

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja. Menurut Sanjaya (2006:102), “Pembelajaran adalah usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat dari perlakuan guru. Proses pembelajaran siswa tidak terlepas dari perlakuan guru, yang membedakannya hanya terletak pada peranannya saja”. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidikan untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.

Sagala, (2010:61) mengatakan bahwa :

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan

Proses pembelajaran setidaknya harus melibatkan dua komponen yang saling terkait satu sama lain, yaitu *teachers* (pendidik) dan *learners* (peserta didik).

Kedua komponen tersebut satu sama lain saling terkait untuk menciptakan interaksi edukatif guna mencapai suatu tujuan pendidikan. Satu sama lain harus memiliki *sense* yang sama. Guru sebagai pendidik berusaha bagaimana mendidik dan menyampaikan materi ajar dengan baik, sedangkan siswa (peserta didik) sebagai pembelajar harus mengimbangi dengan menjadi pelajar yang baik dan mampu

memposisikan diri sesuai tugas dan fungsinya, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Guru sebagai tenaga pendidik dalam proses pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan serta penerapan proses pembelajaran seperti apa yang akan dilaksanakan karena mereka yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Mau jadi seperti apa peserta didik (*learners*) sangat tergantung pada sentuhan tangan-tangan para pendidik. Tentu hal tersebut menjadi tugas sekaligus beban yang cukup berat bagi sosok guru, bagaimana membuat siswa belajar dan menjadikan mereka pelajar yang sesuai amanat UU No. 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1.

Salah satu upaya sederhana dan nyata yang harus dilakukan oleh guru adalah *be competent and professional teachers*. Indikatornya adalah guru diharapkan mampu berkreasi dan berinovasi menciptakan proses dan nuansa belajar yang menyenangkan, menginspirasi dan memotivasi peserta didik. Seorang tenaga pendidik (guru) harus dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, yaitu menyenangkan dan bermakna guna mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu diperlukan pengembangan pendekatan-pendekatan pembelajaran, model-model pembelajaran dan metode-metode pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik secara optimal sehingga seluruh potensi peserta didik dapat digali yang nantinya dapat berguna bagi diri sendiri, masyarakat dan bangsanya.

Dari berbagai macam metode mengajar yang ada, perlu diketahui bahwa tidak ada satu metode pun yang dianggap paling baik diantara metode-metode yang ada.

Tiap metode mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu metode mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu metode yang dianggap baik untuk suatu pokok bahasan yang disampaikan tenaga pendidik tertentu, kadang-kadang belum tentu berhasil dibawakan oleh tenaga pendidik lainnya.

Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam khususnya pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak peneliti melihat suatu model pembelajaran yang cenderung monoton dimana guru lebih mendominasi proses pembelajaran sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar sehingga tidak terjadi interaksi yang edukatif antara guru dan siswa. Kurang responsifnya siswa sangat di pengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru selaku pengajar dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga mengakibatkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, mengacu pada hal diatas peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran yang dapat memancing reaksi siswa agar lebih responsif dalam proses belajar mengajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang relevan dengan standar proses pembelajaran pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No. 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1. Adapun metode pembelajaran yang akan diterapkan adalah metode demonstrasi yang berbasis *cooperative learning*.

Sagala (2010:210) mengemukakan bahwa :

Metode demonstrasi ialah metode yang digunakan oleh seorang guru atau orang luar yang sengaja didatangkan atau murid sekalipun untuk mempertunjukkan gerakan-gerakan suatu proses dengan prosedur yang benar disertai keterangan-keterangan kepada seluruh dunia.

Abdulhak (2000:61) mengatakan “metode demonstrasi adalah suatu cara pembelajaran untuk menyampaikan informasi tentang peragaan sesuatu proses, atau memerlihatkan hasil kegiatan”. Metode ini biasanya berkenaan dengan tindakan-tindakan atau prosedur yang dilakukan, misalnya: proses mengerjakan sesuatu, membandingkan suatu cara dengan cara lain, untuk mengetahui / melihat kebenaran sesuatu.

Johnson dan Johnson (Isjoni,2009 : 63) mengemukakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama”. Pembelajaran kooperatif berarti juga belajar bersama-sama, saling membantu antara yang satu dengan yang lain dalam belajar dan memastikan setiap orang berkelompok mencapai tujuan atau tugas yang telah ditentukan.

Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual, maupun secara kelompok. Melalui model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Memperhatikan pengertian metode dan model pembelajaran di atas, maka peneliti akan mengaplikasikan kedua hal tersebut dalam suatu kegiatan belajar mengajar dengan harapan dapat

menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, kreatif, kondusif, menyenangkan, dan lebih responsif. Guna mencapai tujuan belajar mengajar yang diharapkan munculnya inovasi dibidang pendidikan sangat penting dilakukan. Dapat dikemukakan bahwa yang dimaksud dengan inovasi dibidang pendidikan adalah usaha mengadakan perubahan dengan tujuan untuk memperoleh hal yang lebih baik dalam bidang pendidikan.

**Tabel 1.1**  
**Nilai Kompetensi Menggambar Dengan Perangkat Lunak**  
**Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam**  
**Tahun Ajaran 2017/2018**

Nilai	Kelas		Total
	XI DPIB-A	XI DPIB-B	
90-100	0	0	0
80-89	4	3	7
75-79	8	5	13
< 75	22	25	47
Jumlah	34	33	67
Lulus	12	8	20
Tidak Lulus	22	25	47

Berdasarkan data yang penulis dapatkan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan kelas XI menunjukkan bahwa 29,85 % dari 67 siswa masih belum mampu mencapai KKM

pada kompetensi dasar Menganalisis perintah memodifikasi gambar 2 dimensi dengan perangkat lunak sesuai prosedur (nilai KKM 75), bagi siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 75 diwajibkan untuk mengikuti perbaikan. Data hasil belajar siswa tersebut diperoleh dari dokumen hasil evaluasi nilai siswa kelas XI Tahun Ajaran 2017/2018.

Rendahnya perolehan hasil belajar yang dicapai siswa tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap bahan ajar yang disampaikan oleh guru, proses belajar yang tidak kondusif, kurangnya motivasi belajar siswa, serta metode pembelajaran yang bersifat satu arah sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar dan hal ini menyebabkan kecenderungan akan pemahaman siswa terhadap bahan ajar tidak dapat diketahui secara pasti.

Berkaitan dengan metode pembelajaran yang peneliti lihat di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tersebut, khususnya pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang mengkaji dan menelusuri penerapan pembelajaran kompetensi guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran yang bersangkutan. Pengembangan potensi dan pengetahuan peserta didik tersebut diukur dari hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pemikiran di atas, penulis memilih judul penelitian: **“Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbasis *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI DPIB di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah usaha untuk mengungkap sumber-sumber masalah dengan segala faktor yang mempengaruhinya sehingga dapat masalah yang sebenarnya.

Adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap bahan ajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak rendah
2. Interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa
3. Respon siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung
5. Situasi yang tidak kondusif, terlihat dari adanya siswa yang tidak memperhatikan dan mengantuk saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
6. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah mempunyai peranan penting dalam suatu penelitian untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yang mengikuti mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak
2. Mata pelajaran yang menjadi bahan pengajaran untuk melakukan penelitian adalah mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

dengan kompetensi dasar Menganalisis perintah memodifikasi gambar 2 dimensi dengan perangkat lunak sesuai prosedur .Objek yang diteliti adalah hasil belajar peserta didik kelas XI Kompetensi Keahlian DPIB yang direkam ke dalam hasil studi setelah pelaksanaan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan model pembelajaran demonstrasi yang berbasis *cooperative learning*.

3. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang diraih peserta didik selama mengikuti mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

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

Rumusan masalah dalam penilitian ini yaitu bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam setelah penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis *cooperative learning*?

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

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam setelah penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbasis *cooperative learning*.
2. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar siswa kelas XI jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran

demonstrasi berbasis *cooperative learning* dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi berbasis konvensional.

#### F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat-manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

a. Bagi Peserta Didik

1. Mengembangkan potensi dan pengetahuan yang telah dimiliki secara alami oleh setiap individu.
2. Menumbuhkan sifat percaya diri pada setiap peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. Memotivasi peserta didik untuk menjadikan kegiatan pembelajaran sebagai kegiatan yang menyenangkan.

b. Bagi Pengajar

1. Memperluas pengetahuan pengajar tentang metode pembelajaran demonstrasi berbasis *cooperative learning* dan penerapannya.

c. Bagi Peneliti Sendiri

1. Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terkait metode pembelajaran demonstrasi berbasis *cooperative learning*.