

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

"Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia" adalah amanat konstitusi. Pendidikan harus dapat diakses oleh setiap orang dengan tidak dibatasi oleh usia, tempat, dan waktu. Sistem pendidikan nasional dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah. Daya saing Indonesia dalam menghadapi persaingan antar negara maupun perdagangan bebas sangat ditentukan oleh *outcome* dari pembinaan Sumber Daya Manusia-nya, Sekolah Menengah Kejuruan menjadi salah satu upaya Negara dalam rangka pemenuhan Sumber Daya Manusia level menengah yang berkualitas.

Perkembangan jumlah siswa baru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) secara nasional terus mengalami peningkatan, Pusat Data dan Statistik Pendidikan Dan Kebudayaan 2017 mengemukakan bahwa pada tahun 2014, 2015 dan 2016 jumlah siswa baru di SMK berstatus negeri maupun swasta masing –masing mengalami kenaikan sebesar 2.25%, 13.22%, dan 4.56%. Selaras dengan hal tersebut, untuk tetap menjamin mutu pendidikan pada satuan Sekolah Menengah Kejuruan pemerintah menyelenggarakan Uji Kompetensi Keahlian (UKK). Uji

Kompetensi Keahlian merupakan Ujian Nasional khusus SMK yang terdiri atas Ujian Teori Kejuruan dan Ujian Praktik Kejuruan, tujuannya yaitu mengukur pencapaian kompetensi siswa pada level tertentu sesuai kompetensi keahlian yang di tempuh sehingga siswa mampu menjadi lulusan yang siap bekerja sesuai dengan tujuan nasional pendidikan kejuruan.

Teknik Gambar Bangunan (TGB) merupakan satu dari lima puluh delapan kompetensi keahlian dalam bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa yang tersebar di seluruh SMK di Indonesia. Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan atau yang lebih dikenal dengan nama Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan bertanggung jawab mendidik siswanya untuk kompeten, kreatif dan pandai mendesain bangunan. Diharapkan para lulusan Teknik Gambar Bangunan dapat menjadi Arsitek yang profesional, kreatif dan inovatif.

Sama halnya dengan Program Keahlian yang lainnya, Teknik Gambar Bangunan juga harus menyelenggarakan ujian Kompetensi Keahlian untuk mengukur kompetensi yang telah di capai siswanya. Mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MdPL) merupakan salah satu mata pelajaran yang menjadi indikator pencapaian Keberhasilan Ujian Praktik Kejuruan. Mata pelajaran MdPL pada dasarnya dimaksudkan untuk mendidik dan dan melatih siswa agar dapat berkompeten di bidang menggambar menggunakan perangkat lunak di komputer, sehingga nantinya siswa dapat mengimplementasikan kemampuannya ke dalam dunia kerja. Dalam pembelajaran MdPL, siswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami cara pengoperasian aplikasi menggambar secara digital, aplikasi yang paling banyak digunakan saat ini yaitu *Auto Computer Aided Desain* atau *AutoCAD*. Program aplikasi ini digunakan untuk

membuat teknik gambar denah dan *site plan* pada sebuah bangunan yang cukup kompleks. Dengan menggunakan *autoCAD* proses desain dapat dibuat dengan lebih cepat sehingga lebih efektif dan efisien dalam segi waktu. Kualitas desain yang di hasilkan juga lebih rapih dan akurat sesuai dengan skala yang di inginkan.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam adalah 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 sesuai dengan bidangnya. SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memiliki Visi terwujudnya lembaga diklat yang menghasilkan tamatan yang trampil, mandiri, memiliki etos kerja yang tinggi, berbudi pekerti yang baik dalam menyongsong era otonomi daerah dan era global.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 1 Lubuk pakam, pembelajaran MdPL lebih dominan menggunakan metode konvensional dimana guru ditempatkan sebagai pusat pengendali pembelajaran atau biasa dikenal sebagai *teacher centered learning*. Guru melaksanakan pembelajaran dengan instruksi langsung dimana siswa di arahkan agar mengikuti prosedur selangkah demi selangkah terhadap suatu materi tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran ini, seluruh kendali pembelajaran mutlak ada di tangan guru, guru telah menerakan model pembelajaran ini dengan optimal, namun peneliti menganggap penerapan metode ini masih belum tepat karena hasil yang di diperoleh masih belum memenuhi pencapaian yang diinginkan.

Selain itu, sarana dan prasarana pembelajaran yang belum berfungsi secara maksimal juga menjadi kendala dalam mencapai hasil pembelajaran yang

diinginkan. Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan memiliki satu Laboratorium *AutoCAD*, satu buah proyektor dan kurang lebih 40 buah laptop yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran MdPL, namun fasilitas tersebut sering dialihfungsikan untuk keperluan pelaksanaan program kepelatihan guru di sekolah tersebut sehingga mengganggu kegiatan belajar siswa.

Berikut disajikan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran MdPL di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam yaitu pada **Tabel 1** :

**Tabel 1**  
**Perolehan Nilai Ujian Harian Mata pelajaran MdPL Siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2017/2018**

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
< 75	18 orang	52,94 %	Tuntas
75 – 100	16 orang	47,06%	Tidak Tuntas
Jumlah	34 orang	100 %	

**Sumber: Guru Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MdPL) SMK Negeri 1 Lunbuk Pakam**

Berdasarkan Tabel 1, data hasil belajar yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran MdPL, dari keseluruhan siswa kelas XI A TGB yang berjumlah 34 orang, persentase siswa Tuntas belajar 47,06% sedangkan persentase siswa tidak tuntas menunjukkan angka 52,94%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran MdPL masih rendah, 52,94 % atau 18 dari 34 mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 75. Tuntutan kompetensi dasar pada mata pelajaran MdPL yang harus terpenuhi tidak sebanding dengan jam pembelajaran yang terlalu sedikit, hanya ada tujuh jam pelajaran dalam satu minggu, jika dikalikan dengan jumlah minggu efektif

semester genap setelah pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang hanya tersisa sembilan minggu, maka siswa hanya memiliki enam puluh tiga jam pelajaran dari seratus tiga puluh empat jam alokasi waktu untuk semester genap sesuai silabus, sehingga pada kondisi yang demikian, guru mengalami keterbatasan untuk mengetahui sejauh mana tiap-tiap siswa mampu mengikuti intruksi yang di berikan, kontrol kemajuan siswa yang seharusnya dilakukan terhadap perseorangan berubah menjadi bertolak ukur pada beberapa siswa yang dianggap mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Akibatnya, siswa yang terlambat mengikuti instruksi guru, akan sulit untuk mengejar ketertinggalannya. Proses pembelajaran yang demikian juga mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa, mereka cenderung pasif dan hanya fokus untuk mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan pengamatan peneliti, beberapa permasalahan siswa yang sering terjadi ketika pembelajaran berlangsung yaitu; (1) Siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk bertanya (2) Tidak dapat mengemukakan pendapat kepada teman dan gurunya, (3) siswa tidak terlatih untuk berani tampil di depan banyak orang (4) serta rendahnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah, menganalisis soal, dan mengambil keputusan. Dampak yang paling jelas terlihat dari permasalahan ini adalah hanya sebagian kecil dari seluruh kelas yang mampu menguasai materi yang diberikan, sementara sebagian lainnya tidak menguasai materi secara penuh, hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang telah di uraikan di atas.

Karakteristik siswa harus menjadi salah satu pertimbangan bagi pengajar dalam menentukan model pembelajaran yang paling tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siswa siswi kelas XI A Program keahlian Teknik

Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah, sehingga dapat diprediksi hasil belajarnya tidaklah baik apabila dengan pola pembelajaran individual, perlu adanya sistem pembelajaran dimana siswa dilatih bekerjasama sehingga siswa terbiasa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya melalui interaksi dan kerjasama yang dilakukan dengan rekannya, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui kegiatan belajar kelompok. Mata pelajaran MdPL merupakan pelajaran yang menekankan siswa untuk melakukan praktik langsung, melakukan percobaan terhadap teori yang disampaikan guru, sehingga keterampilannya dapat terus terlatih. Berdasarkan pengamatan peneliti di kelas tersebut, siswa seringkali terlihat bosan saat harus terus mendengarkan intruksi terhadap suatu materi pelajaran yang diberikan guru dan kadangkala mereka kehilangan fokus belajarnya, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi jika guru tidak memaptekkan langsung dan membimbing tahap demi tahap pembelajaran yang dilakukan, selain itu siswa terlihat antusias untuk berdiskusi dengan teman di dekatnya ketika ada sedikit kesempatan yang sangat jarang sekali muncul. Karakteristik siswa yang demikian dianggap peneliti cenderung lebih cocok menerima pembelajaran melalui gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan dan gerakan-gerakan, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) merupakan solusi yang dianggap peneliti mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik siswanya,

penggunaan model pembelajaran ini juga merupakan bentuk perwujudan Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013 pembaharuan yang memuat beberapa prinsip dan salah satunya adalah pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik. Menurut Trianto (2007:52) pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan banyak anggota tiap kelompok 4 sampai 5 orang secara heterogen. STAD dikembangkan oleh Slavin dan merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi di antara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2007:51). Di dalam model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk melakukan kolaborasi dan elaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Siswa juga diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung terhadap suatu materi tertentu pada saat pembelajaran. Menurut Cahyo (2013:289) Pembelajaran kooperatif tipe STAD terdiri dari lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan, dan penghargaan kelompok. Selain itu, STAD juga terdiri dari siklus kegiatan pengajaran yang teratur.”

Dengan penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MdPL).

Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "**Penerapan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menggambar di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam**".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan di atas, maka dapat di idetifikasikan sejumlah masalah pada pembelajaran Menggambar dengan perangkat Lunak sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diterapkan merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*), guru telah melaksanakan pembelajaran secara optimal, namun berdasarkan pengamatan peneliti hasil yang di diperoleh masih belum memenuhi pencapaian yang di inginkan.
2. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut belum berfungsi dengan baik, ruang belajar masih dalam kondisi kurang nyaman, peralatan pembelajaran seperti laptop dan proyektor kadang tidak dapat di gunakan dengan semestinya.
3. Jumlah jam pelajaran yang tersedia masih lebih sedikit dari alokasi waktu yang di butuhkan.
4. siswa belum terlatih untuk belajar secara mandiri di kelas sehingga sulit untuk menguasai banyaknya materi yang harus di capai.
5. Hasil belajar siswa kelas pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak cenderung rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasn yang di harapkan.

6. Guru menerapkan metode *teacher centered learning* sehingga siswa kurang aktif dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
7. Guru belum pernah menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dengan mempertimbangkan luasnya cakupan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, dalam penelitian ini permasalahan di batasi pada :

1. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
3. Penelitian dilakukan pada materi pokok Perintah memodifikasi gambar 2 dimensi yang terdapat pada perangkat lunak menggunakan aplikasi AutoCAD.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan setelah diidentifikasi batasan masalahnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam permasalahan ini adalah:

1. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018 ?
2. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018 ?

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

Berdasarkan masalah penelitian di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak melalui penerapan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) pada siswa kelas XI A Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2017/2018.

## F. Manfaat Penelitian

### 1 Bagi siswa

- a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
- b. Menambah keaktifan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

### 2 Bagi guru

- a. Untuk dapat mengembangkan keprofesian guru dalam memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Untuk dapat berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

### 3 Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi atau pedoman dalam meningkatkan pembelajaran sekolah khususnya program keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

### 4 Bagi mahasiswa

- a. Menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya tulis ilmiah.
- b. Sebagai masukan untuk mahasiswa khususnya calon guru untuk menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar.