

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan penting sebagai ujung tombak dalam menentukan masa depan bangsa, tanpa pendidikan tidak akan ada penerus cita-cita luhur untuk mencapai kesejahteraan dan kemajuan bangsa. Indonesia sebagai negara berkembang membutuhkan kualitas sumber daya manusia (SDM) guna menopang pembangunan dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat Indonesia.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, salah satu tujuan dari pendidikan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencapai tujuan nasional bangsa tersebut maka dilakukan dengan melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang penting untuk menghasilkan potensi sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, cerdas dan dapat bersaing mengikuti perkembangan global. Dengan demikian, lembaga yang menangani pendidikan memiliki tugas dan tanggung jawab untuk menyiapkan SDM yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Sistem pendidikan saat ini telah melakukan berbagai pendekatan untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan peraturan pemerintah no.19 tentang SNP tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa guru sebagai pelaku proses pembelajaran di kelas, harus mampu merencanakan, mendesain serta mengaplikasikan pembelajaran yang nyata dan kongkrit, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dengan baik sesuai tujuan pendidikan.

Di Indonesia pendidikan bisa ditempuh dengan dua cara yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Pendidikan formal menurut peraturan pemerintah republik indonesia nomor 13 tahun 2015 tentang perubahan kedua atas peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 3 adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, sedangkan pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang spesifik, demokratis, pendidikan yang melayani berbagai kebutuhan masyarakat. Bakat, minat dan kemampuan seseorang disalurkan melalui pendidikan kejuruan. Salah satu kebutuhan yang sangat penting adalah kebutuhan akan pekerjaan agar dapat memenuhi kebutuhan hidup. Basuki Wibawa (2005:21) mengatakan bahwa program pendidikan teknologi dan kejuruan tidak hanya menyiapkan siswa memasuki dunia kerja, tetapi juga menempatkan lulusannya pada pekerjaan tertentu. Melalui pendidikan kejuruan, tamatan dibekali kompetensi tertentu sesuai bidang keahlian yang dipelajari. Wardiman (1998:37) mengungkapkan karakteristik pendidikan kejuruan tiga dari sembilan, antara lain: (1) pendidikan

kejuruan diarahkan untuk mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja, (2) fokus isi pendidikan kejuruan ditekankan pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh dunia kerja, serta (3) pendidikan kejuruan yang baik adalah responsif dan antisipatif terhadap kemajuan teknologi.

Lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat pada jalur pendidikan formal salah satunya SMK Negeri 2 Medan. SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya.

SMK Negeri 2 Medan berlokasi di jalan STM No.12 Medan Amplas. SMK Negeri 2 Medan memiliki Luas tanah 16.061.20 m² dengan jumlah ruangan kelas 39 ruangan dan terdiri dari 14 jurusan dan dilengkapi dengan fasilitas lainnya seperti : Perpustakaan, Laboratorium Komputer, Ruang BP, Ruang TU, Kantin, Toilet, Workshop Teknik. Dimana salah satu program SMK Negeri 2 Medan adalah program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan memiliki berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).

DPIB adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar gambar teknik seperti menerapkan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak, menggunakan fasilitas pendukung gambar pada perangkat lunak untuk

menggambar secara efektif, menganalisis prosedur mencetak dengan perangkat lunak terkait dengan hasil cetakan dan mencetak hasil gambar dengan perangkat lunak sesuai ketentuan yang telah ditetapkan lain sebagainya. Tujuan dari mempelajari APLPIG adalah sebagai titik awal dalam menggambar bangunan pada jurusan DPIB.

Hasil penelitian nilai harian tahun 2015/2016 dan 2016/2017 pada siswa kelas XI DPIB 2 SMK Negeri 2 Medan Program Keahlian DPIB pada mata pelajaran APLPIG tahun ajaran 2015/2016 dan 2016/2017 memperlihatkan bahwa nilainya tergolong masih rendah. Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung merupakan mata pelajaran lanjutan dari DPIB. Data yang dimuat dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Perolehan Nilai Ujian Harian APLPIG Kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB Tahun Ajaran 2015/2016 SMK Negeri 2 Medan.

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Predikat
< 70	8 orang	25 %	Kurang Baik
70 – 79	10 orang	32,25 %	Cukup
80 – 89	12 orang	37,5 %	Baik
90 – 100	2 Orang	6,25 %	Sangat Baik
Jumlah	32 orang	100 %	

Sumber: Daftar nilai harian Guru 2015/2016

Tabel 1.2 : Perolehan Nilai Ujian Harian APLPIG kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB Tahun Ajaran 2016/2017 SMK Negeri 2 Medan.

Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Predikat
< 70	10 orang	32,2 %	Kurang Baik
70 – 79	14 orang	45,1 %	Cukup
80 – 89	5 orang	16,1 %	Baik
90 – 100	2 Orang	6,4 %	Sangat Baik
Jumlah	31 orang	100 %	

Sumber: Daftar nilai harian Guru 2015/2016

Departemen Pendidikan dan Budaya (Trianto, 2010 H:241) pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tuntas belajarnya (Ketuntasan Klasikal), jika terdapat 85% siswa telah tuntas belajarnya. Dari tabel dapat dikatakan nilai hasil belajar siswa kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB pada mata pelajaran APLPIG masih kurang atau pembelajaran belum berhasil. Dimana terdapat 25 % atau 8 orang siswa masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) kurang baik dan terdapat 37,5 % atau 12 orang siswa yang sudah melewati batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) dikategorikan baik, sedangkan kategori cukup 32,25 % atau 10 orang siswa dan 6,25 % atau 2 orang dikategorikan sangat baik dilihat pada jumlah siswa sebanyak 32 orang.

Sementara untuk kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB pada mata pelajaran APLPIG masih kurang atau pembelajaran belum berhasil. Dimana terdapat 10 orang atau 32,2 % dalam kategori kurang baik masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) dan terdapat 14 orang atau 45,1 % dikategorikan cukup dan terdapat 5 orang atau 16,1 % dikategorikan baik sudah melewati batas kriteria ketuntasan minimum (KKM) sementara untuk kategori sangat baik terdapat 2 orang atau 6,4 % .

Hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar diperoleh melalui evaluasi baik berbentuk soal atau praktek. Tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 2 faktor yakni faktor internal dan eksternal.

Salah satu faktor eksternal yang paling mempengaruhi hasil belajar adalah faktor guru. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Guru dan Dosen menerangkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam menjalankan tugasnya, guru harus memiliki kompetensi karena pencapaian tujuan pembelajaran serta keberhasilan dalam pembelajaran tergantung pada kemampuan dan kompetensi guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Guru dan Dosen pasal 10 ayat 1 menyatakan bahwa kompetensi guru terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional dan kompetensi sosial. Dalam Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 3 butir (a) dikemukakan bahwa “Kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya”. Dalam perancangan

pembelajaran, diharapkan guru mampu mendesain pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa sehingga melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus menggunakan model pembelajaran yang menarik agar timbul rasa ingin tahu siswa, penggunaan metode yang bervariasi, dengan pemanfaatan perkembangan teknologi. Namun kenyataannya, hal tersebut belum sesuai dengan harapan dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, penggunaan metode yang cenderung monoton yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, dan media pembelajaran yang kurang bervariasi hanya menggunakan papan tulis, pelaksanaan pembelajaran cenderung kurang melibatkan siswa serta proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru (*teacher center*). Akibat dari hal tersebut, menyebabkan kurangnya kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat dilihat dari : (1) masih ada siswa yang tidak merespon saat pembelajaran berlangsung, (2) kurangnya tanggung jawab siswa mengerjakan soal latihan(gambar), (3) jumlah siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan masih sedikit. Kemudian faktor siswa juga mendukung yaitu tingkat pemahaman siswa terhadap materi rendah, siswa kurang serius dalam belajar di kelas, kurangnya keberanian dan adanya sikap meremehkan.

Dari beberapa masalah diatas, salah satu cara yang dilakukan untuk menanggulangnya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu, model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* dapat mendorong siswa aktif, lebih cermat dan kuat pemahamannya dalam mengulangi materi pembelajaran yang diberikan

sebelumnya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dalam model pembelajaran ini, dapat memupuk kerja sama siswa dan pemahaman siswa dalam mengerjakan tugas gambar yang telah diberikan oleh guru yang berupa gambar kerja yang dipegang sebelum batas waktu yang ditentukan.. Model pembelajaran *project based learning* membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran karena kecepatan berfikir dan keterampilan siswa dilatih untuk mempelajari suatu konsep atau topik melalui pengerjaan tugas gambar berupa jobsheet yang sudah ditentukan. Materi atau topik yang akan diteliti adalah berupa gambar modifikasi pintu dan jendela. Oleh karena itu solusi untuk permasalahan tersebut, diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan mengganti model pembelajaran berupa model pembelajaran *Project Based Learning* agar siswa dapat lebih interaktif, inspiratif dan termotivasi dalam belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta termotivasi dalam belajar.

Samino dan Saring Marsudi (2012 H:64) menyebutkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

1. Faktor yang bersumber dari dalam dirinya sendiri (internal), yang meliputi Faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis (jasmani) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh antara lain : ketahanan fisik, kesehatan fisik, kelelahan fisik, kesempurnaan fungsi-fungsi panca indera (terutama penglihatan, pendengaran), cacat anggota fisik (bawaan maupun karena kecelakaan) panca indera yang tidak berfungsi sebagaimana fungsinya, seperti mengalami sakit, cacat tubuh.

Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas : tinggi rendahnya rasa ingin tahu, minat terhadap apa yang dipelajari, bakat sebagai kemampuan dasar yang dibawa sejak lahir, kecerdasan/ intelegensi, motivasi, ingatan, perasaan, emosi, emosional.

2. Faktor yang bersumber dari luar dirinya (eksternal), Salah satunya adalah faktor guru. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2015 tentang guru dan dosen menerangkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dalam menjalankan tugasnya, guru harus memiliki kompetensi karena pencapaian tujuan pembelajaran serta keberhasilan dalam pembelajaran tergantung pada kemampuan dan kompetensi guru. Namun kenyataannya setelah dilakukan wawancara terhadap guru yang mengampu mata pelajaran, guru masih mengajar secara konvensional yakni metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran masih berorientasi kepada guru serta proses pembelajaran menggunakan alat/media yang seadanya berupa media power point dan buku panduan Gambar Teknik. Sehingga siswa kurang interaktif, inspiratif dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Waras Kamdi (Sutirman : 2013) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek dianggap cocok sebagai suatu model untuk pendidikan yang merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan kejuruan dan perubahan-perubahan besar yang berdurasi pendek dan aktivitas pembelajaran berpusat guru, model *Project Based Learning* (PBL) menekankan kegiatan belajar yang relatif berdurasi

panjang, holistic-interdisipliner, berpusat pada siswa dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Konsep pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang memfokuskan pada belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Metode ini melibatkan para siswa secara langsung dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur pengalaman nyata dan teliti serta dirancang untuk menghasilkan produk. Suzie & iane (Sutirman : 2013) menyatakan bahwa "*project based learning is strategy certain to turn traditional classroom upside down*". Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu strategi untuk mengubah kelas tradisional. Sehingga model ini sangat cocok diterapkan pada kelas DPIB.

Dengan latar belakang diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan penelitian dalam penulisan skripsi dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Projec (*Project Based Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Peranglat Lunak Pasa Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Hasil belajar mata pelajaran APLPIG siswa kelas XI Progran Keahlian DPIB masih kurang optimal, karena pembelajaran dapat dikatakan berhasil atau tuntas belajarnya (Ketuntasan Klasikal), jika terdapat 85% siswa telah tuntas belajarnya. Sedangkan di tabel 1.2 masih 68,8 siswa yg berhasil.
2. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru bidang studi mata pelajaran

APLPIG masih bersifat konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab

3. Media pembelajaran yang digunakan guru berupa buku panduan, proyektor, komputer dan media.
4. Siswa kurang termotivasi untuk aktif pada saat proses belajar mengajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta meningkatkan kemampuan penulis yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.
2. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran APLPIG dengan kompetensi dasar Menggambar konstruksi dengan perangkat lunak secara efektif kelas XI DPIB 2 Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 2 Medan.
3. Penelitian ini untuk menguji pengaruh model pembelajaran berbasis project (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung pada siswa kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perlu dibuat perumusan masalah dengan tujuan akan membantu peneliti dalam usaha berikutnya. Maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah pengaruh model pembelajaran berbasis project (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan

interior gedung pada siswa kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan berhasil.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis project (*Project Based Learning*) terhadap hasil belajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung pada siswa kelas XI Program Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat, sehingga berguna untuk guru, siswa, sekolah, dan orang tua. Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teori untuk menambah wawasan baru dalam pembelajaran mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dan sebagai masukan atau informasi bagi guru dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

1) Untuk memperbaiki pembelajaran. Perbaikan ini akan menimbulkan rasa puas bagi guru karena sudah melakukan sesuatu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Untuk dapat berkembang secara profesional karena dapat menunjukkan bahwa ia mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang diajarkannya.

c. Bagi siswa

Menumbuhkan motivasi belajar dan memperjelas pemahaman siswa tentang menerapkan pendukung gambar pada perangkat lunak secara efektif.

d. Bagi Mahasiswa

1) Melatih dan menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya ilmiah.

2) Sebagai masukan bagi mahasiswa atau calon guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.