

# **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.

Untuk melaksanakan pembangunan tersebut dibutuhkan tenaga-tenaga pembangun yang terampil yang memiliki kemampuan pengetahuan dan penguasaan teknologi yang cukup memadai sesuai dengan jenjang pendidikan yang dimilikinya. Sejalan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi dengan sendirinya akan membutuhkan tenaga kerja yang terampil dan siap pakai, maka untuk tujuan tersebut pemerintah terus mengupayakan peningkatan wadah pendidikan nasional. Sistem pendidikan nasional tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 didefinisikan sebagai berikut, “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional” Suprijanto, (2005 : 80).

Dalam pendidikan nasional terdapat pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal didefinisikan sebagai berikut “pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi” Suprijanto, (2005:80). Pendidikan

formal adalah belajar yang disengaja, baik oleh warga belajar maupun pembelajarannya di dalam suatu latar yang distruktur sekolah Soedomo, (1989:50). Sehubungan dengan pendidikan formal tersebut Faisal (1981:58) berpendapat bahwa “pendidikan formal adalah pendidikan sistem persekolahan. Wujud nyata dari pendidikan Formal adalah terlaksanakan proses belajar mengajar di kelas, di mana arah dan sasaran yang akan dicapai sesuai dengan jenjang pendidikan tertentu yang tentu saja disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasioanal”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu untuk memasuki lapangan kerja, dunia idustri dan sekaligus memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Menurut Rupert Evans (2011:26) mendefinisikan SMK adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang agar lebih mampu bekerja pada suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan lainnya, hal ini dijabarkan dalam suatu kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

SMK sebagai lembaga yang memiliki bidang keahlian yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Di SMK para siswa dididik dan dilatih dengan keterampilan, agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing. Bidang keahlian yang ada di SMK diantaranya bidang keahlian bangunan, bidang keahlian elektronika, bidang keahlian listrik, bidang keahlian mesin produksi dan bidang keahlian mesin otomotif serta masih banyak lagi bidang keahlian lainnya.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal, dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong berperan aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Proses

pembelajaran dikelas dan dilapangan diarahkan pada mendengarkan dan menyimak informasi yang disajikan oleh guru, sehingga siswa hanya dapat menangkap sebagian kecil dari informasi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan sulit tercapai tujuan pembelajaran, dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

Untuk menyiapkan lulusan siap pakai, dan mampu beradaptasi di lapangan kerja, untuk itu harus dibentuk melalui serangkaian pembelajaran dan pelatihan praktik yang hampir menyerupai dunia kerja. SMK Negeri 1 Berastagi mempunyai tiga kelompok pelajaran yang digolongkan yaitu: pelajaran normatif, pelajaran adaptif dan pelajaran produktif. Mata pelajaran Menggambar dengan perangkat lunak merupakan pelajaran produktif. SMK Negeri 1 Berastagi merupakan SMK yang memiliki Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan.

SMK N 1 Berastagi merupakan salah satu SMK yang memiliki bidang Keahlian Teknik Gambar Bangunan, yang melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Salah satu mata mata pelajaran produktif yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif adalah menggambar dengan perangkat lunak. Mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa SMK Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan merupakan mata pelajaran utama yang sangat penting. Hal ini disebabkan mata pelajaran dasar untuk menempuh mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang penulis lakukan pada hari kamis tanggal 6 Desember 2016, menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang tertera dalam Daftar Nilai Harian pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Tahun

Pelajaran 2016/2017 yaitu, bahwa dari 30 siswa yang memperoleh nilai <75 sebanyak 4 siswa (9,52%), memperoleh nilai 75-79 sebanyak 18 siswa (66,66%) dan memperoleh nilai 80-89 sebanyak 7 siswa (19,06%) dan sebanyak 2 siswa memperoleh nilai 90-100 (4,76%) dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di sekolah SMK Negeri 1 Berastagi tersebut sebesar 75. Selengkapnya perolehan nilai rata-rata hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1: Perolehan Nilai Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
2016/2017	90 – 100	3 orang	7,1
	80 – 89	4 orang	14,3
	75 – 79	16 orang	57,2
	<75	7 orang	21,4
Jumlah:		30 orang	100,00

Sumber: kumpulan nilai ulangan harian mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak SMK Negeri 1 Berastagi

Dari hasil data diatas peneliti menemukan masalah bahwa tidak tercapainya indikator keberhasilan belajar adalah karena kurangnya fasilitas menggambar seperti komputer dan kurangnya bahan ajar .

Tidak tercapainya hasil belajar siswa seperti yang diharapkan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Faktor tersebut dapat digolongkan atas dua golongan besar yaitu (1) faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi, (2) faktor yang berasal dari luar diri siswa

(eksternal) yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental Daryanto (2010 : 53).

Sistem pembelajaran yang dimaksud kurang mempengaruhi hasil belajar yaitu model yang dilakukan oleh guru bidang studi masih bersifat konvensional di mana pembelajaran menggunakan 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.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru merupakan kunci dalam meningkatkan mutu pendidikan dan bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan, serta menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan di kelas dan di ruang praktik. Untuk menunjang kegiatan tersebut maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melihat dari hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak yang kurang baik sehingga dimungkinkan bahwa penyebab adalah kurangnya pemilihan model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengubah model pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran ranah motorik, ini merupakan pembelajaran praktik melalui kegiatan kerja siswa. Dalam hal ini, siswa akan dapat menguasai keterampilan kerja secara optimal. Model pembelajaran ranah motorik terbagi atas empat yaitu: 1) pembelajaran model pelatihan 2) pembelajaran praktik kejuruan

berbasis proyek, 3) metode pelatihan industri (TWI) dan 4) metode pembelajaran pelatihan laboratoriu.

Model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek Thomas, dkk ,(1999 : 143). Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas, dan motivasi siswa akan meningkat Clegg & Berch, (2001:85).

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based learning) jika disesuaikan dengan materi pokok dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi peneliti mengalami kendala dalam menerapkan model pembelajaran ini, hal ini disebabkan kurangnya sumber pelajaran (tidak ada buku panduan) yang digunakan siswa sehingga siswa hanya mengharapkan informasi yang disediakan. Hal ini membuat sulitnya mengatur alokasi waktu dalam menyajikan informasi karena terkadang melebihi alokasi waktu yang ditentukan. Oleh sebab itu penulis ingin mengadakan penelitian pembelajaran berbasis proyek dengan harapan melalui model pembelajaran ini nilai kelulusan di SMK Negeri 1 Berastagi terkhusus pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dengan harapan dapat mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian di SMK Negeri 1 Berastagi dengan judul: **"Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Berastagi Tahun Ajaran 2017/2018"**

## B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan .
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan .
3. Model pembelajaran PBL (*project based learning* ) belum pernah diterapkan di mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan .
4. Model pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah belum baik.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, kemampuan, waktu dan biaya yang dimiliki peneliti, maka permasalahan ini hanya dibatasi oleh beberapa hal, yaitu:

1. Subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Penelitian hanya dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning.
3. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada kompetensi dasar membuat denah rumah sederhana.



#### **D. Rumusan Masalah**

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

”Apakah melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan ? ”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan utama penelitian tindakan kelas ini adalah:

” Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Berastagi program keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based learning*) “

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menambah pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan motivasi dan hasil belajar konstruksi Bangunan dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PBL).



## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, yaitu terbimbing untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar serta bermanfaat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
- b. Bagi Guru, sebagai masukan model pembelajaran yang tepat dalam meningkatkan mutu pendidikan dan profesionalisme guru serta sebagai informasi mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning (PBL)*.
- c. Bagi Kepala Sekolah, yaitu sebagai referensi atau pedoman dalam proses belajar mengajar disekolah sehingga dapat meningkatkan mutu lulusan SMK.
- d. Bagi Mahasiswa, yaitu untuk melatih dan menambah pengalaman dalam pembuatan Karya Ilmiah serta sebagai referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya

