

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat cepat. Adapun faktor yang berperan besar dalam percepatan tersebut adalah masuknya Era Revolusi Industri 4.0 dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya. Berdasarkan hasil penelitian McKinsey pada 2016, bahwa dampak dari *digital technology* menuju revolusi 4.0 dalam 5 tahun kedepan akan ada 52,6 juta jenis pekerjaan akan mengalami pergeseran atau hilang dari muka bumi (Suwardana, 2017:102). Hasil penelitian ini memberikan pesan bahwa, setiap individu yang masih ingin eksis dalam kompetisi global harus memiliki kompetensi yang diunggulkan agar ia tidak tertinggal. Di antara bekal persiapan diri tersebut adalah dengan melalui jalur pendidikan.

Pendidikan merupakan satu di antara penentu mutu sumber daya manusia. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara. Maka pendidikan adalah satu di antara faktor utama penentu kualitas sumber daya manusia pada suatu bangsa.

Kemajuan sektor pendidikan dari suatu bangsa akan menentukan kemajuan pada sektor-sektor lainnya pada bangsa tersebut. Oleh karena itu, pendidikan harus

berkualitas dan seiring dengan perkembangan jaman. Akan tetapi kenyataannya, kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih memprihatinkan. Ini dibuktikan berdasarkan hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2015 (OECD, 2015), bahwa Indonesia menduduki ranking ke-69 dari 76 negara yang berpartisipasi, bahkan ranking Indonesia berada dibawah Brunei Darussalam yang berada pada peringkat ke-34. Untuk mengatasi kondisi tersebut, maka pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang dibuktikan dengan tetap terselenggaranya pengembangan Kurikulum 2013 sampai saat ini.

Di Indonesia, pendidikan dapat ditempuh dengan dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Satu di antara lembaga pendidikan formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs (Peraturan Pemerintah No 17 Tahun 2010). SMK memiliki karakteristik pembelajaran dengan intensitas praktek lebih tinggi pada bidang kejuruan tertentu dibandingkan pembelajaran teori sekolah menengah lainnya, yang bertujuan agar siswa memiliki *skill* khusus agar setelah lulus siswa sudah siap untuk bekerja. Hal tersebut sesuai dengan tujuan khusus SMK yang termaktub dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu

memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan Lembaga Pendidikan Formal yang dikelola pemerintah dengan Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 10214028 dan beralamat di Jl. Kolam No.03 Medan Estate. Lembaga ini bertujuan memberi siswa bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya. SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan ini memiliki 3 program keahlian, yang di antaranya adalah Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan atau biasa disingkat DPIB. Program keahlian DPIB memiliki beberapa mata pelajaran kompetensi keahlian, yang diantaranya adalah Gambar Teknik.

Gambar Teknik merupakan mata pelajaran produktif yang mempelajari dasar-dasar dalam menggambar teknik, seperti mengidentifikasi alat-alat gambar, mengenal jenis-jenis garis, menggambar bentuk bidang dan 3 dimensi, menggambar proyeksi benda dan lainnya. Adapun tujuan mata pelajaran ini, siswa diharapkan memiliki kompetensi mengenai dasar-dasar menggambar teknik yang dapat menjadi bekal mereka untuk mempelajari mata pelajaran selanjutnya. Namun kenyataannya, kompetensi tersebut belum tercapai dengan optimal. Satu diantara indikator kompetensinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis dokumen oleh penulis pada Data Nilai Tugas Harian Gambar Teknik siswa kelas X DPIB 2 Tahun Ajaran 2018/ 2019 yang bersumber dari guru mata pelajaran tersebut pada Tabel 1 menunjukkan bahwa beberapa siswa belum memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1. Perolehan Nilai Tugas Harian Gambar Teknik kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/ 2019

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
< 75	15 orang	46,88%	Kurang Kompeten
75 – 79	8 orang	25%	Cukup Kompeten
80 – 89	9 orang	28,12 %	Kompeten
90 - 100	-	-	Sangat Kompeten
Jumlah	32 orang	100 %	-

Sumber : Guru mata pelajaran Gambar Teknik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Dari Tabel Daftar Nilai Tugas harian diatas, penulis menemukan bahwa hasil belajar Siswa Kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019 dari 32 siswa, terdapat terdapat 46,88% siswa dalam Kategori Kurang Kompeten, 25% siswa dalam kategori cukup kompeten, 28,12% siswa dalam Kategori Kompeten dan tidak ada siswa yang memperoleh kategori nilai sangat Kompeten. Berdasarkan data tersebut, terdapat 15 orang siswa (46,88% dari total keseluruhan siswa) yang belum memenuhi nilai KKM sebesar 75. Keadaan tersebut menggambarkan bahwa peserta didik mengalami suatu masalah untuk mencapai standar kompetensi berikutnya, karena peserta didik harus memperbaiki atau mengulang dulu kompetensi yang dianggap belum lulus hingga mencapai batas nilai KKM tersebut.

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah melalui proses pembelajaran yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya : (1) faktor internal/ faktor dalam diri siswa, yakni keadaan/ kondisi jasmani dan rohani siswa, (2) faktor eksternal/ faktor dari luar diri siswa , yakni kondisi lingkungan di sekitar diri siswa, (3) faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang

meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran (Daryanto, 2010:36).

Satu di antara beberapa faktor yang berpengaruh dalam proses belajar mengajar adalah guru merupakan faktor eksternal penunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Kunandar, 2009:54).

Guru sebagai aktor utama pengelola pembelajaran khususnya dalam pendidikan kejuruan yakni pembelajaran praktik, idealnya harus menguasai metode mengajar yang benar, karena pembelajaran praktik memiliki karakteristik tersendiri yang tidak dapat disamakan dengan pembelajaran teori di kelas (Sutrisno, 2016:113). Terkait dengan hal tersebut, Westwood (2008:56) mengungkapkan bahwa tingkat keefektifan seorang guru adalah guru yang tidak hanya berfokus pada satu metode mengajar saja. Ini artinya seorang guru idealnya tidak boleh terpaku hanya pada satu metode mengajar, karena dalam mengajar seorang guru harus dapat menyesuaikan situasi dan kondisi agar tercipta pembelajaran yang berkualitas.

Keberhasilan mengajar juga dapat dilihat dari ketepatan guru memilih model pembelajaran, bahan ajar, media dan alat pengajaran serta menggunakannya dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan belajar mengajar tersebut dengan memuaskan. Maka seorang guru yang profesional harus mampu membuat persiapan mengajar, menguasai metode, model pembelajaran serta materi dan sumber belajar dengan perancangan yang tepat, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2014 :33-34). Contoh metode pembelajaran antara lain : metode ceramah, demonstrasi, *drill*/ praktikum, diskusi, dan lainnya. Berdasarkan hasil pengamatan saat guru mata pelajaran Gambar Teknik mengajar pada Hari Selasa, 23 April 2019, metode yang digunakan bersifat ceramah dan penugasan. Akibatnya, saat proses pembelajaran keaktifan siswa cenderung berkurang. Maka perlu adanya perbaikan penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran menjadi optimal.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto dalam Aqib Zaenal, 2013:126). Dengan memilih model pembelajaran yang tepat, dapat mendukung tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran itu sendiri, materi yang disampaikan, dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pelajaran, sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Campbell dan Dickinson (2006:43) menyarankan agar pembelajaran seharusnya menggunakan potensi siswa, baik intelektual maupun fisik/keterampilan. Berdasarkan hasil pengamatan pada hari Selasa, 23 April 2019, guru menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat kurang aktif karena pembelajaran masih didominasi guru. Maka perlu adanya perbaikan dan penyesuaian model pembelajaran yang

tepat dalam pembelajaran, karena tidak semua materi pembelajaran dapat dijelaskan dengan baik dengan model pembelajaran yang sama.

Media merupakan alat bantu yang dapat berupa apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2010:120). Beberapa contoh dan jenis media pembelajaran diantaranya: (1) Media Visual seperti grafik, diagram, *chart*, dan bagan. (2) Media Audio seperti radio, *tape recorder*, dll. (3) Media *projected still media* seperti *slide*, OHP, *in focus*, dll. (4) Media *projected motion* seperti film, televisi, video, komputer, dll. Berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran yang digunakan guru adalah papan tulis, spidol dan alat-alat umum untuk menggambar, sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa. Padahal banyak media kreatif yang dapat dikembangkan untuk merangsang perhatian siswa, seperti menurut Said (2015:172), alat bantu visual di kelas dapat memperbaiki proses belajar hingga 400%. Maka, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung hasil pembelajaran yang optimal.

Sumber belajar adalah suatu daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau keseluruhan (Sudjana, 2009:76). Sumber belajar dapat berupa media cetak seperti buku, majalah, ensiklopedia, brosur, koran, poster, dll, dan sumber belajar yang ada dilingkungan sekitaran sekolah berupa ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, dll. Materi atau bahan ajar yang dijelaskan guru tentu memiliki sumber belajar agar ilmu yang disampaikan benar, valid dan *update*. Berdasarkan hasil pengamatan, sumber belajar yang digunakan guru Gambar teknik adalah menggunakan buku cetak yang sudah diterbitkan.

Menurut Reigeluth (1987) dalam Majid (2012:251-252), materi pembelajaran pada aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi 4 jenis, yaitu : (1) Fakta adalah segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa, simbol, nama tempat, nama orang lain, dll. (2) Konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri khusus, hakikat, dll (3) Prinsip adalah berupa hal-hal pokok dan memiliki posisi terpenting meliputi dalil, rumus, paradigma, teori serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat, dan (4) Prosedur adalah langkah-langkah sistematis dalam melakukan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. Maka, berdasarkan analisis yang dilakukan penulis, materi pelajaran pada KD 3.3 (Konsep dan aturan jenis-jenis garis pada gambar teknik) dan 4.3 (Menggambar Jenis-jenis garis pada gambar teknik), merupakan materi pelajaran berjenis konsep.

Adapun latar belakang penulis memilih KD 3.3 dan 4.3 ada 2, yaitu : 1) Nilai siswa pada KD tersebut cenderung rendah, dan 2) Urgensi dari materi garis, sebab berdasarkan silabus yang ada, materi mengenai garis tersebut akan banyak diulang dan diaplikasikan pada setiap proses menggambar teknik. Maka berdasarkan latar belakang tersebut penulis memilih KD 3.3 dan 4.3.

Berdasarkan uraian diatas, solusi yang digagas penulis untuk memperbaiki kekurangan dalam pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan berkesesuaian dengan materi pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model Pembelajaran tersebut adalah Model Pembelajaran *Examples Non Examples* (ENE). Menurut Huda (2013:234), model ini termasuk model pencapaian konsep

dimana menurut Bruner, Goodnow, dan Austin (1967) dalam Huda (2013;81), pencapaian konsep adalah proses mencari dan mendaftar sifat-sifat yang dapat digunakan untuk membedakan contoh-contoh yang tepat dengan contoh yang tidak tepat dari berbagai kategori.

Model pembelajaran ini menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Berdasarkan hasil penelitian, otak manusia memproses informasi visual 60 ribu kali lebih cepat daripada teks (Said, 2015:172). Maka dengan menerapkan media gambar dalam pembelajaran, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi, aktif dan semangat untuk belajar.

Suprijono 2009:125 (dalam Shoimin, 2014: 74-75) memaparkan langkah langkah ENE sebagai berikut: (1) Guru mempersiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (sesuai dengan KD), (2) Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui LCD dan OHP atau dapat pula menggunakan proyektor. Pada tahap ini guru membentuk kelompok 2-3 orang, (3) Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada siswa untuk melihat dan menelaah gambar. Guru juga memberi deskripsi jelas tentang gambar yang sedang diamati siswa, (4) hasil diskusi dari analisis gambar dicatat pada kertas, (5) tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya, (6) setelah memahai hasil dari analisis siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (7) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peneliti mencoba menerapkan model ini dengan materi yang diajarkan kepada siswa. Dengan penerapan model pembelajaran ENE ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran Gambar Teknik khususnya pada KD 3.3 dan KD 4.3.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Example Non Example* (ENE) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gambar Teknik pada Siswa Kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain :

1. Hasil belajar Mata Pelajaran Gambar teknik kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan belum optimal, dengan persentase nilai siswa dibawah KKM sebanyak 46,88% dan diatas KKM sebanyak 53,12%.
2. Metode pembelajaran pada mata pelajaran Gambar teknik cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan.
3. Media pembelajaran kurang bervariasi.
4. Sumber belajar masih terfokus pada buku cetak.
5. Guru belum menerapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Example Non Example* (ENE).

C. Pembatasan Masalah

Adanya batasan masalah berfungsi menghindari perkembangan masalah yang terlalu luas. Adapun batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2019/2020.
2. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Gambar Teknik pada KD 3.3 Menerapkan konsep dan aturan jenis-jenis garis pada gambar teknik dan KD 4.3 Menggambar jenis-jenis garis pada gambar teknik.
3. Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu pada kompetensi pengetahuan dan keterampilan mata pelajaran Gambar teknik pada KD 3.3 dan KD 4.3.
4. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah *Example Non Example* (ENE).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Apakah model pembelajaran *Example Non Example* (ENE) dapat meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2019/2020.
2. Berapa persentase peningkatan hasil belajar Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan tahun ajaran 2019/2020 dengan menggunakan Model *Example Non Example*.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik kelas X DPIB 2 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan

menerapkan Model Pembelajaran *Example Non Example* (ENE) tahun ajaran 2019/2020”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berupa manfaat praktis. Adapun objek/ sasaran manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Membantu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dengan membuat kebijakan agar Model Pembelajaran *Example Non Example* (ENE) ini dapat diterapkan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.

2. Bagi Guru

Memberikan informasi bagi guru mengenai Model Pembelajaran *Example Non Example* (ENE) dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar sebagai usaha dalam meningkatkan profesionalisme guru.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Memberikan informasi dan pengetahuan untuk meningkatkan wawasan di lingkungan akademisi tentang Model Pembelajaran *Example Non Example* (ENE) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Gambar Teknik.

b. Sebagai bahan acuan ataupun referensi bagi mahasiswa dalam melakukan penelitian berikutnya dengan menggunakan model pembelajaran ini.