

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sekarang ini sudah terjadi gejala anomali (sesuatu yang ganjil dan seharusnya tidak terjadi), seperti: (1) korupsi terjadi pada kaum terdidik, (2) pelanggaran hukum justru dilakukan oleh aparat penegak hukum, (3) dunia olahraga yang seharusnya menjunjung tinggi nilai-nilai sportifitas sering dikotori oleh praktik tidak terpuji mengatur *score* pertandingan dan dibarengi praktik suap, (4) anggota DPR dengan sebutan dewan terhormat sering menunjukkan perilaku tidak terhormat, (5) para pendidik berperilaku tidak terdidik dengan ikut terlibat praktik membocorkan soal atau kunci jawaban ujian nasional (UN), dan (6) pejabat yang menyalahgunakan jabatannya. Kejadian tersebut merupakan fenomena bukti kebobrokan akibat dari kegagalan pendidikan, terutama pendidikan karakter.

Pendidikan karakter di sekolah merupakan kebutuhan vital agar generasi penerus dapat dibekali dengan kemampuan-kemampuan dasar yang tidak saja mampu menjadikannya *life-long learners* sebagai salah satu karakter penting untuk hidup di era informasi yang bersifat global, tetapi juga mampu berfungsi dengan peran serta yang positif. Untuk itu harus dilakukan upaya-upaya instrumental untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajarannya disertai pengembangan kultur yang positif (Darmiyati Zuchdi, dkk. 2010: 1)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menolong anak didik menjadi matang kedewasaannya (Purwanto, 2014:20). Ada dua konsep pendidikan yang saling berkaitan yaitu belajar (*Learning*) dan pembelajaran (*Instruction*).

Konsep belajar berakar pada pihak pendidik. Salah satu penyebabnya adalah akibat dari pergeseran makna pendidikan ke arah pengajaran. Sekarang ini proses pembelajaran “kering” dengan transaksi pendidikan nilai (*transformation of value*), dan lebih menitikberatkan pada aspek pengetahuan (*transformation of knowledge*), bisa dibilang pembelajaran yang hanya menekankan kepada penyampaian materi secara langsung dari guru kepada siswanya dengan maksud agar siswa menguasai materi pembelajaran secara optimal (model pembelajaran expositori) atau dengan kata lain pendidikan kita lebih menekankan aspek teknis atau keterampilan keras (*hard skills*), kurang menekankan keterampilan lunak (*soft skills*).

Pengembangan *soft skills* dapat dilakukan melalui proses pembelajaran (intrakurikuler) dan kegiatan kesiswaan (ekstrakurikuler). Pengembangan *soft skills* melalui kegiatan belajar atau tatap muka di dalam kelas memerlukan kreativitas guru pengampu mata pelajaran dengan tetap pada pencapaian kompetensi mata pelajaran tersebut. Pengembangan *soft skills* melalui kurikulum dapat ditempuh dengan dua cara. Pertama, melalui kegiatan pembelajaran yang secara eksplisit diintegrasikan dalam mata pelajaran yang dituangkan dalam Silabus, atau RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kedua, dapat dilakukan melalui proses *hidden curriculum*, yaitu suatu strategi pengembangan *soft skills* yang disampaikan oleh guru kepada siswa secara terintegrasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan pada mata pelajaran menggambar teknik, ditemukan beberapa kelemahan dalam pembelajaran, seperti (1) proses pembelajaran yang belum berjalan sesuai dengan kurikulum yang

berlaku saat ini, (2) proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, (3) siswa kurang terbiasa bekerja sama (*sharing*) dengan siswa lainnya, (4) siswa sering mengeluh jika diberikan tugas atau PR (Pekerjaan Rumah), (5) tidak disiplin atau suka menunda-nunda dalam mengerjakan tugas, dan (6) ketidakjujuran mengerjakan tugas, antara lain menyalin (*copy paste*) pekerjaan teman. Fakta ini memberikan indikasi bahwa *soft skills* siswa masih rendah. Hal ini dapat menghambat pencapaian puncak prestasi akademiknya dalam mata pelajaran menggambar teknik.

Begitu banyak model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi baik, dengan tujuan prestasi siswa dapat meningkat. Istilah model, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik sangat familiar dalam dunia pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Rusman (2011:131) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh guru. Untuk itu, guru haruslah memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat tiga arah dimana siswa akan bersama-sama dalam kelompok untuk mempelajari materi yang diberikan guru. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran (Budi Jatmiko, 2004:7). Sebagaimana pembelajaran inovatif pada

umumnya pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar anak.

Berdasarkan uraian di atas, agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran (aktivitas dan hasil belajar siswa), dengan pembelajaran yang sudah berlaku dan *soft skills* dapat mempengaruhinya. Maka penulis mengangkat judul **“Pengaruh Model Pembelajaran STAD dan *Soft Skills* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Teknik Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Keterpurukannya akibat dari kegagalan pendidikan, terutama pendidikan karakter.
2. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.
3. Kurangnya variasi mengajar yang dilakukan oleh guru yang mengakibatkan peserta didik lemah dalam memahami pelajaran.
4. Pembelajaran yang kurang menekankan keterampilan lunak (*soft skills*).
5. Ketidaktertanggungjawaban siswa dalam mengerjakan tugas.
6. Diindikasikan bahwa *soft skills* siswa masih rendah.

7. Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang diharapkan efektif meningkatkan hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada :

1. Pengaruh *Soft skill* siswa Kelas XI program keahlian teknik pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa kelas XI program keahlian teknik pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. Hasil belajar siswa kelas XI program keahlian teknik pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana *soft skill* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori?
2. Bagaimana *soft skill* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran STAD?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan di dalam penggunaan model pembelajaran STAD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan di dalam penggunaan model pembelajaran STAD dan model pembelajaran ekspositori.
2. Untuk mengetahui pengaruh *soft skills* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran.
3. Untuk mengetahui hubungan *soft skills* dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran.

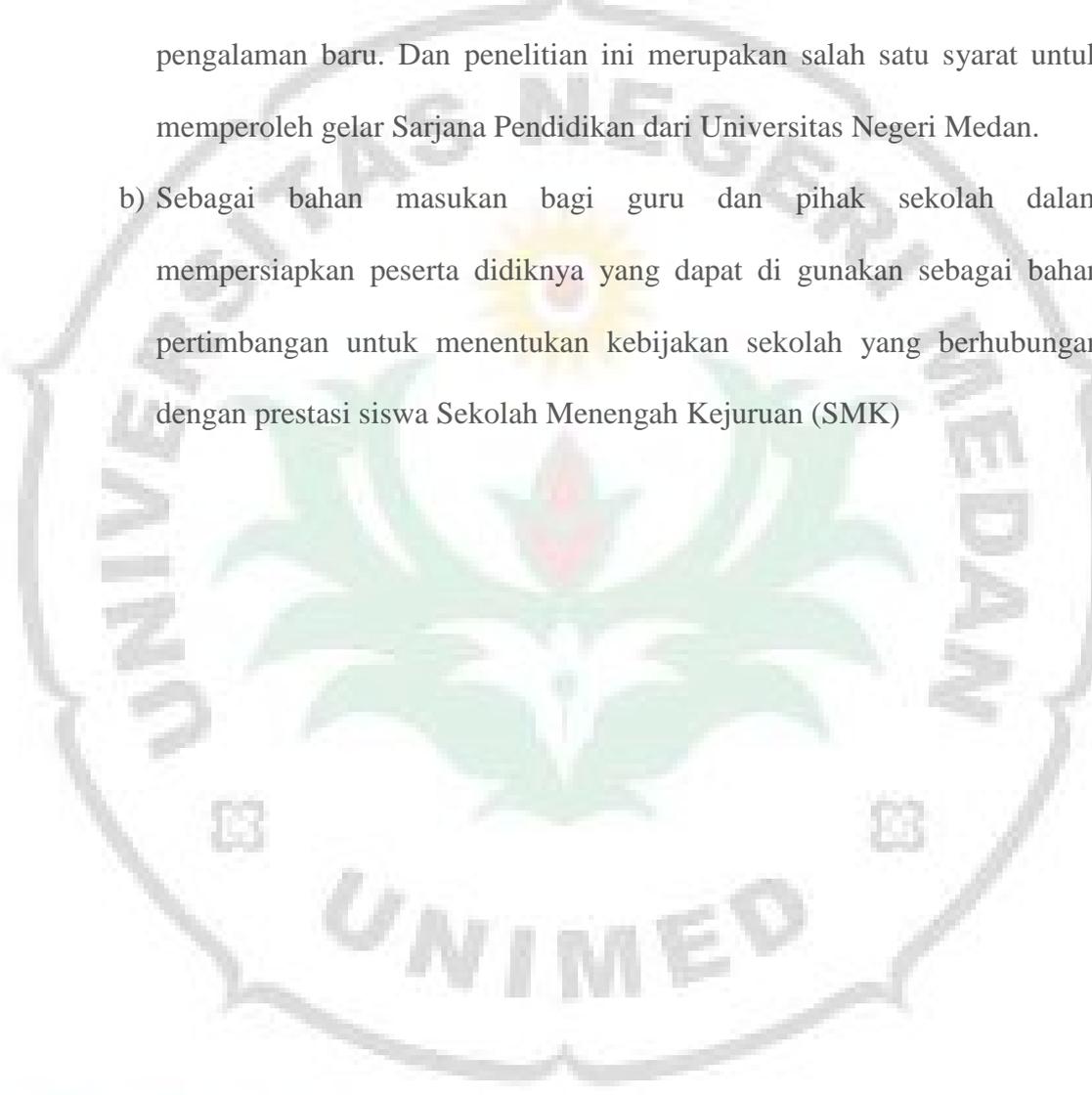
F. Manfaat penelitian

Melalui penelitian ini ada beberapa manfaat yang penulis harapkan, diantaranya:

1. Secara teoritis
 - a) Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran pada peneliti pengaruh *soft skills* melalui implementasi model pembelajaran STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan model pembelajaran ekspositori pada mata pelajaran menggambar teknik.
 - b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi penelitian berikutnya di masa yang akan datang, terutama yang berhubungan dengan hal yang sama.

2. Manfaat Praktis.

- a) Peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai sarana melatih keterampilan dalam menulis suatu karya tulis ilmiah, sehingga menambah wawasan dan pengalaman baru. Dan penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Universitas Negeri Medan.
- b) Sebagai bahan masukan bagi guru dan pihak sekolah dalam mempersiapkan peserta didiknya yang dapat di gunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan sekolah yang berhubungan dengan prestasi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)



THE
Character Building
UNIVERSITY