

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu pilihan pendidikan setelah lulus dari Sekolah Menengah Pertama mulai banyak diminati oleh masyarakat. Hal itu tak lain disebabkan oleh terbukanya lapangan pekerjaan yang bisa diisi oleh lulusan SMK. Dengan tujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan siswa untuk hidup mandiri maupun mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai program kejuruannya. SMK mempersiapkan lulusan untuk mampu terjun ke dunia karir, demi mengembangkan diri agar sukses di lapangan kerja yang semakin hari semakin berkembang ini. Dalam tujuan kurikulumnya pun SMK mencakup empat aspek kompetensi, diantaranya adalah aspek kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Semua aspek tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler (KIKD DPIB).

Dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMK terdapat pembagian mata pelajaran yang dikelompokkan dalam 5 kategori. Kategori tersebut diantaranya mata pelajaran Muatan Lokal (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2) dan Kompetensi Keahlian (C3). Mata pelajaran dengan penyesuaian kompetensi keahlian bidang terdapat pada kelompok C2 dan C3. Mata pelajaran kelompok C2 merupakan mata pelajaran dasar yang perlu dilalui sebelum dapat melanjutkan ke mata pelajaran kelompok C3. KIKD pada mata pelajaran kelompok C3 adalah KIKD keahlian spesifik yang mewadahi keahlian bersangkutan. Dan dalam kelompok C3 ini, seluruh aspek seperti kognitif, psikomotor, dan afektik kembali diasah berdasarkan kompetensi dasar. Pada aspek kognitif terdapat level-level bertingkat dari paling dasar yaitu mengingat sampai lebih kompleks yaitu mengevaluasi. Tak menutup kemungkinan bahwa pada mata pelajaran kelompok C3 masih terdapat kompetensi dasar dengan level kognitif rendah, sebab dasar sebelum mampu mengaplikasikan materi adalah dengan memahami konsep dasar materinya.

Lulusan yang berkualitas dan dapat bersaing perlu difasilitasi dengan daya pendukung serta lingkungan belajar yang disenangi oleh siswa. Terlebih untuk pembelajaran dalam mata pelajaran produktif yang menentukan kemampuan mereka di dunia kerja. Siswa diharapkan memahami aspek-aspek yang telah tersusun di kompetensi dasar dan kompetensi inti. Namun kembali lagi, hal tersebut tentunya harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang efektif, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara menyenangkan dan menambah wawasan agar siswa tidak hanya memiliki bekal keahlian namun juga unggul dalam hal pemahaman.

Menurut Wankel dan Mukhtar (Sudaryono, 2012, hlm. 44), pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengungkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom (Sudijono, 2009, 50) pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dapat disimpulkan bahwa siswa dikatakan memahami apabila ia mampu mengerti, memahami, mengungkapkan makna dan arti dari bahan yang dipelajari dengan menguraikan isi pokok dari materi tersebut.

SMK Negeri 7 Baleendah adalah satu-satunya Sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Bandung yang menyediakan program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran produktif di SMK Negeri 7 Baleendah, diperoleh data bahwa siswa mendapat kesulitan dalam hal memahami materi. Dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa masih kurang sehingga mengakibatkan penerimaan materi rendah. Hal tersebut terjadi hampir di setiap mata pelajaran produktif, salah satunya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Hal ini ditunjukkan oleh nilai pengetahuan siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 63,64%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman teori bagi siswa masih rendah.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka diperlukan upaya untuk mengemas pembelajaran aktif. Hal ini dapat mendukung siswa dalam proses

pembelajaran agar pemahaman siswa dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung meningkat, khususnya pada Kompetensi Dasar 3.5 yaitu Memahami material, ornament dan bahan *finishing* interior. Upaya yang dimaksud dapat berupa model pembelajaran yang mampu membantu pemahaman siswa terhadap mata pelajaran produktif agar siswa dilibatkan dalam pembelajaran sehingga terbukanya wawasan siswa dengan saling bertukar pendapat satu sama lain serta mengasah pemahaman setiap siswa terhadap materi yang didapat.

Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining*. Dimana *student facilitator and explaining* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa diminta untuk mempresentasikan ide atau pendapat mereka agar pemahaman masing-masing siswa dapat meningkat dan meluasnya materi yang didapatnya. Maka dari itu peneliti merasa perlu untuk mengungkap apakah model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

1.2 Batasan Penelitian

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan 1 di SMK Negeri 7 Baleendah.
2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior dengan KD 3.5 yaitu Memahami material, ornament dan bahan *finishing* interior.

1.3 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.3.1 Identifikasi Masalah

1. Sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
2. Nilai siswa pada Kompetensi Dasar 3.5 yaitu Memahami material, ornament dan bahan *finishing* interior masih rendah dibandingkan dengan kompetensi dasar lain.
3. Proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah oleh guru sehingga keaktifan siswa kurang.

1.3.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining*?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.
2. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung setelah menggunakan model kooperatif tipe *student facilitator and explaining*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, khususnya pada Kompetensi Dasar memahami material, ornament dan bahan *finishing* interior.

1.5.2 Bagi Pengajar

Pengajar dapat mengetahui efektivitas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* bagi pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

1.5.3 Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kualitas siswa dalam ranah kognitif khususnya pemahaman terhadap mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

1.5.4 Bagi Institusi

Institusi dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

1.5.5 Bagi Peneliti

Peneliti dapat menerapkan model pembelajaran yang sudah dipelajari khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *student facilitator and explaining* dan menguji implementasinya pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dengan mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Susunan setiap bab pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 BAB I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri dari latar belakang, batasan masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan, manfaat dari penelitian.

1.6.2 BAB II Kajian Teoritik

Kajian teoritik terdiri dari kajian pustaka yang relevan dari variabel pada penelitian ini beserta beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

1.6.3 BAB III Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan desain penelitian yang akan digunakan beserta instrumen pendukung, teknik pengumpulan data dan analisis data.

1.6.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Temuan dan pembahasan menjelaskan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta menjawab rumusan masalah.

1.6.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian terakhir menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan dengan rekomendasi untuk saran mengatasi permasalahan yang terjadi pada penelitian.