

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu yang secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi (IPTEK) dalam rangka mensukseskan pembangunan yang senantiasa mengalami perubahan sejalan dengan tuntutan kebutuhan.

“Tujuan pendidikan diantaranya adalah (1) menanamkan pengetahuan/pengertian, pendapat dan konsep-konsep, (2) mengubah sikap dan persepsi, (3) menanamkan tingkah laku / kebiasaan baru (Soekidjo Notoatmojo, 2003)”.

Menurut Undang – Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu yang dapat melaksanakan tujuan pendidikan ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja, dunia industri dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sejalan dengan usaha pencapaian

tersebut, maka prosedur pengembangan sistem pengajaran di SMK memerlukan perencanaan dan pelaksanaan yang baik agar lulusan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di masa kini dan masa yang akan datang sesuai dengan bidangnya masing-masing dan kebutuhan di dunia kerja.

Salah satu SMK yang terus berusaha menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan industri adalah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki beberapa program keahlian, salah satunya Program Keahlian Teknik Bangunan yaitu Teknik Gambar Bangunan (TGB). Program keahlian ini melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Adapun salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam program keahlian Teknik Bangunan ialah mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL). Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak salah satu mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI yang memiliki konsep dasar dimana siswa dituntun untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan menggunakan Software AutoCad untuk membuat sebuah rancangan gambar yang dapat menjadi bekal bagi peserta didik nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja atau berwirausaha di studio gambar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada hari Kamis dan Jumat tanggal 15 dan 16 Februari 2018 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, hasil belajar MDPL belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai MDPL di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran MDPL Kelas XI Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2016/2017	96,5-100	-	-	Sangat baik
	88-96	3 orang	12 %	Sudah baik
	79,5-87,5	7 orang	28 %	Baik
	75-79	5 orang	20 %	Cukup Baik
	<75	10 orang	40 %	Tidak tuntas
Jumlah:		25 orang	100,00	

(Sumber: DKN Jurusan Teknik Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan)

Dengan memperhatikan Tabel 1.1 nilai hasil belajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL) maka peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2016/2017 dari 26 siswa, terdapat 40% siswa dalam kategori tidak tuntas, 20% cukup baik, 28% baik, 12% sudah baik dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai sangat baik. maka dapat dilihat bahwa 46% siswa berada dalam kategori tidak tuntas. Jadi, hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2016/2017 belum sesuai harapan.

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu : (1) faktor internal /faktor dalam diri peserta didik, yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani peserta didik, (2) faktor eksternal/faktor dari luar diri peserta didik, yakni kondisi lingkungan di sekitar diri peserta didik, (3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Daryanto, 2010).

Disamping itu berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bidang studi, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran masih berorientasi kepada guru, dalam hal ini proses belajar mengajar belum menekankan keaktifan dan partisipasi siswa. Oleh sebab itu, siswa hanya menerima apa yang disajikan oleh guru sehingga siswa tidak termotivasi untuk berperan aktif dalam belajar.

Melihat dari hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak yang kurang baik, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pemilihan metode pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengubah metode pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas.

Peneliti memilih menggunakan metode Drill (latihan). Metode Drill adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan - kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Dalam metode Drill ini, setiap latihan harus berbeda dengan latihan yang sebelumnya karena situasi dan pengaruh latihan yang berbeda pula. Selain itu guru juga perlu memperhatikan dan memahami nilai dari latihan itu sendiri serta kaitannya dengan seluruh pembelajaran disekolah. Dalam persiapan sebelum memasuki latihan guru harus memberikan pengertian dan perumusan tujuan yang jelas bagi siswa dan selanjutnya siswa dianjurkan untuk mengerjakan latihan-latihan yang di kehendaki guru sesuai dengan konsep-konsep yang telah di ajarkan sebelumnya.

Latihan yang praktis, mudah dilakukan, serta teratur melaksanakannya akan membina siswa dalam meningkatkan penguasaan keterampilan itu, bahkan siswa mampu memiliki ketangkasan tersebut dengan sempurna. Hal ini akan menunjang siswa berprestasi dalam bidang Menggambar Dengan Perangkat Lunak AutoCad.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat aktivitas dan hasil belajar siswa dengan judul :

“Penerapan Metode Pembelajaran Drill Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Belum optimalnya hasil belajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru bidang studi bersifat konvensional yaitu hanya berpusat pada guru berupa ceramah dan tanya jawab.
3. Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru bidang studi.
4. Kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat luasnya masalah yang terkait dalam penelitian ini, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh penulis maka masalah yang diteliti perlu dibatasi, yaitu:

1. Mata Pelajaran yang menjadi objek penelitian ini adalah materi perintah dasar gambar 2 dimensi pada perangkat lunak
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah AutoCad
3. Penelitian ini menggunakan metode Drill yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak
4. Kegiatan aktivitas siswa yang akan diukur dalam penelitian ini adalah *Oral Activities* yaitu mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat serta saran dan *Mental Activities* yaitu menanggapi, dan mengingat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Apakah melalui metode pembelajaran Drill dapat meningkatkan aktivitas belajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI semester genap SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Apakah melalui metode pembelajaran Drill dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa

kelas XI semester genap SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Mengambar Dengan Perangkat Lunak Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan menerapkan metode pembelajaran Drill.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak terkait, antara lain sebagai berikut.

- a) Berguna bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar Mengambar Dengan Perangkat Lunak AutoCad kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan melalui metode Drill
- b) Berguna bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar Mengambar Dengan Perangkat Lunak AutoCad kelas XI

Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan melalui metode Drill

- c) Sebagai bahan masukan bagi lembaga dalam upaya meningkatkan lulusan di SMK pada umumnya dalam Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan khususnya.
- d) Sebagai bahan masukan kepada calon guru (mahasiswa) untuk dapat nantinya lebih mengupayakan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak AutoCad.