

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan tidak akan ada penerus cita-cita luhur untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang membutuhkan kualitas sumber daya manusia (SDM) guna menopang pembangunan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, salah satu tujuan dari pendidikan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan nasional bangsa tersebut maka dilakukan dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting untuk menghasilkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, cerdas dan dapat bersaing mengikuti perkembangan global. Dengan demikian, lembaga yang menangani pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Sistem pendidikan saat ini telah melakukan berbagai pendekatan untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan peraturan pemerintah no.19 tentang SNP tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan, mendesain serta mengaplikasikan pembelajaran yang nyata dan kongkrit, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai tujuan pendidikan.

Di Indonesia pendidikan bisa ditempuh dengan dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 3 adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi sedangkan pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang spesifik, demokratis, pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah kebutuhan akan pekerjaan agar dapat memenuhi kebutuhan hidup. Basuki Wibawa (2005:21) mengatakan bahwa program pendidikan teknologi dan kejuruan tidak hanya menyiapkan siswa memasuki dunia kerja, tetapi juga menempatkan lulusannya pada pekerjaan tertentu. Melalui pendidikan kejuruan, tamatan dibekali kompetensi tertentu sesuai bidang keahlian yang dipelajari. Wardiman (1998:37) mengungkapkan

karakteristik pendidikan kejuruan tiga dari sembilan, antara lain: (1) pendidikan kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja, (2) fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, serta (3) pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan berlokasi di jalan kolam No.03 Medan Estate yang terdiri dari 14 jurusan dimana salah satu program SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah program keahlian Teknik Gambar Bangunan. Program keahlian Teknik Gambar Bangunan memiliki berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu Gambar Teknik.

Gambar Teknik adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar gambar teknik seperti mengidentifikasi alat-alat gambar, mengenal jenis-jenis garis, etiket gambar, gambar proyeksi benda dan lain sebagainya. Tujuan dari mempelajari Gambar Teknik adalah sebagai titik awal dalam menggambar bangunan pada jurusan Gambar Teknik Bangunan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Waras sari dan Aldini pada siswa kelas X dan XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran Gambar Teknik & Gambar Konstruksi Bangunan tahun ajaran 2014 dan 2016 memperlihatkan bahwa nilainya tergolong masih rendah. gambar konstruksi bangunan merupakan mata pelajaran lanjutan dari gambar teknik. Data yang dimuat dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Perolehan Nilai Ujian Harian Gambar Teknik X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2014/2015

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
< 75	8 orang	34,78 %	Kurang Baik
70 – 79	13 orang	56,52 %	Cukup
80 – 89	2 orang	8,70 %	Baik
90 – 100	-	-	Sangat Baik
Jumlah	23 orang	100 %	

Sumber: Skripsi Penelitian Waras Sari (2014)

Tabel 1.2 : Perolehan Nilai Ujian Harian Gambar Konstruksi Bangunan Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2014/2015

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
63 – 74,5	9 orang	34,6 %	Kurang Baik
75 – 79	5 orang	19,2 %	Cukup
79,5 – 87,5	10 orang	38,5 %	Baik

88 – 100	2 Orang	7,7 %	Sangat Baik
Jumlah	26 orang	100 %	

Sumber: Skripsi Penelitian Aldini (2016)

Untuk membuktikan hal tersebut, penulis melakukan observasi langsung ke SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang dilakukan pada tanggal 10 April 2017. Dari hasil observasi di dapatkan tabel nilai hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagai berikut:

Tabel 1.3 : Perolehan Nilai Ujian Harian Gambar Teknik X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
< 75	8 orang	30 %	Kurang Baik
75 – 84	16 orang	59 %	Cukup
85 – 94	3 orang	11 %	Baik
95 – 100	-	0	Sangat Baik
Jumlah	27 orang	100 %	

Sumber: DKN SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2016/2017

Dari tabel diketahui terdapat 30% atau 8 orang siswa belum melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75 dan terdapat 59% atau 16 orang siswa yang sudah melampaui batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan kategori cukup serta 11% atau 3 orang siswa dikategorikan baik. Menurut Departemen Pendidikan dan Budaya (Trianto, 2010: 241) pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tuntas belajarnya, jika terdapat 85% siswa telah memenuhi

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran gambar teknik belum berhasil.

Hasil belajar diperoleh melalui evaluasi baik berbentuk soal atau praktek. Tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 2 faktor yakni faktor internal dan eksternal.

Samino dan Saring Marsudi (2012:64) menyebutkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

a) Faktor yang bersumber dari dalam dirinya sendiri (internal), yang meliputi Faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis (jasmani) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini antara lain: ketahanan fisik, kesehatan fisik (fisik dalam keadaan sehat, fisik tidak/ kurang sehat, sakit), kelelahan fisik (terlalu lama belajar sehingga fisiknya lelah), kesempurnaan fungsi-fungsi panca indera (terutama penglihatan, pendengaran), cacat anggota fisik (bawaan maupun karena kecelakaan) panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana fungsinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh.

Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari: tinggi rendahnya rasa ingin tahu, minat terhadap apa yang dipelajari, bakat sebagai kemampuan dasar yang dibawa sejak lahir, kecerdasan/intelegensi, motivasi, ingatan, perasaan, emosi, emosional.

b) Faktor yang bersumber dari luar dirinya (eksternal), Salah satunya adalah faktor guru. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, adapun macam-macam kompetensi yang harus dimiliki oleh

tenaga guru antara lain: (1) kompetensi pedagogik, (2) kepribadian, (3) profesional dan (4) sosial yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru.

Kompetensi pedagogik meliputi pemahaman guru terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Secara rinci setiap subkompetensi dijabarkan menjadi indikator esensial sebagai berikut:

a) Memahami peserta didik secara mendalam memiliki indikator esensial: memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif; memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip kepribadian; dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik.

b) Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran memiliki indikator esensial: memahami landasan kependidikan; menerapkan teori belajar dan pembelajaran; menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar; serta menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih.

c) Melaksanakan pembelajaran memiliki indikator esensial: menata latar (setting) pembelajaran; dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

d) Merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran memiliki indikator esensial: merancang dan melaksanakan evaluasi (assessment) proses dan hasil belajar secara berkesinambungan dengan berbagai metode; menganalisis hasil evaluasi proses dan hasil belajar untuk menentukan tingkat ketuntasan

belajar (*mastery learning*); dan memanfaatkan hasil penilaian pembelajaran untuk perbaikan kualitas program pembelajaran secara umum.

e) Mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensinya, memiliki indikator esensial: memfasilitasi peserta didik untuk pengembangan berbagai potensi akademik; dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan berbagai potensi nonakademik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada 10 april 2017 dengan wawancara langsung terhadap guru yang mengampu mata pelajaran, Peneliti menyimpulkan bahwa guru mencerminkan kepribadian yang baik dan mantap, berwibawa dan teladan, guru juga mempunyai kemampuan komunikasi yang baik dan efektif serta profesionalisme guru dalam penguasaan materi juga cukup baik karena sudah berpengalaman dalam mata pelajaran gambar teknik, akan tetapi setelah peneliti menelusuri lebih lanjut ternyata guru masih mengajar secara konvensional yakni metode ceramah dan tanya jawab, pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga siswa kurang interaktif, inspiratif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dalam menjalankan tugasnya, guru harus memiliki kemampuan dalam ke-4 kompetensi tersebut karena pencapaian tujuan pembelajaran serta keberhasilan dalam pembelajaran tergantung pada kompetensi guru. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan lingkungan belajar efektif sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang lebih bersifat *student centered*, artinya pembelajaran yang lebih memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri (*self directed*) dan dimediasi

oleh teman sebaya (*peer mediated instruction*), pembelajaran inovatif mendasarkan diri pada paradigma konstruktivistik (Gardner, 1991). Ada beberapa jenis model pembelajaran yang mendasarkan pada paradigma konstruktivistik, diantaranya:

- a) Model pembelajaran *Project Based Learning*
- b) Model Pembelajaran *Discovery Learning*
- c) Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*
- d) Model Pembelajaran *Group Investigation*
- e) Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw
- f) Model Pembelajaran *Numberd Heads Together*

Dari keenam model tersebut, model yang paling cocok dengan mata pelajaran gambar teknik adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* mengevaluasi dibidang pengetahuan dan keterampilan sehingga sangat cocok untuk mata pelajaran gambar teknik, selain itu model pembelajaran *project based learning* memiliki sintaks yang sangat sesuai dengan mata pelajaran gambar teknik sehingga saat perlakuan model ini siswa termotivasi dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar.

Hal ini di dukung penelitian yang dilakukan Rizki Muharsantika (2015) yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran gambar teknik.

Selain itu Waras Kamdi (Sutirman, 2013:44) berpendapat bahwa Model *Project Based Learning* dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan-perubahan besar yang berdurasi pendek dan aktivitas pembelajaran berpusat guru,

model *Project Based Learning* menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi panjang, holistic-interdisipliner, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Konsep pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Metode ini melibatkan para siswa secara langsung dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur pengalaman nyata dan teliti dan dirancang untuk menghasilkan produk. Suzie&iane (Sutirman, 2013) menyatakan bahwa "*project based learning is strategy certain to turn traditional classroom upside down*". Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu strategi untuk mengubah kelas tradisional. Sehingga model ini sangat cocok diterapkan pada kelas gambar teknik.

Oleh karena itu solusi untuk permasalahan tersebut, diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengganti model pembelajaran berupa model pembelajaran *Project Based Learning* agar siswa dapat lebih interaktif, inspiratif dan termotivasi dalam belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta termotivasi dalam belajar.

Dengan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Hasil belajar mata pelajaran gambar teknik siswa kelas X Progran Keahlian Teknik Gambar Bangunan masih kurang optimal, dengan standar ketuntasan minimum (KKM) 75.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi mata pelajaran gambar teknik masih bersifat konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih seadanya berupa power point.
4. Siswa kurang termotivasi untuk aktif pada saat proses belajar mengajar
5. Guru belum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*

C. Pembatasan Masalah

Agar memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta meningkatkan kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian ini untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik pada siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perlu dibuat perumusan masalah dengan tujuan akan membantu peneliti dalam usaha

berikutnya. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah model pembelajaran *Project Based Learning* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar gambar teknik pada siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, sehingga berguna untuk guru, siswa, sekolah, dan orang tua. Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teori untuk menambah wawasan baru dalam pembelajaran mata pelajaran gambar teknik dan sebagai masukan atau informasi bagi guru dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

1) Untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Untuk dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.

c. Bagi siswa

Menumbuhkan motivasi belajar dan memperjelas pemahaman siswa tentang menggambar huruf, angka dan etiket gambar.

d. Bagi Mahasiswa

1) Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

2) Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.