

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi memiliki pengaruh yang begitu besar terhadap negara-negara. Globalisasi telah menjadikan negara-negara dunia saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan saling mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara dalam banyak hal. Keberhasilan suatu Negara menghadapi globalisasi dunia ini ditentukan dari sumber daya manusianya. Negara yang berhasil adalah Negara yang memiliki sumber daya manusia yang baik, yang memiliki kreatifitas, keahlian, kemandirian serta mampu bersaing.

Kontribusi besar terhadap terbentuknya kualitas sumber daya manusia dalam pembangunan bangsa adalah pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan kunci utama dalam prioritas mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan wujud kebudayaan manusia, dimana kebudayaan itu sendiri tumbuh dan berkembang mengikuti dinamika perkembangan zaman. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dewasa ini menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Mengingat sangat pentingnya pendidikan bagi kehidupan manusia, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan. Pembangunan bidang pendidikan merupakan sarana yang sangat penting dalam pembinaan SDM. Oleh karena itu, bidang pendidikan harus mendapatkan perhatian penangan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik dari pemerintah, masyarakat pada

umumnya dan para pengelola pendidikan 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 didalam 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 Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung pada dasarnya dimaksudkan untuk mendidik dan melatih siswa agar berkompeten dibidang menggambar serta merancang dengan menggunakan perangkat lunak berupa komputer, sehingga nantinya siswa dapat mengimplementasikan ke dalam dunia kerja. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, SMK Negeri 2 Binjai merupakan salah satu lembaga pendidikan

formal yang memiliki jurusan teknik bangunan. SMK ini memberi bekal ilmu pengetahuan, teknologi, keterampilan, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi pekerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bidangnya. Di SMK ini Terdapat 5 bidang jurusan salah satunya adalah Desain Pemodelan Informasi Bangunan. Desain Pemodelan Informasi Bangunan terdapat dua program keahlian yaitu: Desain Perencanaan Interior Bangunan dan Teknik konstruksi batu beton. Desain Perencanaan Interior Bangunan adalah program keahlian yang mempelajari tentang bagaimana Menggambar bangunan menggunakan aplikasi perangkat lunak dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah tcknik bangunan. Untuk mendukung terciptanya lulusan yang bermutu dan berkompeten di bidang gambar bangunan maka SMK Negeri 2 Binjai mengajarkan dua mata pelajaran produktif, mata pelajaran Teknik konstruksi Batu Beton (TKBB)mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).

Bedasarkan hasil observasi awal dan keterangan dari pihak SMK Negeri 2 Binjai, pada tanggal 22 Februari 2019 terdapat masalah pada mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung. Mata Pelajaran Desain Perencanaan Interior Bangunan merupakan golongan mata pelajaran produktif yang berhubungan langsung dengan keterampilan siswa dimana siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan, kerampilan dalam menggambar baik dengan menggunakan perangkat lunak berupa Gambar Autocad dan Planer 5D.

Adapun permasalahan dapat dilihat dari daftar kumpulan nilai ulangan harian tahun pelajaran 2018/2019 diperoleh persentase nilai mata Aplikasi Perangkat

Lunak Dan Perancangan Interior Gedung sebagaimana yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Nilai Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung siswa kelas XI Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
2018/2019	>92-100	2	6,25%	Sangat Tuntas
	>83-92	8	25%	Tuntas
	≥75-83	7	21,875%	Cukup Tuntas
	<75	15	46,875%	Tidak Tuntas
Jumlah		32	100%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) SMK Negeri 2 Binjai

Berdasarkan Tabel 1 data hasil belajar yang diperoleh peneliti dari guru mata pelajaran APLPIG, dari keseluruhan siswa kelas XI II DPIB yang berjumlah 32 orang, Persentase siswa yang sangat tuntas dalam belajar berjumlah 2 orang (6,25%). Persentase siswa yang tuntas dalam belajar 8 Orang (25%), Persentase siswa yang cukup tuntas dalam belajar 7 orang (21,875%), sedangkan Persentase siswa tidak tuntas berjumlah 15 orang (46,875%). Dari 32 Siswa terdapat 15 Siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG masih rendah. Tuntutan kompetensi dasar pada mata pelajaran APLPIG yang harus terpenuhi tidak sebanding dengan jam pembelajaran yang terlalu sedikit, hanya ada 6 jam 75 menit pelajaran dalam satu minggu, jika dikalikan dengan jumlah minggu efektif semester ganjil setelah pelaksanaan Praktik Kerja

Lapangan yang hanya tersisa sembilan minggu, maka siswa hanya memiliki delapan 60 jam 75 menit pelajaran dari seratus lima puluh tiga jam alokasi waktu untuk semester ganjil sesuai silabus, dengan kondisi yang demikian, guru tidak dapat memahami sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti intruksi yang di berikan, kontrol kemajuan siswa yang seharusnya dilakukan terhadap perseorangan berubah menjadi bertolak ukur pada beberapa siswa yang dianggap mampu mengikuti instruksi yang diberikan. Akibatnya, siswa yang terlambat mengikuti instruksi guru, akan sulit untuk mengejar ketertinggalannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Binjai, model Pembelajaran yang diterapkan Guru terhadap mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung lebih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada Guru, (teacher centered learning), guru telah menerapkan model pembelajaran ini dengan optimal, namun peneliti menganggap penerapan model ini masih belum tepat karena hasil yang di diperoleh masih belum memenuhi pencapaian yang diinginkan.

Selain itu prasarana yang kurang memadai di sekolah, berupa lab komputer yang terkadang digunakan siswa Teknik Komputer Jaringan mengakibatkan keterlambatan proses belajar serta penyampaian materi pembelajaran terhadap siswa DPIB, terkadang siswa diharuskan membawa laptop pribadi ketika ingin belajar menggambar dengan menggunakan perangkat lunak.

Berdasarkan pengamatan setelah observasi, beberapa permasalahan siswa yang sering terjadi ketika pembelajaran berlangsung yaitu; (1) Siswa hanya

memiliki sedikit kesempatan untuk bertanya (2) Tidak dapat mengemukakan pendapat kepada teman dan gurunya, (3) siswa tidak terlatih untuk berani tampil di depan banyak orang (4) serta rendahnya kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Dampak yang paling jelas terlihat dari permasalahan ini adalah hanya sebagian kecil dari seluruh kelas yang mampu menguasai materi yang diberikan, sementara sebagian lainnya tidak mampu menguasai materi secara penuh, hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang telah diuraikan di atas. Karakteristik siswa harus menjadi salah satu pertimbangan bagi pengajar dalam menentukan model pembelajaran yang paling tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Siswa siswi kelas XI DPIB II di SMK Negeri 2 Binjai memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah, sehingga dapat diprediksi hasil belajarnya tidaklah baik apabila dengan pola pembelajaran individual, perlu adanya sistem pembelajaran dimana guru secara langsung melakukan kontrol terhadap siswa dan mengajarkan materi yang sifatnya beraturan atau berurut secara sistematis yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya. Mata pelajaran APLPIG merupakan pelajaran yang menekankan siswa untuk melakukan praktik langsung, melakukan percobaan terhadap teori yang disampaikan guru, sehingga keterampilannya dapat terus terlatih.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas tersebut, siswa seringkali terlihat bosan saat harus terus mendengarkan intruksi terhadap suatu materi pelajaran yang diberikan guru dan kadangkala mereka kehilangan fokus belajarnya, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi jika guru tidak

mempraktekkan langsung dan membimbing tahap demi tahap pembelajaran yang dilakukan, selain itu siswa terlihat antusias untuk berdiskusi dengan teman di dekatnya ketika ada sedikit kesempatan yang sangat jarang sekali muncul. Karakteristik siswa yang demikian dianggap peneliti cenderung lebih cocok menerima pembelajaran melalui gaya belajar kinestetik. Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Individu yang bertipe ini, mudah mempelajari bahan yang berupa tulisan-tulisan dan gerakan-gerakan, belajar secara kinestetik berhubungan dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

Model Pembelajaran *Explicit Instruction* merupakan solusi yang dianggap pengamat mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada dengan mempertimbangkan karakteristik siswanya penggunaan model pembelajaran ini juga merupakan bentuk perwujudan Permendikbud No. 81A tentang Implementasi Kurikulum 2013 pembaharuan yang memuat beberapa prinsip dan salah satunya adalah pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik.

Anurrahman (2009:169) mengemukakan bahwa *Explicit Intruction* atau yang dikenal sebagai pengajaran langsung merupakan suatu model dimana kegiatan terfokus pada aktivitas-aktivitas akademik sehingga di dalam implementasi kegiatan pembelajaran guru melakukan kontrol yang ketat terhadap kemajuan siswa, pendayagunaan waktu serta suasana kelas yang dikontrol secara ketat pula. Dengan demikian pelaksanaan model pembelajaran langsung ini adalah materi yang sifatnya beraturan atau berurut secara sistematis yang tidak

bisa dipisahkan satu sama lainnya, model pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk memaksimalkan waktu belajar siswa.

Menurut Kardi (dalam Huda, 2013:186), model Pembelajaran *Explicit Instruction* dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihanm atau praktik dan kerja kelompok. Di dalam model pembelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk melakukan kolaborasi dan elaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Siswa juga diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung terhadap suatu materi tertentu pada saat pembelajaran.

Weil dan Calhoun (dikutip annurrahman, 2009:169) Tujuan utama dari penggunaan model tersebut, yaitu untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa, sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatkan kemampuan siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPiG)

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 Aktivitas Dan Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Siswa Kelas XI Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan Di SMK N.2 Binjai".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG di SMK Negeri 2 Binjai masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah
2. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru.
3. Jumlah jam pelajaran yang tersedia masih lebih sedikit dari alokasi waktu yang dibutuhkan dalam silabus.
4. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah belum berfungsi dengan baik, ruang belajar yang masih kurang nyaman serta peralatan pembelajaran seperti laptop dan proyektor kadang tidak dapat digunakan dengan semestinya.
5. Siswa kurang terlatih untuk belajar disiplin dan mandiri di ruangan kelas sehingga siswa kurang memahami materi.
6. Masih adanya siswa yang takut bertanya kepada guru mata pelajaran APLPIG kelas XI DPIB-II SMK Negeri Binjai tahun ajaran 2018/2019.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mengingat luasnya masalah yang terkait dalam penelitian ini, serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh penulis maka masalah yang diteliti perlu dibatasi hanya pada :

1. Materi pelajaran yang menjadi objek penelitian ini adalah perintah memodifikasi gambar 2 dimensi pada perangkat lunak yang terdapat pada kompetensi dasar 3.2 dan 4.2 pada silabus Satuan Pendidikan SMK Kurikulum 2013.
2. Program atau Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah AutoCAD.
3. Penelitian menggunakan Model *Explicit Instruction* dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
4. Kegiatan aktivitas yang diukur dalam penelitian ini adalah *Oral Activities* yaitu mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat serta saran dan *Mental Activities* yaitu menanggapi, dan mengingat.
5. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI DPIB-II Program Keahlian Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020 Semester Ganjil

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan setelah diidentifikasi batasan masalahnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam permasalahan ini adalah:

1. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI DPIB II Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020?

2. Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI DPIB II Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada siswa kelas XI DPIB II Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung melalui penerapan model pembelajaran *Explicit Instruction* pada siswa kelas XI DPIB II Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagi siswa

a. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020

b. Menambah keaktifan, kemandirian serta pemahaman siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

a. Untuk dapat mengembangkan keprofesian guru dalam memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Untuk dapat berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

3. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi atau pedoman dalam meningkatkan pembelajaran sekolah khususnya Program Keahlian Desain Perencanaan Interior Bangunan SMK Negeri 2 Binjai tahun ajaran 2019/2020

4. Bagi mahasiswa

a. Menambah pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan karya tulis ilmiah.

b. Sebagai masukan untuk mahasiswa khususnya calon guru untuk menerapkan model yang tepat dalam proses belajar mengajar.