

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting sebagai kelangsungan hidup bagi suatu bangsa sehingga dalam maju mundurnya perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh baik buruknya sistem pendidikan yang berjalan pada suatu negara. Pendidikan mampu membantu manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Saat ini sistem pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal itu dapat dilihat dari sistem kurikulum yang berubah-ubah karena menyesuaikan kondisi/pola pikir manusia yang semakin lama semakin maju, dengan kondisi tersebut, mau tidak mau manusia harus turut serta dalam perubahan sistem pendidikan agar tidak menjadi korban dalam era globalisasi ini. Oleh karena itu diperlukan pendidikan yang memadai agar seluruh anak bangsa mampu bersaing dengan dunia luar.

Sekolah sebagai salah satu tempat kegiatan belajar mengajar tentunya menjadi imbas dalam perubahan sistem maupun konsep pendidikan. Dengan keadaan tersebut pihak sekolah terutama kepala sekolah dan pendidik harus pandai pandai dalam menyikapi perubahan tersebut. Karena apabila salah dalam menyikapi hal tersebut akan berpengaruh dalam proses kegiatan belajar dengan anak didik terutama di dalam kelas. Sekolah sebagai tempat penyelenggaranya pendidikan tidak hanya harus menyikapi perubahan pendidikan yang semakin maju semakin berkembang ini, namun harus mampu menyediakan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pada saat pembelajaran. Kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat

berupa barang atau jasa. Yang berupa barang misalnya gedung sekolah atau ruang kelas yang nyaman, alat alat praktik yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran dan yang merupakan jasa adalah pendidik.

SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan 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 2 Medan memiliki beberapa jurusan atau Program Studi di bidang keteknikan, yaitu Jurusan Teknik Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Pengelasan dan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor. Pada program jurusan Teknik Bangunannya sendiri, SMK Negeri 2 Medan memiliki satu Kompetensi Keahlian, yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kompetensi keahlian DPIB terdiri dari 3 kelas. Setiap masing-masing kelas terdiri dari 35-36 siswa. Mata pelajaran pada program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu: 1.) mata pelajaran normatif, 2.) mata pelajaran adaptif, dan 3.) mata pelajaran produktif, yang merupakan mata pelajaran yang meliputi mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan kejuruan siswa.

Gambar Teknik merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting di sekolah menengah kejuruan (SMK) khususnya jurusan desain pemodelan dan informasi bangunan (DPIB). Gambar Teknik adalah salah satu mata pelajaran disekolah yang mendapatkan porsi perhatian dari kalangan pendidik maupun anak.

Mata pelajaran ini sangat penting di jurusan ini, siswa dituntut untuk bisa menggambar dengan teknik-teknik untuk menghasilkan sebuah gambar yang baik, benar serta sesuai dengan aturan dan teknik yang telah ditetapkan. Tetapi hampir semua siswa di SMK Negeri 2 Medan kurang mampu menggambar dengan baik dan benar serta sesuai dengan aturan atau teknik. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian hasil belajar gambar teknik satu tahun terakhir :

Berdasarkan hasil Observasi lapangan pada Magang 3 di SMKN 2 Medan diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa masih rendah dapat dilihat dari nilai perolehan nilai siswa. Hal ini dapat diperkuat dengan diperoleh hasil belajar siswa Gambar Teknik X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Medan DPIB Tahun ajaran 2019/2020 dengan rata rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup.

Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajaran Gambar Teknik Siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
2019/2020	90-100	-	0%	Sangat Kompeten
	80-89	13	38,23%	Kompeten
	75-79	29	85,29%	Cukup Kompeten
	<75	1	2,94%	Tidak Kompeten
	Jumlah	34	100	

Sumber: Guru X DPIB SMKN 2 Medan Gambar Teknik

Dari daftar tabel nilai hasil belajar diatas, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan pada tahun ajaran 2019/2020 nilai ulangan harian dari 34 siswa, terdapat 2,94% (1 siswa) dalam kriteria tidak

kompeten, 85,29% (29 siswa) kriteria cukup kompeten, dan 38,23% (13 siswa) kriteria kompeten. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan masih tergolong rendah atau belum optimal.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan, yaitu masih banyak siswa yang kurang paham bagaimana cara menggambar yang baik dan benar sesuai dengan aturan dan teknik, kurangnya fasilitas untuk menggambar, tidak ada ruang khusus untuk menggambar serta kurangnya sumber belajar yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran gambar teknik. Sistem pembelajaran yang digunakan pada saat praktik hanya menggunakan kertas selebar berisi gambar yang akan dikerjakan tanpa mengetahui bagaimana langkah langkah pengerjaannya kepada siswa.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran yaitu minimnya media pembelajaran yang digunakan mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung maka, untuk memperbaiki masalah tersebut guru perlu memperbaiki proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat. Semakin bagus media yang digunakan maka semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media *job sheet* siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Disamping itu siswa juga dapat mengulangi materi dalam media. Dengan perpaduan teks dan gambar didalam media yang digunakan dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.

Penggunaan media pembelajaran *jobsheet* ini akan membantu proses pembelajaran guru dan siswa. Dengan adanya *jobsheet* guru lebih mudah menyampaikan job apa yang akan di gambar oleh siswa serta lebih mudah memahami job apa yang nantinya mau dikerjakan. Guru hanya mengawasi siswa dalam melaksanakan praktik menggambar karena siswa sudah mengetahui langkah-langkah atau cara menggambar yang sudah tertulis di dalam *jobsheet*. *Jobsheet* ini akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Maka berdasarkan uraian tersebut dengan berbagai masalah yang sudah ditemukan, dan penulis tertarik mengadakan penelitian untuk mengatasi masalah tersebut, adapun judul penulis **“Pengembangan Media Pembelajaran Job Sheet Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK Negeri 2 Medan ”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa masalah pada mata pelajaran gambar teknik sebagai berikut :

1. Banyak siswa yang masih kebingungan ketika menggambar karena siswa belum mengetahui bagaimana cara menggambar yang baik dan benar sesuai dengan aturannya.
2. Pelaksanaan menggambar belum optimal karena sarana dan prasarana untuk menggambar tidak ada, seharusnya perlu diberikan alat, meja gambar dan

tambahan sumber belajar lain agar pelaksanaan praktik menggambar lebih optimal.

3. Sumber belajar berupa *jobsheet* untuk pembelajaran gambar teknik belum sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X program keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri 2 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempersempit ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini serta untuk membuat penelitian lebih terpusat, pembatasan masalah berorientasi pada :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan Pada kelas X DPIB 2 SMK Negeri 2 Medan.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Gambar Teknik pada pokok bahasan KD 4.6 dan 4.7 yaitu menggambar proyeksi orthogonal dan menggambar proyeksi piktorial.
3. Penelitian ini menggunakan Model Pengembangan 4D
4. Penelitian ini dilakukan sampai tahap kelayakan media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media *job sheet* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan ?

2. Bagaimana kelayakan media *job sheet* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalahnya maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui proses pengembangan media *job sheet* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media *job sheet* pada mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah dan tujuan masalah maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Praktis

- a) Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran *job sheet* yang layak untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik.
- b) Dihasilkan produk berupa media pembelajaran *job sheet*.

2. Manfaat Teoritis

- a) Menjadi bahan kajian bagi mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk penelitian selanjutnya.

- b) Menambah kajian studi mengenai media pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik
2. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan dan kedalaman konsep, kesuaian dengan standard isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

1.8 Pentingnya pengembangan

Media pembelajaran diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri dirumah maupun disekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka maka pentingnya pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar menggambar siswa serta prestasi dalam pembelajaran Gambar Teknik.
 - b. Meningkatkan kemampuan siswa baik dalam praktik maupun teori.

2. Bagi guru

- a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa
- b. Dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran gambar teknik dalam mengajar gambar teknik yang baik dan benar.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran *job sheet* ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran
- b. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan adanya media pembelajaran ini
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai bidangnya.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa *job sheet* sebagai media pembelajaran menggunakan KD 4.6 dan 4.7
- b. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi
- c. Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan.