

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM), dan melalui kegiatan pembelajaran dan pendidikan akan terjadi proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik yang menyangkut daya pikir maupun daya emosional yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya. Banyak permasalahan pendidikan yang diungkap di berbagai media menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pendidikan yang belum dapat dicari penyelesaiannya. Suatu negara dapat maju apabila memiliki 3 sumber yaitu SDM, sumber daya alam dan sumber modal. Akan tetapi yang menjadi motor penggerak diantara ketiga sumber itu adalah sumber daya manusia yang berkompeten.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan, proses belajar mengajar (PBM) merupakan salah satu unsur yang paling penting yang harus diperhatikan karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik tersebut tujuan pendidikan akan tercapai. Upaya lain yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus menerus dilakukan, misalnya melalui pergantian kurikulum. Pemerintah juga menetapkan standar nilai kelulusan pada UAN (Ujian Akhir Nasional) yang mana dari semuanya itu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran sewaktu melakukan PBM justru sangat memberikan kontribusi yang

sangat bagus dalam meningkatkan dan mampu mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan belajar tercapai, yaitu anak yang tidak tahu menjadi tahu, dan terjadi perubahan sikap anak atau moral anak, menjadi lebih baik atau dengan kata lain ranah kognitif, efektif dan psikomotorik telah tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Andayani dalam Lisna (2009:1) “pengelolaan proses belajar mengajar yang efektif merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan hasil belajar siswa”. Sejalan dengan Pendidikan yang berkualitas dengan bangsa tertentu mampu bersaing, bermitra, dan mandiri atas jati dirinya guna menghadapi era globalisasi. Era globalisasi menuntut kualitas sumber daya manusia yang tangguh, kreatif, dan mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Anonymous dalam Mena (2008) tujuan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yakni: (1) Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap professional, (2) Menyiapkan siswa agar mampu memiliki karier, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri, (3) menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun pada saat yang akan datang, dan (4) Menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif, adaptif dan kreatif .

SMK bertugas mencetak tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki pengetahuan, keterampilan maupun sikap sebagai juru teknik dalam bidang keteknikan. Pengetahuan, keterampilan dan sikap tersebut merupakan bekal seseorang lulusan SMK untuk memasuki lapangan kerja.

SMK Negeri 1 Stabat dengan program keahlian Teknik Gambar Bangunan memiliki kurikulum yang telah disusun berdasarkan program diklat keteknikan masing – masing. Program diklat keteknikan yang ada di SMK ini dibagi menjadi 3 golongan, antara lain : (1) program diklat normatif, (2) adaptif, (3) produktif. Dari ketiga program diklat ini, program diklat produktiflah yang merupakan mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan keterampilan siswa. Salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan adalah Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Mata pelajaran yang mempelajari pokok bahasan, antara lain : (1) mengetahui prosedur keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dan data dalam menggambar dengan perangkat lunak, (2) memahami prosedur penggunaan fasilitas pendukung pada perangkat lunak, (3) mengetahui prosedur penggambaran dengan perangkat lunak untuk membuat gambar kerja (*Project Work*), dan (4) memahami prosedur pencetakan gambar.

Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak merupakan mata pelajaran menggambar teknik menggunakan komputer dengan sebuah perangkat lunak (*software*) yang diciptakan khusus untuk mempermudah seorang mengaplikasikan langsung secara visual kemampuan menggambarinya. Telah banyak perangkat lunak yang diciptakan untuk membantu seseorang dalam menggambar teknik seperti program AutoCAD, Google Sketchup, 3dsMax, ArchiCAD, dan masih banyak lagi. Tapi pada umumnya, untuk mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak AutoCAD sebagai program perangkat lunak menggambar yang harus dikuasai oleh siswa.

Menggambar dengan AutoCAD tentunya sangat jauh berbeda dengan menggambar secara manual. Disini para siswa akan dilatih untuk menggambar suatu gambar bangunan hanya dengan menggunakan alat penggerak *poiter* pada komputer atau sering disebut dengan nama *mouse*. Beda halnya dengan menggambar secara manual, siswa masih menggunakan alat-alat gambar seperti pensil, rapido, jangka, mistar, sablon dan lain-lain. Bukan berarti bahwa dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak hal tersebut tidak dibutuhkan. Keterampilan menggambar teknik secara manual harus tetap dimiliki oleh siswa agar kelak siswa lebih mengerti tentang teknik-teknik menggambar dengan benar.

Berdasarkan hasil observasi dilakukan penulis di SMK Negeri 1 Stabat, dalam kenyataanya hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa masih rendah. Dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan disekolah yaitu 75. Berikut ini dapat dilihat dari nilai peraktek harian siswa kelas XI SMK Negeri 1 Stabat sebagai berikut :

Tabel 1.1 :Perolehan Nilai Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat.

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2013/2014	90-100	4	13,33	Sangat Kompeten
	80-89	9	30,00	Kompeten
	75-79	9	30,00	Cukup Kompeten
	<75	8	26,67	Kurang Kompeten
Jumlah		30	100	

(sumber :Guru Mata Menggambar Dengan Perangkat Lunak)

Dari hasil belajar di atas dapat dijelaskan bahwa, persentase hasil belajar siswa belum semuanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Pada tahun 2013/2014, terdapat 26,67% kurang kompeten, 30% cukup kompeten, 30% kompeten, dan 13,33 sangat kompeten. . Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat belum optimal.

Di sisi lain metode pembelajaran yang diterapkan di SMK Negeri 1 Stabat cenderung menggunakan pendekatan ekspositori seperti pemberian tugas, dan ceramah yaitu hanya berpusat kepada guru, yang membuat siswa kurang aktif dalam belajar dan membuat hasil belajar kurang optimal. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, guru bisa menggunakan metode pembelajaran yang di aplikasikan ke model pembelajaran kooperatif.

Dalam penelitian ini, alasan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif dikarenakan, model pembelajaran kooperatif yang dipandang peneliti agar aktivitas dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dan dapat mengatasi kesulitan dalam belajar khususnya mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Model *Modeling The Way* model ini diasumsikan sesuai dengan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak yang menuntut siswa untuk tepat sasaran memahami teori dasar *Autocad* dalam mengerjakan tugas – tugas, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat aktivitas belajar dan hasil belajar MDPL dalam model pembelajaran *Modelling The Way*, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh aktivitas dan hasil belajar siswa dalam penulisan skripsi dengan judul :
“Penerapan Model Pembelajaran *Modelling The Way* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XII Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar Gambar Teknik belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.
2. Hasil belajar Gambar Teknik belum optimal.
3. Pendekatan yang dilakukan oleh guru cenderung pendekatan ekspositori dimana proses belajar mengajar di kelas lebih didominasi oleh guru sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah.
4. Siswa tidak Aktif dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan dengan mengingat keterbatasan dan waktu yang dimiliki, maka peneliti membatasi permasalahan ini hanya pada :

1. Model yang digunakan *Modelling The Way* untuk meningkatkan aktivitas Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan aspek yang harus dicapai siswa yaitu mempraktekan, mempraktekan, demonstrasi, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat dan berdiskusi kelompok pada materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad pada siswa kelas XI semester genap program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat.
2. Model yang digunakan *Modelling The Way* untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad pada siswa kelas XI semester genap program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI semester genap Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Modelling The Way* dapat meningkatkan aktivitas belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad siswa kelas XI semester genap Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat?

2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Modelling The Way* dapat meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad siswa kelas XI semester genap Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilihat dari rumusan masalah, diatas adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad siswa kelas XI semester genap Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat Dengan Menerapkan Medel Pembelajaran *Modelling The Way*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada materi pokok perintah dasar menggambar 2 dimensi pada program Autocad siswa kelas XI semester genap Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Stabat Dengan Menerapkan Medel Pembelajaran *Modelling The Way*.

F. Manfaat Penelitian

Untuk mencapai tujuan di atas hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk siswa, guru, sekolah, dan mahasiswa. Adapun mamfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Untuk meningkatkan keinginan belajar siswa dalam pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
 - b. Menambah pemahaman siswa dalam belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
2. Bagi Guru
 - a. Untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
 - b. Untuk dapat berkembang secara professional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajarannya.
 - c. Untuk dapat berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri dan membuat guru lebih percaya diri.
3. Bagi Sekolah
 - a. Memberikan masukan yang baik bagi sekolah sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.
4. Bagi Mahasiswa
 - a. Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam membuat karya ilmiah.
 - b. Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar.