

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peran penting untuk mengembangkan bakat, minat, dan kepribadian anda melalui pendidikan. Pendidikan adalah pekerjaan yang bijaksana dan terencana mempengaruhi orang atau individu lain untuk meningkatkan kinerja siswa dan berguna bagi diri mereka sendiri serta orang yang mereka cintai. Pendidikan juga menjadi peran penting terutama untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Pendidikan merupakan salah satu cara mengubah sikap dan perilaku masyarakat sekelompok orang untuk membina orang melalui pengajaran dan pembelajaran pelatihan, proses, metode dan kegiatan pelatihan, kemudian Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Selanjutnya Pendidikan mencakup segala sesuatu yang dilakukan sendiri atau apa yang dilakukan orang lain untuknya (Wahyuddin, 2016).

Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi individual secara optimal agar menjadi pribadi yang berilmu, berkarakter, dan mampu berkontribusi dalam masyarakat. Proses pendidikan bertujuan untuk mengelola pengetahuan, keterampilan, membentuk sikap dan nilai dalam kaitannya dengan desain dan

pengembangan diri siswa. Pengembangan diri ini diperlukan, misalnya menghadapi tugas-tugas hidupnya sebagai pribadi, sebagai pelajar, untuk karyawan, profesional dan warga Negara (Purnama, 2008).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk dalam lembaga pendidikan formal pada bidang kejuruan yang diharapkan memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang efektif untuk menghasilkan individu yang terampil dan siap dalam menghadapi dunia kerja. (Burta, 2018). Pendidikan kejuruan ini memiliki tujuan untuk menciptakan individu yang mandiri dan mampu berdikari.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang beralamat Jl. Kolam No. 03 Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Sumatera Utara. Pada SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan memiliki 14 Bidang Keahlian. Adapun Program Konsentrasi Keahlian yang berhubungan dengan teknik bangunan terdapat 3 Bidang Keahlian seperti Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) dan Teknik Geomatika (TGM). Salah satu materi yang berhubungan dengan teknik bangunan adalah Elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta yang terdapat dalam program keahlian Teknik Geomatika.

Namun nyatanya pada elemen jenis dan bagian-bagian peta hasil belajar terhadap siswa kelas X Teknik Geomatika masih dibawah harapan. Hal ini dilihat pada hasil belajar yang didapat, bahwa siswa yang memenuhi KKM dan siswa yang tidak memenuhi KKM dapat terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. 1**

Data Hasil Belajar Elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta Kelas X TGM 1 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2023/2024

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2023-2024	90-100	1	3,33%	Sangat baik
	81-89	12	40,00%	Baik
	70-80	7	23,33%	Cukup
	0-69	10	33,33%	Perlu bimbingan
Jumlah Siswa		30	100%	

(Sumber: Data Nilai Elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan)

Berdasarkan Tabel 1.1 terkait data hasil belajar elemen jenis dan bagian-bagian peta di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan ketetapan nilai KKM yaitu 70 maka dari 30 siswa terdapat 33,33% atau 10 orang siswa perlu bimbingan, 23,33% atau 7 orang siswa termasuk kategori cukup, 40,00% atau 12 orang siswa termasuk kategori baik dan 3,33% atau 1 orang siswa termasuk kategori sangat baik. Dari hasil berikut maka nilai hasil belajar siswa pada elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta tahun ajaran 2023/2024 belum optimal. Adapun faktor rendahnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan karena penggunaan model pembelajaran *direct instruction* belum efektif pada pemaparan materi guru masih menggunakan buku atau tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa mudah jenuh dan bosan. Menurut Istiana (2019) *Direct Instruction* mendominasi dengan metode ceramah yang membuat siswa bersikap pasif dan hanya 25% siswa yang aktif berdiskusi. John Hattie (2009) mengemukakan bahwa model *Direct Instruction* ini kurang efektif dalam memfasilitasi keterampilan berpikir kritis dan kreativitas. Model *Direct Instruction* masih kurang efektif untuk pembelajaran kompleks dan pengembangan keterampilan sosial serta kolaboratif (Robert Slavin, 2015). Pada kenyataannya model pembelajaran *direct instruction* ini belum efektif untuk

memikat perhatian siswa, karena pusat pembelajaran hanya dilakukan oleh guru tanpa adanya respon siswa, siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak timbulnya tingkat pemahaman para siswa. Hal inilah yang menjadi salah satu akibat rendahnya hasil belajar pada pemahaman siswa terhadap materi yang dipaparkan.

Model *Project Based Learning* adalah solusi pada masalah hasil belajar dan sangat cocok diterapkan pada Bidang Keahlian Teknik Geomatika. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang membuat sebuah proyek pada ruang kelas sehingga mampu mengorganisasi kelas. Darma (2018) berpendapat model *Project Based Learning* merupakan model yang menuntut siswa untuk belajar secara mandiri serta aktif yang bersifat *student centered*. Model *Project Based Learning* menekankan terhadap siswa untuk mampu memecahkan masalah sehingga mendapatkan hasil dari sebuah permasalahan tersebut. Rani (2021) menyatakan *project based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang membebaskan siswa dalam merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek serta menghasilkan sebuah produk yang dipresentasikan. Model *project based learning* yang memfokuskan siswa terhadap konsep inti dan prinsip suatu pelajaran untuk mengharuskan siswa memecahkan suatu masalah untuk menciptakan produk (Rani, 2021).

Media *Couple Card* adalah media yang pada penerapannya mengandung unsur belajar sebagai unsur pokok dan permainan sebagai unsur hiburan yang merupakan alternatif agar proses pembelajaran tidak membosankan dan dapat memotivasi untuk belajar sehingga tidak terbebani situasi belajar yang kaku. Media

permainan dengan memasang kartu (*Couple Card*) dapat dilakukan dengan bermain individu, berpasangan maupun kelompok. Berdasarkan Puntari (2016) media pembelajaran *couple card* adalah media pembelajaran menggunakan kartu yang berisikan kata, kalimat atau gambar kemudian peserta didik dapat membentuk kalimat sederhana yang bermakna dalam arti lain mampu memecahkan masalah pada kartu tersebut. *Couple card* adalah media kartu yang berpasangan yang berbahan dasar kartu yang mencocokkan soal dan materi yang berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas peserta didik agar lebih efektif, efisien dan mampu memecahkan permasalahan pada proses belajar peserta didik (Amini dkk, 2023).

Terkait latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang: **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Geospasial Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Hasil belajar siswa/i pada kelas X TGM SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang masih di bawah KKM.
2. Penggunaan model pembelajaran *Direct Instruction* kelas X TGM SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan kurang efektif sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa/i.

3. Pemaparan materi guru masih menggunakan buku atau tidak menggunakan media pembelajaran sehingga siswa mudah jenuh dan bosan.
4. Pembelajaran kelas X TGM SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan hanya berpusat kepada guru sebagai pemberi materi pembelajaran.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas persoalan yang muncul dalam penelitian ini sangat luas. Oleh karena itu dengan keterbatasan tenaga dan keadaan yang dimiliki maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini hanya dilakukan pada:

1. Subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas X Teknik Geomatika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2024/2025.
2. Pada penelitian ini diterapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pada elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta pada materi Kegunaan Pekerjaan Ukur Tanah.
3. Pada penelitian ini mencakup kedalam ranah kognitif.

### 1.4 Rumusan Masalah

Terkait identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah Penerapan Model *Project Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar yang tinggi dari Model *Direct Instruction* bagi siswa kelas X Teknik Geomatika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?”

### 1.5 Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan dalam mengetahui Peningkatan Hasil Belajar melalui Model *Project Based Learning* dan Model *Direct Instruction* bagi Siswa kelas X Teknik Geomatika di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sebagai informasi bagi mahasiswa dan bagi peneliti untuk mampu meningkatkan kemampuan dalam penelitian eksperimen dan kemampuan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*.
2. Mampu menjadi masukan untuk memperluas wawasan tentang model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan serta bahan pertimbangan kepada SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
4. Bagi siswa, hasil penelitian ini menjadikan sarana dalam peningkatan kemampuan bekerja sama dalam meningkatkan hasil belajar elemen Jenis dan Bagian-Bagian Peta.