

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu harus ada dalam kehidupan manusia. Menurut Kurniawan (2017), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Tanpa pendidikan manusia tidak akan pernah berkembang dan berbudaya disamping itu, kehidupan juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupan manusia. Jika ditinjau dari sejarah, teori-teori dan desain tersebut muncul karena adanya teori yang sudah ada sebelumnya, yang posisinya adalah memperbaiki, merevisi, atau malah menciptakan teori baru. Teori dalam pendidikan muncul setelah terdapatnya berbagai permasalahan yang terjadi didalam pendidikan itu sendiri. Suatu teori akan muncul apabila terjadi suatu kekurangan yang terdapat di dalam dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju ke arah yang lebih positif. Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas, dimana hal itu sangat ditentukan dengan adanya pendidikan. Seperti yang telah tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang salah satu isinya membahas mengenai pendidikan

merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan keahlian, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berkompeten dalam dunia kerja. Pendidikan kejuruan dirancang dan dilaksanakan serta dievaluasi secara terkait (*link*) sehingga hasilnya benar-benar cocok atau sepadan (*match*) dengan tuntutan kebutuhan lapangan kerja. Dalam hal ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan harus memiliki hubungan kerja sama dengan dunia usaha/dunia industri berdasarkan konsep link and match agar dapat menciptakan tenaga kerja baru yang terdidik.

SMK Negeri 2 Medan dalam menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan berupaya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang nantinya akan menjadi modal siswa untuk memasuki dunia kerja. Di dalam program keahlian Teknik Bangunan dilakukan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan khususnya Teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan. Pembelajaran yang dilaksanakan pada mata pelajaran ini adalah berupa teori. Salah satu visi dari pembelajaran ini adalah terwujudnya program studi unggulan yang menghasilkan Sumber Daya Manusia bidang

Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan yang kompeten, professional, berdaya saing tinggi dan siap kerja.

Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pendidik (*teacher-centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah (*problem solving*), berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi.

Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh peserta didik apabila pendidik mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi harus tampak dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya. Kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN/2004) yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

SMK Negeri 2 Medan dalam menjalankan fungsinya sebagai lembaga pendidikan dan pelatihan berupaya memberikan pengetahuan dan keterampilan yang nantinya akan menjadi modal siswa untuk memasuki dunia kerja. Di dalam program

keahlian Teknik Bangunan dilakukan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan khususnya Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan. SMK Negeri 2 Medan memiliki 6 jurusan yang dimana salah satunya adalah program keahlian bisnis properti dan konstruksi. Program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan ini memiliki banyak mata pelajaran dan salah satunya adalah teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan.

Berbicara tentang peningkatan dan perkembangan sumber daya manusia, pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Meningkatkan mutu pendidikan adalah sebuah proses yang terhubung erat dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pembangunan nasional yang telah ditetapkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan tersebut adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka menjadi individu yang memiliki iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berpengetahuan, memiliki kemampuan, kreatif, mampu mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Umumnya, guru-guru dalam proses pembelajaran tidak mengadopsi paradigma pembelajaran yang terdefinisi dengan jelas. Mereka sering kali mengikuti pendekatan yang hanya berfokus pada penyampaian informasi, bahkan terkadang hanya sebatas menjelaskan konten dari buku teks. Pendekatan pembelajaran seperti ini jelas tidak memperhatikan karakteristik individual siswa sebagai dasar untuk menciptakan

pengalaman pembelajaran yang bermutu. Dampaknya, kualitas pembelajaran menjadi rendah, kurang menginspirasi, dan kurang menarik bagi siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar mereka. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Salah satu harapan utama adalah perubahan dalam metode mengajar yang diterapkan oleh guru. Dengan menerapkan metode mengajar yang lebih efektif dan berinovasi, kita dapat mengharapkan perbaikan yang signifikan dalam proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Rosyid dkk (2019: 8) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau keterampilan yang dinyatakan setelah hasil penelitian. Hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Maka Hasil belajar merupakan hasil maksimum yang dicapai seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Hasil belajari di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrument tes atau instrument yang relevan. Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik ini juga dikenal dengan nama Taksonomi Bloom. Aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Aspek efektif adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal.

Sedangkan aspek psikomotorik adalah aspek yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menimbulkan dampak yang positif salah satunya yaitu meningkatkan minat bekerja siswa dan tahap yang lebih lanjut adalah dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.

Dalam observasi di SMK Negeri 2 Medan, jurusan Teknik Bangunan di kelas X DPIB 1 dan X DPIB 2 proses belajar mengajar mata pelajaran teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan masih seringkali dihadapkan pada pandangan yang abstrak diluar pengalaman dan pandangan siswa yang tentu saja memberikan efek jenuh dan mengantuk, apalagi metode penyampaian guru yang kurang aktif dalam menjelaskan gambaran-gambaran pekerjaan menimbulkan kesan monoton dan searah, sehingga materi tersebut menjadi kurang jelas dan sulit dipahami oleh siswa, padahal sebenarnya materi tersebut selain dengan pencatatan teoritis juga membutuhkan visualisasi yang dapat memperjelas pandangan akan obyek dan pekerjaan yang akan dikerjakan. Selain itu tingkat daya serap dalam belajar setiap siswa tentu berbeda satu dengan yang lainnya, hal tersebut tergantung dari kemampuan setiap siswa untuk dapat merekam dan memahami informasi.

**Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa Kelas X DPIB Mata Pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024**

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2023/2024	90 – 100	6	10%	Sangat Kompeten
	80 – 89	14	23,333%	Kompeten
	76 – 79	16	26,667	Cukup Kompeten
	<76	24	40%	Tidak Kompeten
Jumlah Siswa		60	100%	

(sumber: guru mata pelajaran teknik dasar pada pekerjaan desain pemodelan dan informasi bangunan)

Dari Tabel 1.1 daftar hasil belajar di atas dapat disimpulkan bahwa, presentasi hasil belajar siswa belum semuanya mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu  $> 76$ , dari data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa masih ada siswa yang belum memenuhi standar kelulusan yang ditetapkan sekolah. Maka dari itu perlu adanya perbaikan kualitas proses pembelajaran agar hasil belajar semakin optimal. Untuk itu guru, mempunyai kewajiban dalam mengatasi masalah tersebut, guru harus dapat mendorong minat belajar siswa sehingga siswa tertarik dan dapat meningkatkan kompetensi sesuai dengan yang ditetapkan sekolah yaitu dengan nilai minimal 76.

Dampak dari kurangnya pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut jelas mempengaruhi hasil belajar dan prestasi siswa yang signifikan. tentunya masalah kualitas pembelajaran ini harus segera diselesaikan mengingat mata pelajaran ini termasuk dalam mata pelajaran produktif. Untuk mengatasi masalah rendahnya

kualitas pembelajaran tersebut salah satu upaya yang dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media pendidikan animasi dalam pembelajaran.

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul : **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PEER LESSON* TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN PEMODELAN INFORMASI BANGUNAN ELEMEN TEKNIK DASAR PADA PEKERJAAN DPIB SISWA KELAS X DPIB SMK N 2 MEDAN”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada mata pelajaran DPIB pada elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan tidak tercapai sesuai standar kelulusan minimum (KKM) yaitu 76.
2. Kurangnya keseriusan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan.
3. Guru mata pelajaran DPIB pada pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan masih menggunakan model pembelajaran Ekspositori.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, serta pertimbangan keterbatasan waktu, serta luasnya cakupan masalah, Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:



1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah model *Peer Lesson* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan.
2. Mata pelajaran yang digunakan adalah Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan.
3. Pengaruh yang dicari adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan.
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Program keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Medan.

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *Peer Lesson* dan Ekspositori memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui model pembelajaran *Peer Lesson* dan Ekspositori memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap hasil belajar elemen Teknik Dasar Pada Pekerjaan Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti, untuk lebih memperdalam pengetahuan tentang pembelajaran dan aktivitas belajar untuk dapat diterapkan di masa yang akan datang.
2. Bagi Guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan model pembelajaran *Peer Lesson* dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian akan memberikan masukan dan bahan pertimbangan kepada SMK Negeri 2 Medan dalam upaya penggunaan model pembelajaran *Peer Lesson*.
4. Bagi siswa, sebagai sarana untuk terus meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa pada pelajaran Dasar-Dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dengan menggunakan model pembelajaran *Peer Lesson*.