

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang berkualitas tentu dilandasi oleh nilai pendidikan yang ditanam dalam diri masyarakat. Selain itu pendidikan juga dapat membentuk karakter dan kemampuan individu sehingga bisa bersaing di pasaran dunia global. Tentu masih juga ada faktor-faktor lain yang ikut turut menjadi penentu daya saing sebuah bangsa. Daya saing di bidang pendidikan bagi sebuah bangsa dapat diartikan sebagai kemampuan negara tersebut untuk menciptakan sistem pendidikan yang efisien, inklusif, dan berkualitas tinggi, yang akan menghasilkan individu-individu yang berpengetahuan, terampil, dan berdaya saing di pasar global. Ini mencakup kemampuan negara untuk menyediakan akses Pendidikan yang merata, mempromosikan inovasi dalam metode pengajaran dan kurikulum, serta menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan yang relevan dan berdaya saing dalam berbagai sektor di dunia nyata. UU Nomor 20 Pasal 1 ayat (1) Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan rencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya. Banyak kemampuan yang ada dalam diri anak yang perlu ditempa di antaranya aspek kognitif, intuitif dan beberapa dimensi ketrampilan lainnya supaya bisa menjadi bekal untuk bersaing.

Pendidikan formal yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Interaksi inilah yang kita kenal sebagai proses pembelajaran, yaitu saat guru membimbing siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Namun, pendidikan bukan sekadar transfer ilmu dari guru ke siswa. Lebih dari itu, pendidikan bertujuan membentuk karakter, mengembangkan cara berpikir, serta menanamkan nilai-nilai moral dan sosial budaya yang baik pada siswa. Agar pembelajaran benar-benar efektif, diperlukan interaksi dua arah antara guru dan siswa. Berdasarkan Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 tentang implementasi Kurikulum 2013, pengetahuan tidak hanya dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Siswa bukanlah wadah kosong yang hanya menerima informasi, melainkan individu yang aktif dalam mencari, mengolah, dan membangun pemahaman mereka sendiri. Karena itu, pembelajaran modern menempatkan siswa sebagai pusat (*student-centered learning*), sementara guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan solusi, berdiskusi, dan berkolaborasi dalam proses belajar. Agar pembelajaran menjadi lebih efektif, penting untuk menerapkan metode pembelajaran aktif. Artinya, siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar. Ini bisa berupa diskusi, kerja kelompok, proyek kreatif, atau pemecahan masalah. Ketika siswa aktif, mereka tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis, menemukan solusi, serta mengembangkan bakat yang dimiliki.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang dapat menjadi bekal saat mereka memasuki dunia kerja. SMK memiliki peran

penting dalam mencetak tenaga kerja yang siap pakai, sehingga pembelajaran di dalamnya harus benar-benar relevan dengan kebutuhan industri. Setiap siswa di SMK dibimbing sesuai dengan program keahlian yang mereka pilih, baik dalam bidang teknik, bisnis, kesehatan, atau bidang lainnya. Mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman praktik yang mendukung kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan di dunia kerja yang sebenarnya. Dengan kombinasi keterampilan, pengalaman, dan mentalitas yang kuat, lulusan SMK diharapkan mampu bersaing dan memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan produktivitas kerja di berbagai sektor industri. Lebih dari sekadar memperoleh keterampilan teknis, pendidikan di SMK juga membentuk karakter, kedisiplinan, serta rasa percaya diri bagi setiap siswanya. Dengan demikian, mereka tidak hanya siap bekerja, tetapi juga siap berkembang dan beradaptasi di dunia kerja yang terus berubah

Untuk menghadapi perkembangan zaman dan tuntutan industri, diperlukan sumber daya manusia yang tidak hanya berpengetahuan luas, tetapi juga terampil dalam menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Salah satu mata pelajaran di SMK yang sangat relevan dengan kebutuhan industri adalah Gambar Teknik. Dalam dunia teknik, gambar teknik memiliki peran penting sebagai alat komunikasi antara perancang dan pekerja manufaktur. Melalui gambar teknik, informasi mengenai suatu produk atau komponen dapat disampaikan dengan jelas, sehingga proses produksi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Oleh karena itu, gambar teknik tidak hanya sekadar menggambar, tetapi juga memastikan bahwa desain yang dibuat lengkap, tepat, dan mudah dipahami. SMK PUTRA ANDA BINJAI,

khususnya di jurusan Teknik Pemesinan, mata pelajaran gambar teknik diberikan kepada siswa kelas X dan XI. Pada kelas X, siswa diajarkan dasar-dasar menggambar secara manual, sehingga mereka memahami konsep fundamental dalam menggambar teknik. Kemudian, di kelas XI, siswa mulai belajar menggunakan software AutoCAD, yang memungkinkan mereka untuk menggambar teknik berbasis komputer. Melalui pembelajaran AutoCAD, siswa dilatih untuk membuat gambar teknik dalam bentuk 2D maupun 3D, yang merupakan keterampilan penting di dunia industri modern. Dengan menguasai teknik menggambar berbasis komputer, mereka akan lebih siap untuk menghadapi dunia kerja dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Putra Anda Binjai, proses pembelajaran Gambar Teknik Manufaktur pada materi AutoCAD belum didukung oleh pemanfaatan laboratorium komputer sekolah secara optimal. Meskipun sekolah telah memiliki laboratorium komputer, fasilitas tersebut untuk sementara waktu belum dapat digunakan oleh siswa kelas XI Teknik Pemesinan karena penggunaannya masih diprioritaskan untuk jurusan lain. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran AutoCAD belum sepenuhnya dilaksanakan melalui praktik langsung menggunakan komputer sekolah. Akibatnya, siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengoperasikan perangkat lunak AutoCAD secara mandiri, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh belum maksimal. Padahal, penguasaan AutoCAD merupakan kompetensi yang menuntut keterampilan praktik secara langsung agar siswa mampu memahami fungsi-fungsi perintah, teknik menggambar, serta prosedur pembuatan gambar teknik sesuai dengan standar

industri. Keterbatasan akses terhadap fasilitas praktik tersebut berdampak pada berkurangnya pengalaman belajar siswa dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar melalui pengalaman, diskusi, refleksi, dan keterlibatan aktif siswa. Salah satu model yang dinilai sesuai adalah *Experiential Learning*, karena model ini menekankan pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan praktik yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Experiential Learning berasal dari dua suku kata, yaitu *Experiential* berasal dari kata *experience* yang artinya pengalaman dan *Learning* yang berarti belajar. Sedangkan *Experiential Learning* dapat diartikan pembelajaran berdasarkan pengalaman. Sehingga model *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan pengalaman. Model *Experiential Learning* mulai diperkenalkan pada tahun 1984 oleh David Kolb. Model *Experiential Learning* merupakan proses belajar dimana proses perubahan menggunakan pengalaman sebagai media belajar atau pembelajaran bukan hanya materi yang bersumber pada dari buku atau guru, tetapi juga bisa dari pengalaman siswa. *Experiential Learning* (belajar berdasarkan pengalaman) membantu siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan nyata, sehingga dengan pengalaman nyata tersebut siswa dapat mengingat dan memahami informasi yang didapatkan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan mutu pendidikan. Adapun tujuan dari model *Experiential Learning* adalah untuk menambah kepercayaan diri, meningkatkan

kemampuan siswa dalam partisipasi aktif dan menciptakan interaksi sosial yang positif guna memperbaiki hubungan sosial dalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Rabu (04/06/2025) dengan guru Gambar Teknik MANUFAKTUR di SMK PUTRA ANDA BINJAI, didapatkan masalah bahwa hasil belajar siswa kelas XI TPM masih rendah, hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Gambar Teknik Manufaktur selama tiga tahun terakhir menunjukkan nilai yang cenderung masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada tahun ajaran 2022/2023, dari 20 siswa, hanya 11 orang (55%) yang mencapai nilai di atas KKM. Pada tahun ajaran 2023/2024, dari 21 siswa, sebanyak 10 orang (47,62%) memperoleh nilai di atas KKM, dan pada tahun ajaran 2024/2025, dari 21 siswa, hanya 8 orang (38,1%) yang berhasil memenuhi KKM. Hal ini diperkuat oleh kemampuan daya serap siswa yang berbeda-beda.

Siswa terlihat kurang mampu dalam menerapkan keterampilan praktik yang dibutuhkan dalam mata pelajaran ini dikarenakan pembelajaran yang dilakukan belum mampu mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara mendalam untuk kegiatan pembelajaran. Siswa selalu mencatat apa yang diajarkan gurunya di kelas. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif, dan kurang termotivasi mengikuti pelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu diadakan perbaikan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, serta dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, senang mengikuti pelajaran, dan tidak cepat bosan, sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Model Pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan motivasi, serta dapat membuat siswa lebih aktif, bersemangat, senang mengikuti pelajaran,

dan tidak cepat bosan, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Terbukti dari hasil penelitian oleh Umar Abdulhalim, dkk (2023) yang meneliti tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan” dapat meningkatkan motivasi secara langsung kepada siswa dan guru untuk meningkatkan motivasi kegiatan belajar mengajar dengan hasil penilaian yang lebih baik. Pada pra tindakan rata-rata nilai dari 30 siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 2 Kota Ternate adalah 50,7 dan hanya 2 siswa atau 6,66% yang dinyatakan lulus atau diatas nilai KKM, sedangkan keinginan berwirausaha dari hasil survey ternyata hanya 3 siswa atau 10% dari 30 siswa yang berkenginan berwirausaha. Diketahui terjadi perubahan signifikan setelah dilakukan tindakan melalui model pembelajaran *experiential learning* dimana diatas nilai KKM pada pra tindakan rata-rata 50,7% dan pada dilakukan tindakan model pembelajaran model *Experiential Learning* meningkat menjadi 70,5.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK PUTRA ANDA BINJAI dan difokuskan pada mata pelajaran Gambar Teknik di kelas XI. Diharapkan dengan penerapan model ini, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam praktik. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdul Halim di SMKN 2 Kota Ternate, yang berfokus pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Walaupun objek mata pelajaran dan lokasi sekolah berbeda, kedua penelitian tersebut memiliki tujuan yang sama, yaitu meningkatkan kualitas proses

dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan *Experiential Learning*, siswa diharapkan menjadi lebih bersemangat, tidak mudah merasa bosan, serta lebih senang dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, model ini juga diyakini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa dalam menggambar teknik. Pada akhirnya, diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik di kelas XI SMK PUTRA ANDA BINJAI dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat dan motivasi siswa untuk belajar Gambar Teknik, yang mungkin disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.
2. Metode pembelajaran yang selama ini diterapkan cenderung bersifat konvensional dan tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis.
3. Tantangan dalam penerapan Model Pembelajaran *Experiential Learning* seperti kurangnya fasilitas pendukung, keterbatasan waktu, dan kesiapan guru dalam menerapkan model tersebut.

1.3. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya akan membahas penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik manufaktur di kelas XI Teknik Pemesinan di SMK PUTRA ANDA BINJAI.

2. Penelitian ini akan dilakukan dalam jangka waktu tertentu, untuk mengevaluasi penerapan metode pembelajaran dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam pengalaman praktis.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Teknik Pemesinan di SMK PUTRA ANDA Binjai, sehingga hasil penelitian terbatas pada populasi tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik di kelas XI Teknik Pemesinan di SMK PUTRA ANDA BINJAI?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik di kelas XI Teknik Pemesinan di SMK PUTRA ANDA BINJAI.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *Experiential Learning* dalam konteks pendidikan vokasi, khususnya di SMK dan pengalaman dalam merancang dan melaksanakan penelitian pendidikan, yang dapat berguna untuk penelitian di masa depan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan tentang efektivitas model pembelajaran Experiential Learning, yang dapat membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Dengan penerapan model pembelajaran yang lebih aktif dan berbasis pengalaman, siswa diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam mata pelajaran Gambar Teknik Manufaktur.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Dengan meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pengajaran, reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang berkualitas dapat meningkat, menarik lebih banyak siswa dan perhatian dari masyarakat