

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap dan etos kerja yang bertujuan mempersiapkan lulusan yang kelak menjadi tenaga kerja tingkat menengah. Berdasarkan

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswanya untuk bekerja pada bidang tertentu. Garis-garis besar program pengajaran (GBPP) kurikulum SMK 2008 menjelaskan bahwa tujuan SMK sebagai bagian dari system pendidikan , menengah dan pendidikan nasional mempunyai tujuan sebagai berikut :(1) menyiapkan 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 di pilihnya.(2) Menyiapkan siswa agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya. (3) Membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang yang lebih tinggi,(4) Membekali siswa dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Permasalahan yang dihadapi SMK diidentifikasi masih rendahnya kompetensi lulusan, sehingga kurang mampu memenuhi tuntutan dunia kerja. Hal ini dapat diidentifikasi karena kualitas pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih kurang efektif, kurang efisien, dan tidak mendorong siswa untuk menguasai keterampilan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ketua Kadin Sumatera Utara Irfan Mulyana (Analisa 2009:1) yang mengatakan belum adanya standar baku kurikulum pengajaran disekolah yang mampu menciptakan dan mengembangkan kemandirian SDM, akibatnya lulusan SMK belum siap dipasar kerja. Banyak faktor yang dirasakan dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, diantaranya adalah usaha guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara membenahi strategi pembelajaran dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pendidikan sesuai dengan kondisi yang ada.

Tabel 1.1. Daftar Nilai Ujian Harian Gambar Konstruksi Bangunan siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Tahun Pelajaran	Nilai	Skala nilai s.d 100	Huruf	Predikat	UH		Keterangan
					Jumlah siswa	Persentase	
2015/2016	1,00 – 1,17	25 – 29	D	KURANG	-	-	Tidak Tuntas
	1,18 – 1,50	29,5 – 37,5	D+		-	-	
	1,51 – 1,84	38 – 46	C-	CUKUP	-	-	Tidak Tuntas
	1,85 – 2,17	46,5 – 54	C		-	-	
	2,18 – 2,50	54,5 – 62,5	C+		-	-	
	2,51 – 2,99	63 – 74,5	B-	BAIK	8	29,63%	Tidak Tuntas
	3,00 – 3,17	75 – 79	B		5	18,54%	Tuntas

	3,18 – 3,50	79,5 – 87,5	B+		12	44,44%	
	3,51 – 3,84	88 – 96	A-	SANGAT BAIK	2	7,41%	Tuntas
	3,85 – 4,00	96,5 – 100	A		-	-	
	Jumlah				27	100%	

Sumber : Guru mata diklat Gambar Konstruksi Bangunan tahun ajaran 2016/2017

Dari tabel nilai ujian harian di atas, menunjukkan sebagian siswa SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75, maka dapat dilihat pada tahun pelajaran 2015/2016 nilai ujian harian terdapat 29,63% tidak tuntas dan 70,37% tuntas. Berdasarkan Standart Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan sekolah, maka suatu kelas telah dikatakan mencapai kompetensi jika siswa pada kelas tersebut memperoleh skor 75 dan tuntas secara klasikal jika seluruh kelas $\geq 75\%$ diantara siswanya sudah tuntas belajar. Dengan demikian kelas tersebut belum tuntas belajarnya. Informasi lain yang peneliti peroleh dari observasi melihat keadaan kelas saat proses belajar mengajar adalah aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, terlihat dari masih adanya siswa yang tidak respon pada saat pembelajaran, sebagian dari mereka kurang aktif. Saat proses pembelajaran guru mata pelajaran cenderung mendominasi kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga siswa menjadi kurang aktif. Guru dijadikan satu satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah dari guru kepada siswa seperti ceramah, penugasan dan kurang tepatnya guru dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu timbul kemalasan dan kejenuhan dalam diri siswa, sehingga aktivitas belajar di kelas kurang mengasikkan dan minat belajar dalam diri mereka juga

kurang. Sehingga perlunya inovasi baru dalam proses belajar mengajar agar aktivitas belajar di kelas menjadi mengasikkan dan minat belajar siswa menjadi tinggi.

Penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih terbatas dan kurang variatif yaitu model pembelajaran konvensional saja sehingga proses belajar hanya berpusat pada guru. Suatu materi pembelajaran harus di desain sedemikian rupa agar dapat memperjelas dan mempercepat proses penyampaian materi sehingga waktu dalam proses belajar mengajar dapat seoptimal mungkin digunakan. Pemikiran yang konkret mengenai implementasi media pembelajaran yang tepat perlu digunakan, demi membentuk kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat siswa mampu menerima setiap pelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar di kelas dan hasil belajar siswa.

Dari uraian di atas, menurut peneliti dapat di atasi dengan menggunakan salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain, yaitu Strategi pembelajaran *Discovery Learning* . Strategi pembelajaran *Discovery Learning* dapat memotivasi siswa, memanfaatkan seluruh energi sosial siswa, saling mengambil tanggung jawab.

Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* membantu siswa mengintepretasikan ide mereka bersama dan memperbaiki pemahaman. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting untuk membimbing siswa melakukan diskusi, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih hidup, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian jelas bahwa melalui model pembelajaran

discovery learning, siswa secara langsung dapat bereksperimen, memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Strategi pembelajaran *Discovery Learning* cocok digunakan di SMK karena kondisi siswa SMK yang masih dalam masa remaja membuat mereka menyukai hal baru dan lebih terbuka dengan teman sebaya dalam memecahkan permasalahan yang mereka hadapi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Strategi Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Gambar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan**” dengan bantuan Penelitian Quasi Eksperimen.

B. Identitas Masalah

Berdasarkan latar belakang terjadinya masalah yang telah dipaparkan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Siswa masih menganggap konstruksi bangunan sebagai mata pelajaran yang sulit.
2. Kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep gambar konstruksi bangunan yang masih kurang.

3. Proses pembelajaran masih berfokus pada guru dalam hal ini pembelajaran konvensional.
4. Proses pembelajaran konstruksi bangunan lebih menekankan pada pencapaian tuntutan kurikulum dan penyampaian materi semata, sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar Gambar Konstruksi Bangunan siswa.
5. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
6. Guru belum pernah menerapkan strategi pembelajaran *Discovery Learning* proses belajar mata pelajaran Gambar Konstruksi Bangunan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat berbagai masalah yang harus dihadapi. Sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengaruh strategi pembelajaran *Discovery Learning* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar Gambar Konstruksi Bangunan siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2018/2019.
2. Kompetensi yang dibahas dalam penelitian adalah tentang menggambar denah, tampak, dan potongan rumah tinggal tipe 36.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa masalah seperti yang diuraikan di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai : “Apakah Strategi Pembelajaran

Discovery Learning memberi pengaruh yang berbeda secara signifikan terhadap Hasil Belajar Gambar Konstruksi Bangunan pada Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2018/2019?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Discovery Learning* dengan model pembelajaran Konvensional terhadap hasil belajar Gambar Konstruksi Bangunan pada Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan T.A 2018/2019 ?”

F. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan minat belajar siswa
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Menambah pemahaman siswa dalam pelajaran
- d. Meningkatkan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar

2. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan guru dalam memilih strategi dan model yang tepat untuk pengajaran.
- b. Meningkatkan kualitas guru.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi siswa.
- b. Memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan

4. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat menjadi perbandingan terhadap penelitian-penelitian serupa untuk penembangan ilmu pendidikan.
- b. Melatih dan menambah pengalaman mahasiswa dalam proses pembinaan diri sebagai calon pendidik.
- c. Masukan bagi mahasiswa sebagai calon guru untuk menerapkan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.