BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha dalam mengembangkan potensi prestasi yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar 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, masyarakat, bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18, dijelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja di bidang tertentu. Sebagai lembaga yang bertugas menyiapkan tenaga kerja, SMK diharapkan dapat menghasilkan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan di SMK, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, adalah untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak yang baik, serta keterampilan siswa agar dapat hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan sesuai dengan program kejuruan yang diambil. Adapun Tujuan Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah untuk mencetak tenaga ahli di bidang juru gambar / junior

arsitek muda yang unggul, kreatif, produktif dan inovatif serta keterampilan dengan akhlak mulia untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Sehingga siswa yang dihasilkan melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) akan mampu bersaing di dalam dunia kerja yang kemudian dengan tingkat lulusan yang baik maka diharapkan akan mengurangi pengangguran dari SMK yang seharusnya sudah memiliki keterampilan di bidang tertentu sebagai bekal dalam bersaing di dunia kerja.

SMK Negeri 2 Binjai adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang didirikan oleh pemerintah dan bergerak dibidang pendidikan formal. SMK Negeri 2 Binjai terdiri dari 5 Program Keahlian yakni: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB, Teknik Mesin, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Teknik Otomotif, dan Kuliner. Dari 5 program keahlian tersebut dibagi lagi menjadi 7 kompetensi keahlian yaitu: kompetensi keahlian DPIB, kompetensi keahlian TP, kompetensi keahlian TKRO, kompetensi keahlian TBO, kompetensi keahlian TBSM, kompetensi keahlian TKJ, dan kompetensi keahlian TB.

DPIB merupakan bagian dari kompetensi keahlian yang ada di SMK ini dengan mata pelajaran produktif Dasar-Dasar DPIB yang terdiri dari beberapa elemen antara lain: proses bisnis menyeluruh pada bidang desain pemodelan dan informasi bangunan, perkembangan teknologi dan isu-isu global pada desain pemodelan dan informasi bangunan, profesi dan kewirausahaan (*job-profile dan technopreneurship*) serta peluang usaha dibidang desain pemodelan dan informasi bangunan, teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan, gambar teknik, *building information modelling*, perhitungan statika

bangunan, spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan berbasis green material dan pekerjaan konstruksi.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran Dasar – Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Kelas X semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 pada tanggal 23 November 2023 dan pengamatan peneliti sewaktu melaksanakan PLP II, ditemukan permasalahan pada pembelajaran Gambar Teknik yaitu, siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru, banyak siswa yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung, dalam mengerjakan tugas kelompok terdapat anggota kelompok kurang bertanggung jawab hanya mengharapkan teman yang pandai saja, dan hasil belajar Gambar Teknik yang belum optimal seperti pada nilai Ulangan Harian masih terdapat siswa yang tidak tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Perolehan Nilai Ulangan Harian Gambar Teknik Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai T.A 2022/2023

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Kriteria
1	<75	14	38,88%	Tidak Kompeten
2	75-83	12	33,33%	Cukup Kompeten
3	84-92	8	22,22%	Kompeten
4	93-100	2	5,55%	Sangat Kompeten
Jumlah		36	100%	

(Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian SMK Negeri 2 Binjai)

Tabel 1. 2 Perolehan Nilai Ulangan Harian Gambar Teknik Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai T.A 2023/2024

No	Interval Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Kriteria
1	<75	12	33,33%	Tidak Kompeten
2	75-83	16	44,44%	Cukup Kompeten
3	84-92	7	19,44%	Kompeten
4	93-100	1	2,77%	Sangat Kompeten
Jumlah		36	100%	

(Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian SMK Negeri 2 Binjai)

Dimana ada 12 peserta didik atau 33,33% yang tidak tuntas dengan kriteria tidak kompeten. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik memerlukan peningkatan.

Kurangnya pemahaman mengenai pelajaran Gambar Teknik ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti model pembelajaran. Dari hasil observasi yang telah dilakukan guru hanya menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) sehingga mengakibatkan kejenuhan pada siswa dalam belajar dan berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran Gambar Teknik.

Salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu *Window Shopping*. Wirana (2020) mengatakan dengan menggunakan model *Window Shopping* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran yang aktif dan inovatif membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri sebagai pembentuk karakter dan pengembangan pengetahuan siswa. Hal tersebut mendorong timbulnya pemikiran baru untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah. Pemikiran ini mengarah perlunya penerapan strategi pembelajaran secara ilmiah yang memberikan kesempatan luas

kepada siswa untuk berlatih, belajar dan melibatkan partisipasi siswa secara optimal dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan pemikiran baru tersebut maka dimunculkan gagasan untuk menerapkan model pembelajaran *Window Shopping* (Kunjungan Galeri).

Window shopping merupakan strategi layanan berbasis kerja kelompok dengan melakukan keliling melihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasan. Strategi *window shopping* dapat melatih kolaborasi siswa dan keterampilan berpikir karena setiap siswa diwajibkan untuk memiliki keterampilan dalam membahas topik-topik yang dibahas kelompok sampai akhir yang menghadiri standnya (Qomariyah, 2019). Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, melatih kemampuan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah saat berdiskusi dengan kelompoknya. Adapun kelebihan dari model *window shopping* yaitu: meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial, mampu meningkatkan daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, mampu meningkatkan keaktifan dalam bertanya, membangun kerjasama dan saling percaya dan efektif sebagai saran untuk melatih keberanian siswa untuk tampil dengan percaya diri (Malik Ibrahim, 2020).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut membuat penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Window Shopping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Binjai”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain :

1. Hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM (kriteria Ketuntasan Minimum) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai.
2. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru.
3. Banyak siswa yang sibuk sendiri ketika pembelajaran berlangsung.
4. Dalam mengerjakan tugas kelompok terdapat anggota kelompok yang kurang bertanggung jawab hanya mengharapkan teman yang pandai saja.
5. Model pembelajaran *Window Shopping* belum pernah digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai.
6. Model Pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Binjai.

1.3 Pembatasan Masalah

Adanya batasan masalah berfungsi untuk menghindari perkembangan masalah yang terlalu luas. Adapun batasan masalah yang ada sebagai berikut :

1. Dalam Penelitian ini subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2024/2025 semester ganjil.
2. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X DPIB 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X DPIB 2 sebagai kelas kontrol.

3. Di dalam penelitian ini dibatasi pada elemen 5 yaitu gambar teknik (kognitif) khususnya materi memahami jenis-jenis dan fungsi peralatan gambar.
4. Model Pembelajaran pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Window Shopping*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Apakah model pembelajaran *Window Shopping* memberikan pengaruh berbeda dibandingkan dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan elemen 5 yaitu Gambar Teknik siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2024/2025 Semester Ganjil?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

Untuk melihat adanya pengaruh berbeda dari hasil belajar model pembelajaran *Window Shopping* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan elemen 5 yaitu Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Binjai Tahun Ajaran 2024/2025 Semester Ganjil.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dilihat melalui uraian berikut;

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan pembaca mengenai ilmu pendidikan, khususnya teori dan praktik pembelajaran yang terkait dengan model pembelajaran Window Shopping untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gambar teknik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan kepada sekolah dalam penggunaan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai informasi kepada para guru tentang penggunaan model pembelajaran *window shopping* dalam konteks pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.