

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengubah individu ke arah yang lebih baik. Guru sebagai fasilitator memiliki peran yang penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan sikap, keterampilan, dan pola pikir agar memiliki daya saing terhadap lingkungannya. Salah satu cara untuk mewujudkan harapan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemilihan model pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi pola pikir peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dan kreatif di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam tiga hal yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

SMKN 1 Sumedang merupakan sekolah menengah kejuruan yang telah menerapkan sistem pembelajaran kurikulum 2013. Kurikulum 2013 diberlakukan untuk menjawab tuntutan zaman dimana peserta didik dituntut mahir dan paham dalam menggambar secara manual maupun digital yang dibutuhkan dalam dunia kerja di bidang arsitektural.

Penelitian skripsi ini memilih mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL) sebagai objek penelitian. Mata pelajaran MPL yaitu mata pelajaran praktik dimana siswa dituntut untuk mahir menggunakan dan memahami pengoperasian aplikasi menggambar secara komputerisasi (digital) dengan menggunakan *software AutoCad*.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) model pembelajaran yang digunakan guru pengajar dalam proses pembelajaran, telah menerapkan sistem pembelajaran kurikulum 2013, dimana siswa belajar secara mandiri dengan memanfaatkan internet, buku panduan atau buku SMK yang telah tersedia.

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurikulum 2013 khususnya jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) di SMKN 1 Sumedang yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran ini dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, keterampilan mengajar guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa. Sehingga dalam proses pembelajarannya guru tidak memberikan materi dalam bentuk akhir, melainkan siswa sendiri yang harus mencari informasi, dan siswa diharapkan dapat menemukan jawaban secara mandiri. Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah: (1) Mendorong siswa untuk berpikir atas inisiatif sendiri, (2) merumuskan hipotesis sendiri, serta (3) siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kemampuan masing-masing individu. Kekurangan dari model *discovery learning* ini adalah bagi siswa yang relatif kurang pandai, akan mengalami kesulitan berpikir dalam mengungkapkan konsep-konsep dalam materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan menjadi suatu alat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan maksud untuk mencari tahu bagaimana persepsi siswa tentang model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran MPL yang telah dilakukan dan apakah hal tersebut berpengaruh pada motivasi belajar atau tidak. Dengan demikian peneliti mengambil judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, identifikasi masalah yang menjadi dasar penelitian ini adalah:

1. Telah dilakukan penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL), namun belum diketahui bagaimana persepsi siswa, apakah mereka merasa termotivasi dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut atau tidak.
2. Belum diketahui secara otentik bagaimana tingkat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.
3. Belum diketahui secara pasti tingkat motivasi belajar siswa dipengaruhi atau tidak setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* pada proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Objek Penelitian
 - a. Siswa yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas XI TGB SMKN 1 Sumedang pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL). Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran MPL diukur melalui persepsi siswa.
2. Konsep
 - a. Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran MPL dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.
 - b. Konsep motivasi belajar.
 - c. Persepsi siswa.
 - d. Permasalahan yang diteliti mengenai seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi siswa dalam mata pelajaran MPL yang diukur melalui persepsi siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan salah satu tahap penelitian yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Tanpa perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian sulit untuk membuahkan hasil. Bertolak dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana gambaran umum pengaruh model pembelajaran *discovery learning* di SMKN 1 Sumedang?
2. Bagaimana gambaran umum motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi siswa di SMKN 1 Sumedang. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran umum pengaruh model pembelajaran *discovery learning* di SMKN 1 Sumedang.
2. Untuk mengetahui gambaran umum motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi belajar dalam mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi pendidik pada umumnya dan khususnya bagi pendidik di SMKN 1 Sumedang hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi tentang cara/teknik/metode beserta model-model pembelajaran yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2. Bagi peneliti, yaitu:
 - a. Memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.
 - b. Memperoleh bekal tambahan sebagai pengajar sehingga dapat bermanfaat di masa depan ketika peneliti memilih profesi sebagai guru/dosen.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman dalam penelitian ini maka peneliti menjelaskan istilah yang ada di dalam judul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 1 Sumedang.

1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang ada pada kurikulum 2013. Model ini mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan cara menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak akan mudah dilupakan siswa.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan usaha untuk menggerakkan diri sendiri melakukan sesuatu sesuai dengan tujuan dan harapan.

3. Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak

Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak adalah salah satu mata pelajaran produktif pada program keahlian Teknik Gambar Bangunan yang mempelajari tata cara pembuatan bestek bangunan secara digital menggunakan program aplikasi *Auto Cad*.

4. SMKN 1 Sumedang

SMKN 1 Sumedang adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Mayor Abdurrahman No.209, Kabupaten Sumedang. SMKN 1 Sumedang memiliki tujuh program keahlian diantaranya Rekayasa Perangkat Lunak, Seni Karawitan, Teknik Audio

Video, Teknik Gambar Bangunan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Pemanfaatan Instalasi Tenaga Listrik, dan Teknik Pemesinan.