi dan wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran menggambar teknik SMK N 1 Lubuk Pakam, diperoleh informasi bahwa siswa kurang mengikuti pelajaran. Kejenuhan itu tentu berdampak buruk terhadap hasil

belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran menggambar teknik mesin cenderung rendah, meskipun ada beberapa siswa yang hasil belajarnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu nilai 75, tetapi pada kenyataannya dilihat dari mata diklat yaitu gambar teknik khususnya (mengenal jenis gambar proyeksi) dari seluruh jumlah siswa mulai dari TP 1, TP 2, dan TP 3 dimana setiap kelasnya terdiri dari TP1 33 siswa, TP2 32, dan TP3 35 yang di jumlahkan dari ketiga kelas tersebut yaitu 100 siswa kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2015/2016, hanya 52 % atau dari 100 siswa hanya 52 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu nilai 75 . Siswa cenderung beranggapan bahwa pelajaran menggambar teknik mesin khususnya (mengenal jenis gambar proyeksi) merupakan pelajaran membosankan. Siswa beranggapan bahwa pelajaran menggambar teknik mesin khususnya (mengenal jenis gambar proyeksi) itu sulit untuk dipahami.

Dari hasil observasi awal di informasikan bahwa permasalahan juga terlihat dari sisi guru yang mengajar cenderung tidak memberi apresiasi kepada siswa dan tidak menciptakan suasana kelas yang menarik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung juga terlihat kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tanpa adanya respon timbal balik antara guru dengan siswa. Guru juga tidak memberikan pretes dan postes pada proses belajar mengajar, sehingga guru tidak mengetahui seberapa jauh peningkatan pemahaman siswanya terhadap materi yang diajarkan. Jika guru tidak mengetahui bagaimana

peningkatan kemampuan atau pemahaman siswa, maka guru juga tidak akan tahu kenapa hasil belajar siswa tersebut cenderung rendah, dan pada materi apa saja yang tidak dipahami oleh siswanya. Dengan kondisi dan situasi tersebut, maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk lebih jelasnya dampak dari proses belajar mengajar dapat dilihat hasil belajar siswa SMK N 1 Lubuk Pakam pada mata pelajaran menggambar teknik mesin. Proses belajar mengajar (PBM) yang tidak maksimal ini menjadi alasan kuat terhadap hasil belajar yang rendah dan akan berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu guru perlu memahami dan mengembangkan metode keterampilan yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran khususnya pada pengajaran menggambar teknik khususnya pengenalan jenis gambar proyeksi. Sehingga dapat menghasilkan proses belajar mengajar yang menarik dan dapat membangkitkan semangat (motivasi) siswa, agar berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam dunia pendidikan guru merupakan sebagai personal yang menduduki posisi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM) guru mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam pembelajaran siswa dalam mengolah pembelajaran dengan lebih efektif, dinamis dan efisien yang ditangani dengan kesadaran dan keterlibatan aktif di antara dua subjek pengajaran yaitu guru sebagai penginisiatif awal dan mengarah serta pembimbing bagi para peserta didik. Guru yang profesional dan memiliki kompetensi yang komprehensif tentang tugas keguruan sangat dibutuhkan dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan. Salah satu kompetensi guru yang sangat menonjol dalam aktivitas

pendidikan dan pengajaran ialah kemampuan dalam menguasai dan menerapkan model pembelajaran dalam kegiatan mengajar.

Mengingat sekolah yang diteliti masih menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, dimana Pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 ini memiliki tujuan mendorong siswa untuk aktif dan bukan lagi menjadi objek dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Maka peneliti akan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan konteks kurikulum 2013 pada sekolah tersebut, diantaranya tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dan Multisensori.

Model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu strategi pembelajaran berbasis permainan anggota-anggota tim dimana setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-6 orang yaitu diantaranya berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini di catat dalam table khusus (tabel instrimen). Dalam TGT setiap anggota ditugaskan mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, Barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang akan mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Pembelajaran model Multisensori pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan melibatkan berbagai stimulasi indra meliputi pendengaran, pengelihatn, sentuhan dan terkadang juga penciuman dan pengecapn. Hal ini tentu saja berbeda dengan pembelajaran biasanya yang biasanya melibatkan satu indra saja misalnya pendengaran. Melalui berbagai

stimulasi ini diharapkan proses pemerolehan informasi tidaknya hanya bersifat satu sumber tetapi berbagai sumber. Berdasarkan sumber media multisensori hampir sama dengan gaya belajar VAK (*visual, auditori, dan kinestetik*).

Berdasarkan latar belakang dan uraian tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana “Perbedaan Hasil Belajar Menggambar Teknik Mesin Yang Di Ajarkan Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dan Model Multisensori Siswa Kelas X SMK N 1 Lubuk Pakam T.A 2015 / 2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian antara lain:

1. Hasil belajar menggambar teknik mesin khususnya pada kompetensi dasar pengenalan jenis gambar proyeksi rendah.
2. Siswa kurang bergairah ketika mengikuti proses belajar mengajar.
3. Guru cenderung tidak memberikan apresiasi dan tidak menciptakan suasana kelas yang menarik karena pembelajaran masih bersifat konvensional.
4. Kurangnya media yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran.
5. Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang membuat aktivitas siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya respon timbal balik antara guru dengan siswa sehingga hasil belajar tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas pada pembahasan, maka penelitian ini membatasi masalah hanya dalam penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang perbedaannya hasil belajar dilihat dari penggunaan model yang berbeda yaitu diajarkan menggunakan model pembelajaran tipe TGT dengan hasil belajar yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Multisensori. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran TGT pada kelas eksperimen₁ dan pembelajaran Multisensori pada kelas eksperimen₂ dilihat dari aspek kognitifnya. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah pelajaran menggambar teknik mesin khususnya pada kompetensi dasar pengenalan jenis gambar proyeksi. Penelitian dilakukan di kelas X-TP (Teknik Pemesinan) SMK N 1 Lubuk Pakam.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arahan yang dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penelitian ini, maka masalah dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mata pelajaran menggambar teknik mesin siswa Kelas X-TP SMK N 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model Multisensori mata pelajaran menggambar teknik mesin siswa kelas X-TP SMK N 1 Lubuk Pakam?

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggambar teknik mesin yang signifikan di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model Multisensori siswa kelas X-TP SMK N 1 Lubuk Pakam T.A 2015 / 2016?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) mata pelajaran menggambar teknik mesin siswa kelas X-TP SMK N 1 Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model Multisensori mata pelajaran gambar teknik mesin siswa kelas X-TP SMK N 1 Lubuk Pakam.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggambar teknik mesin yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model Multisensori.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat untuk banyak orang, berikut ini akan dijabarkan manfaatnya:

1. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang membandingkan hasil belajar dengan

menggunakan model pembelajaran tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dan model Multisensori.

2. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan sebagai bahan masukan agar memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian selanjutnya dan untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang pendidikan (pendidikan teknik mesin), misalnya dapat digunakan sebagai rujukan, dasar pertimbangan bagi pengambil kebijakan dan pemecahan masalah.