

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wujud kebudayaan manusia, dimana kebudayaan itu sendiri tumbuh dan berkembang mengikuti dinamika perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini menuntun manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan Pendidikan sangat penting bagi umat manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Pendidikan adalah proses memberikan ilmu melalui berbagai macam metode yang diberikan pendidik kepada anak didik oleh pendidik agar anak didik dapat menyerap dan bermanfaat untuk hal yang baik.

Pembangunan bidang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam pembinaan SDM. Oleh karena itu, bidang pendidikan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik dari pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya. Peningkatan kualitas SDM dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan mulai dari pendidikan sekolah dasar sampai pada pendidikan tinggi, termasuk di dalam sekolah menengah kejuruan (SMK) yang memberikan pembelajaran khusus untuk meningkatkan kualitas SDM sesuai dengan program keahliannya.

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMK memiliki tujuan untuk : 1) mempersiapkan siswa agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) mempersiapkan siswa agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali siswa dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

Pembelajaran mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada dasarnya dimaksudkan untuk mendidik dan melatih siswa agar dapat berkompeten dibidang menggambar dengan menggunakan perangkat lunak dikomputer, sehingga nantinya siswa dapat mengimplementasikan ke dalam dunia kerja.

Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, SMK Negeri 1 Balige merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki jurusan teknik bangunan. SMK ini memberi 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. Di SMK ini Terdapat 4 bidang jurusan salah satunya adalah Teknik Bangunan. Dalam Teknik Bangunan terdapat empat program keahlian yaitu: Teknik Konstruksi Batu Dan Beton, Teknik Gambar Bangunan,

Teknik Konstruksi Kayu, Teknik Survey. Teknik Gambar Bangunan adalah program keahlian yang mempelajari pengetahuan tentang bagaimana gambar bangunan dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah teknik bangunan. Untuk mendukung terciptanya lulusan yang bermutu dan berkompeten di bidang teknik gambar bangunan maka di SMK Negeri 1 Balige terdapat mata pelajaran produktif, diantaranya adalah mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL).

Bedasarkan hasil observasi awal dan keterangan dari pihak SMK Negeri 1 Balige, pada tanggal 18 April 2015 terdapat masalah pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak merupakan golongan mata pelajaran produktif yang berhubungan langsung dengan keterampilan siswa dimana siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan, kerampilan dalam menggambar dengan menggunakan perangkat lunak yaitu AutoCAD sesuai tujuan sekolah menengah kejuruan (SMK). Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak diberikan pada siswa kelas XI.

Adapun permasalahan dapat dilihat dari daftar kumpulan nilai ulangan harian tahun pelajaran 2013/2014 diperoleh persentase nilai mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut :



Tabel 1.1 Nilai Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige

Tahun pelajaran	Nilai	Tes						Keterangan
		UHI		UH II		UH III		
		Jlh. Siswa	%	Jlh. Siswa	%	Jlh. Siswa	%	
2013/2014	< 75	8	34,8%	9	39,1%	7	30,4%	Tidak Kompeten
	75-82	6	26,1%	8	34,6 %	8	34,8%	Cukup kompeten
	83-90	7	30,4%	5	21,7%	6	26,1%	Kompeten
	91-100	2	8,7%	1	4,4%	2	8,7%	Sangat kompeten

Sumber: Ulangan Harian mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Dari hasil ulangan harian yang diberikan oleh guru mata pelajaran menunjukkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 1 balige tahun ajaran 2013/2014 semester ganjil tidak maksimal yaitu dengan rata-rata ujian harian 1,2,dan 3.

- Untuk hasil yang tidak kompeten dapat di lihat dengan perhitungan berikut ini $\frac{34,8 \% + 39,1\% + 30,4 \%}{3} = 34,8 \%$. Maka dari hasil perhitungan didapat bahwa rata-rata untuk ulangan harian 1,2,3 terdapat 34,8 % untuk yang tidak kompeten.
- Untuk hasil berikutnya yaitu cukup kompeten dapat di lihat dengan perhitungan berikut ini $\frac{26,1 \% + 34,6\% + 34,8 \%}{3} = 31,9 \%$. Maka dari hasil perhitungan didapat bahwa rata-rata untuk ulangan harian 1,2,3 terdapat 31,9 % untuk yang cukup kompeten.

- Untuk hasil rata-rata dari hasil yang kompeten dapat dilihat dengan perhitungan berikut ini $\frac{30,4 \% + 21,7 \% + 26,1 \%}{3} = 26\%$. Maka dari hasil perhitungan didapat bahwa rata-rata untuk ulangan harian 1,2,3 terdapat 26% untuk yang kompeten.
- Untuk hasil rata-rata dari hasil yang sangat kompeten dapat dilihat dengan perhitungan berikut ini $\frac{8,7 \% + 4,4 \% + 8,7 \%}{3} = 7,3\%$. Maka dari hasil perhitungan didapat bahwa rata-rata untuk ulangan harian 1,2,3 terdapat 7,3 % untuk yang sangat kompeten.

Berdasarkan hasil ulangan harian dan pernyataan dari guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat lunak kelas XI SMK Negeri 1 Balige diatas menjadi bukti bahwa hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak belum optimal atau tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar pada proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat yang melibatkan siswa sehingga siswa lebih mudah untuk mengerti dan tidak merasa bosan karena pembelajaran didominasi oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dan guru kurang optimal dalam menggunakan sarana prasarana. dan faktor dari dalam diri siswa yaitu siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembenahan yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam mengatasi pembelajaran yang kurang bervariasi antara lain guru harus menyesuaikan model pembelajaran yang digunakan pada materi yang di ajarkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan menjadi aktif pada saat proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam

pembelajaran adalah model pembelajaran *explicit instruction*. Istarani (2012) pembelajaran *explicit instruction* (Pembelajaran Langsung) adalah pembelajaran langsung khusus dirancang untuk mengembangkan cara belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Dengan demikian pelaksanaan model pembelajaran langsung ini adalah meteri yang sifatnya beraturan atau berurut secara sistematis yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka model pembelajaran *explicit instruction* sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran maka peneliti tertarik memilih untuk melakukan penelitian dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran *Explicit instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TGB SMKN 1 Balige**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam keterampilan menggambar dengan program perangkat lunak pada mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak?
2. Apakah pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya menerapkan model *explicit instruction*?
3. Apakah model pembelajaran yang digunakan guru sudah tepat ?

4. Apakah fasilitas komputer yang ada di laboratorium komputer yang digunakan untuk mata menggambar dengan perangkat lunak sudah mencukupi?
5. Apakah penerapan model *explicit instruction* memberikan hasil yang signifikan terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswakeselas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige ?

C. Pembatasan Masalah

Menimbang keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran *explicit instruction* digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak dengan standar kompetensi menggambar dengan perangkat lunak kompetensi dasar mendiskripsikan perangkat lunak menggambar bangunan.
3. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah: apakah Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* memberikan peningkatan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TGB SMK N 1 Balige?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* dapat meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian TGB SMK N 1 Balige T.A. 2015/2016?

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelien diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti yaitu :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat memperluas wawasan pengetahuan mengenai model pembelajaran dalam membantu siswa meningkatkan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak.
2. Bagi siswa, melalui model pembelajaran *explicit instruction* diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan menggambar dengan perangkat lunak dan dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan bekal ilmu pengetahuan bagi penulis dalam mengajar menggambar dengan perangkat lunak dimasa yang akan datang
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran khususnya pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
5. Bagi pembaca, sebagai informasi dan perbandingan bagi pembaca atau penulis lain yang berminat melakukan penelitian sejenis.