

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada hekekatnya proses belajar-mengajar adalah berkomunikasi, guru berperan sebagai pemberi informasi, peserta didik berperan sebagai penerima informasi dan informasi yang disampaikan tidak lain adalah pengetahuan atau kemampuan baru yang harus dimiliki peserta didik. Agar komunikasi dapat berjalan lebih efektif diperlukan media atau alat bantu pembelajaran yang dipilih sesuai tujuan pembelajaran (Arifin, 2003).

Penggunaan perangkat lunak sebagai sarana menggambar konstruksi bangunan sudah merupakan salah satu kompetensi siswa SMK Teknik Gambar Bangunan yang diajarkan pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL). Pada pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak, siswa dituntut untuk menguasai penggunaan perangkat lunak serta mengaplikasikannya dengan menggambar konstruksi bangunan rumah.

Kualitas hasil belajar siswa menjadi sangat penting sebagai refleksi dari penguasaan penggunaan perangkat lunak. Untuk mencapai kualitas hasil belajar yang baik tentu diperlukan juga proses belajar yang baik. Gaya belajar, metode belajar dan model pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan untuk menemukan proses belajar yang baik. Sumber belajar merupakan hal penting dalam pembelajaran yang dapat memacu keaktifan siswa membangun kemampuan individu. Sumber belajar membantu siswa untuk tidak tergantung kepada guru, pembimbing, teman atau orang lain dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan kemandirian dalam usaha memahami isi pelajaran yang dibaca.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas XI jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK PU Negeri Bandung masih menggunakan sumber yang

Pipin Alfian, 2017

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODUL PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK KELAS XI TGB SMK PU NEGERI BANDUNG

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

terbatas, dalam proses belajar mengajar guru dijadikan sebagai pusat sumber belajar, guru menerangkan materi pelajaran dan kemudian memberikan tugas untuk dikerjakan siswa. Siswa hanya mengandalkan buku catatan serta *jobsheet* tugas dari guru, buku yang digunakan terbatas dan hanya ada di perpustakaan.

Pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL), digunakan metode pembelajaran demonstrasi. Metode demonstrasi digunakan agar siswa secara aktif mengalami, melihat langsung serta membuktikan suatu konsep yang sedang dipelajari. Metode demonstrasi menunjang kegiatan proses belajar untuk menemukan prinsip tertentu atau mengembangkan prinsip-prinsip yang dijelaskan (Arifin, 2003). Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi diperlukan kejelasan informasi dan materi yang disampaikan oleh guru, agar efektif diterima oleh siswa.

Pembelajaran dengan guru sebagai satu-satunya sumber belajar menimbulkan masalah pada perkembangan kemampuan siswa yang beragam. Pada mata pelajaran MPL guru melakukan demonstrasi untuk mencontohkan berbagai perintah menggambar, kegiatan ini diperlukan konsentrasi siswa dalam memperhatikan demonstrasi. Kondisi kelas sangat mempengaruhi dalam demonstrasi, baik posisi duduk, motivasi siswa, dan kejelasan penyampaian materi dari guru. Banyaknya faktor ini seringkali membuat kelas tidak kondusif sehingga informasi dari guru terkadang sulit dipahami siswa, hingga timbul kesenjangan kemampuan siswa antara yang mahir dengan yang kurang mahir dan didapat rata-rata hasil belajar yang rendah. Dalam upaya mengatasi masalah ini peneliti bertujuan membuat bahan ajar juga sumber belajar yang dapat dipelajari secara mandiri dalam bentuk modul. Diharapkan dengan adanya modul, siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, serta informasi mengenai materi dapat diterima dengan baik oleh siswa melalui modul.

Pipin Alfian, 2017

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODUL PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK KELAS XI TGB SMK PU NEGERI BANDUNG

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

Penelitian ini bertujuan untuk membuat bahan ajar modul menggambar dengan perangkat lunak yang relevan dengan tuntutan standar kompetensi SMK bidang keahlian Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL). Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Modul pada Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak kelas XI TGB SMK PU Negeri Bandung”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Pentingnya kejelasan informasi dalam proses transfer ilmu dari guru ke peserta didik, sehingga diperlukan bahan ajar yang juga dapat sekaligus menjadi media pembelajaran di kelas.
2. Tidak adanya sumber belajar lain selain guru pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

1. Penelitian ini menggunakan metode *RnD* dengan model *Four-D*.
2. Penelitian dibatasi pada pembuatan modul pada mata pelajaran MPL khususnya pada materi menggambar denah ruang tamu.
3. Penilaian modul dibatasi pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa serta kelayakan kegrafikan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP).
4. Angket respon siswa berisi tentang penilaian tentang pembelajaran menggunakan modul, materi modul dan modul yang digunakan.
5. Penilaian hasil belajar pada aspek kognitif dan psikomotor.
6. Penelitian dilakukan pada kelas XI TGB SMK PU Negeri Bandung.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Pipin Alfian, 2017

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODUL PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK KELAS XI TGB SMK PU NEGERI BANDUNG

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

1. Bagaimanakah modul yang relevan dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak?
2. Apakah pembelajaran berbasis modul pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan Modul sebagai sumber belajar yang relevan dan dapat digunakan dalam pembelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran berbasis modul pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak.

F. Manfaat Penelitian

1. Dari segi teori, penulisan karya ilmiah ini dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar modul Menggambar dengan Perangkat Lunak dan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran dengan menggunakan modul;
2. Dari segi kebijakan, penelitian ini dapat menjadi landasan kebijakan untuk penggunaan bahan ajar modul pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak;
3. Dari segi praktik, penelitian ini dapat menambah khasanah bahan ajar modul pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak serta mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab beserta daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Bab pertama yaitu pendahuluan yang berisi mengenai latar belakang penelitian ini dilakukan, identifikasi masalah penelitian, pembatasan

Pipin Alfian, 2017

PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODUL PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK KELAS XI TGB SMK PU NEGERI BANDUNG

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

masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab kedua yaitu kajian pustaka berisi mengenai teori-teori yang terkait dengan modul, pengembangan modul, pembelajaran menggunakan modul, perangkat lunak AutoCAD, hasil belajar dan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Bab ketiga yaitu metode penelitian yang berisikan mengenai langkah-langkah penelitian, instrumen penelitian, populasi dan sampel penelitian serta teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan prosedur *four-d*.

Bab keempat yaitu hasil penelitian dan pembahasan dari tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan modul dan tahap uji coba. Bab kelima berisi kesimpulan dan saran yang berisi penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil penelitian.