

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas dan dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dapat dikembangkan yang nantinya akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Dalam kurikulum 2013, siswa dituntut menjadi siswa yang memiliki nilai afektif, kognitif dan psikomotorik yang lebih baik lagi. Selain itu siswa harus lebih aktif dan kreatif, guru bukan lagi sepenuhnya menjadi sumber belajar siswa, melainkan sebagai fasilitator.

SMKN 2 Garut merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di Kabupaten Garut, tepatnya berada di Jalan Suherman No. 90. SMKN 2 Garut memiliki guru kejuruan yang ahli dalam bidangnya masing-masing. Sistem pembelajaran yang digunakan yaitu mengikuti kurikulum 2013, dimana anak dituntut untuk aktif dan kreatif dan mahir dalam bidang menggambar, baik manual maupun digital.

Dalam penelitian ini, mata pelajaran yang diambil yaitu menggambar secara digital atau dalam pelajaran bernama Menggambar dengan Perangkat Lunak yang disingkat MDPL. Dalam pembelajaran MDPL, siswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami cara pengoperasian aplikasi menggambar secara digital yaitu dengan menggunakan AutoCAD. Selain itu pula siswa diharapkan mampu memahami gambar kerja yang mereka kerjakan atau yang diberikan oleh guru sebagai *jobsheet*.

Dalam proses pembelajaran MDPL di dalam kelas, model pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran tersebut mengikuti sistem pembelajaran kurikulum 2013, dimana siswa belajar secara mandiri dengan membaca buku panduan atau buku SMK yang telah disediakan yang sesuai dengan mata pelajarannya. Namun menurut pendapat siswa langsung, yang didapat oleh peneliti selama proses pra penelitian, hampir 70% siswa dikelas XI TGB 1 yang

Nopitriana Sari, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan dijadikan kelas eksperimen, cara mengajar guru secara mandiri tersebut dengan atau tanpa bimbingan yang dapat dikatakan hanya siswa saja yang dituntut aktif, dapat dikatakan membosankan dan kurang kreatif. Menurut siswa, ketika guru mengajar dikelas, guru tidak menggunakan model atau metode yang dapat dikatakan mengasah kemampuan berpikir mereka secara mandiri, namun dapat membuat siswa merasa cukup bosan dan jenuh didalam kelas. Banyak siswa yang mengeluh dikarenakan siswa merasa kesulitan dan kurang paham mengenai perintah-perintah pengaplikasian AutoCAD. Hal tersebut berdampak pada penurunan kemampuan siswa dan kemampuan menggambar dengan AutoCAD yang mengakibatkan terganggunya hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu siswa lambat dalam mengerjakan tugas gambar dan gambar yang mereka kerjakan banyak yang salah, sehingga harus mengulang lagi dari awal dan banyak waktu yang terbuang.

Melihat beberapa kesulitan siswa dalam memahami pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* ini merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan mendorong siswa untuk memiliki pengalaman melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Proses berpikir disini biasanya dilakukan tanya jawab antara guru dan siswa.

Dalam model pembelajaran *discovery learning* ini terbagi menjadi dua sintak pembelajaran yaitu model *guided discovery learning* dan *free discovery learning*. Perbedaan dari kedua model ini yaitu pada *free discovery learning* (pembelajaran penemuan bebas), siswa menemukan sendiri tanpa bimbingan dari guru atau ahli, namun untuk *guided discovery learning* (pelajaran penemuan terbimbing), siswa menemukan sendiri tetapi tetap dibimbing oleh guru sehingga ada keterlibatan siswa dan guru yang dijadikan sebagai fasilitator. Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan sintak pembelajaran pada model *Guided Discovery Learning*, dikarenakan model ini lebih banyak digunakan oleh guru

Nopitriana Sari, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

maupun calon guru karena adanya keterlibatan antara siswa dan guru sehingga bila terjadi kesalahan ataupun kesulitan siswa dapat bertanya kepada guru dan gurupun akan menjelaskan.

Dari beberapa uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Garut*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Adanya siswa yang lambat dalam menggambar dengan AutoCAD dikarenakan kesulitan memahami *jobsheet* dan penggunaan media dengan perangkat lunak.
2. Adanya siswa yang masih belum memahami secara keseluruhan mengenai perintah gambar dengan AutoCAD dan cara mendapatkan hasil cetakan gambar yang tepat.
3. Cara mengajar guru berdampak pada pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan yaitu kriteria, ketentuan dan hasil penggambaran dengan menggunakan AutoCAD.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui adakah perubahan hasil belajar pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery learning*, dengan menggunakan sintaks pembelajaran *Guide Discovery Learning*.
2. Hasil belajar yang diukur pada lingkup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.
3. Penelitian dilakukan pada siswa di SMK NEGERI 2 GARUT dengan kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan kelas XI TGB 1.

Nopitriana Sari, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Mata pelajaran yang akan diujikan yaitu Menggambar dengan Perangkat Lunak.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Adakah peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*
3. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar setelah penerapan model Pembelajaran *Discovery Learning*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah dan Guru
 - Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
 - Penggunaan metode pembelajaran baru yang digunakan oleh guru, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar dengan perangkat lunak dan meningkatkan hasil belajar.
 - Untuk meningkatkan kemandirian, keaktifan dan kreatifitas siswa.
2. Bagi Siswa
 - Untuk meningkatkan hasil belajar siswa
 - Untuk meningkatkan kualitas hasil lulusan siswa nantinya dengan hasil belajar yang dicapai.
 - Untuk melihat keaktifan, kreatifitas, dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung.
 - Untuk meningkatkan kemahiran siswa dalam memahami perintah pengoperasian AutoCAD.

Nopitriana Sari, 2015

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI JURUSAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN DI SMKN 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagi Peneliti
 - Untuk menambah pengetahuan peneliti
 - Untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan.

1.7 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *discovery learning* merupakan teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk final, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Pada pembelajaran *discovery learning* menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui

2. Menggambar dengan Perangkat Lunak

Menggambar dengan perangkat lunak atau disingkat MDPL merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan pada kelas XI SMK Bangunan. Pelajaran MDPL merupakan pelajaran menggambar digital dengan menggunakan media komputer. Pada pembelajaran ini, lebih menekankan kepada kemampuan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pengaplikasian software untuk menggambar yaitu AutoCAD. Pada penelitian ini, materi pembelajaran yang diambil adalah mengenai fasilitas pendukung pada gambar dan pengaturan percetakan.

3. Hasil Belajar.

Menurut Gagne & Briggs, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Hasil belajar yang akan dinilai yaitu meliputi tiga aspek yaitu hasil belajar kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif yang mengukur sikap.