

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMKN 1 Cilaku Cianjur berdiri sejak tahun 1963, merupakan salah satu sekolah tertua yang ada di Cianjur dan beralamat di Jl. Cibeber KM. 7 Kubangsari Desa Sukasari Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. Sekolah ini memiliki 5 kompetensi keahlian dengan tujuan yang sama yaitu untuk menghasilkan lulusan yang memiliki standar industri. Kompetensi keahlian yang ada di SMKN 1 Cilaku Cianjur diantaranya adalah: (1) Desain Permodelan dan Informasi Bangunan; (2) Teknik Instalasi Tenaga Listrik; (3) Teknik Permesinan, (4) Teknik Kendaraan Ringan Otomotif; dan (5) Teknik Komputer dan Jaringan.

Jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 1 Cilaku Cianjur memiliki tujuan menjadikan siswa siswinya memiliki keahlian dibidang *drafter*, *quantity surveyor*, *quantity control*, konsultan perencana dan desainer bangunan. Hal ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan di dunia kerja, maka dari itu sangat penting bagi siswa untuk memahami minimal tentang gambar kerja.

Salah satu mata pelajaran dasar bagi siswa jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan adalah Gambar Teknik. Gambar Teknik merupakan alat komunikasi dari pembuat gambar atau perencana untuk disampaikan kepada pelaksana atau pekerja lapangan. Maka dari itu mata pelajaran Gambar Teknik merupakan mata pelajaran dasar yang harus dikuasai, khususnya untuk siswa jurusan DPIB. Mata pelajaran ini akan menjadi pengetahuan awal siswa mengenai gambar kerja yang akan banyak dikerjakan oleh siswa ketika di dunia kerja, melihat kebutuhan tersebut maka dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk membuat siswa dapat menguasai pelajaran ini.

Pembelajaran berbasis proyek mampu menghubungkan muatan akademik dengan konteks dunia nyata, dalam hal ini proyek dapat membangkitkan antusiasme para peserta didik untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (menurut Elain B. Johnson dalam Trianto 2015:45). Menurut Trianto (2015:42) Pembelajaran berbasis

Heri Hanafi, 2019

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI
MENGAMBAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DPIB 3 DI SMKN 1 CILAKU
CIANJUR**

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

proyek merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya. Dari kedua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis proyek ini dapat membuat siswa atau peserta didik mendapatkan pembelajaran yang membuat siswa dapat secara langsung mensimulasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

Gambar Teknik di jurusan DPIB SMKN 1 Cilaku Cianjur dipelajari oleh siswa kelas X, kelas X dibagi menjadi 3 kelas diantaranya X DPIB 1, X DPIB 2, dan X DPIB 3. Masing-masing kelas memiliki karakter masing-masing dalam proses pembelajaran, selain itu juga guru mata pelajaran gambar teknik di kelas X DPIB 3 berbeda dengan kelas X DPIB 1 dan 2. Dari hasil wawancara penulis kepada pengajar, penulis mendapatkan informasi bahwa kelas X DPIB 3 merupakan kelas yang kurang cepat dalam memahami materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran Gambar Teknik. Setelah dilakukan wawancara kepada anak kelas X DPIB 3, ternyata hal tersebut diakibatkan oleh siswa kurang memahami apa yang sedang mereka gambar seperti simbol, ketebalan garis, mereka belum mengetahui fungsi dari gambar-gambar atau materi tersebut digunakan untuk apa. Selain itu salah satu faktor utama dari masalah yang ada di kelas ini adalah, penulis mendapatkan informasi dari siswa bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru mata pelajaran gambar teknik di kelas ini hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan terlebih dahulu lalu meninggalkan kelas. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil gambar yang tidak sesuai dengan standar yang ada.

Melihat permasalahan di atas akan sulit bagi siswa kelas X DPIB 3 untuk memahami materi tentang gambar kerja yang akan dipelajari di tingkat selanjutnya. Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di kelas X DPIB 3 agar siswa dapat memahami gambar sehingga menghasilkan gambar yang memenuhi standar yang telah ditentukan.

Maka dari itu penulis bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran berbasis proyek kepada kelas X DPIB 3, dengan harapan dapat membuat siswa lebih memahami apa yang mereka gambar, dengan hal tersebut siswa dapat menghasilkan gambar yang baik dan memenuhi standar yang sudah ditentukan. Berdasarkan latar belakang di atas,

Heri Hanafi, 2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGGAMBAR SISWA PADA MATA PELAJARAN GAMBAR TEKNIK KELAS X DPIB 3 DI SMKN 1 CILAKU CIANJUR

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

penulis akan mengkajinya dalam karya ilmiah dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kompetensi Menggambar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X DPIB 3 di SMKN 1 Cilaku Cianjur.**”

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

1. Hasil tugas siswa yang masih belum memenuhi kriteria sesuai dengan standar gambar.
2. Hasil wawancara kepada siswa yang mengatakan bahwa masih belum mengerti dengan apa yang mereka gambar.
3. Cara guru mata pelajaran gambar teknik kelas X DPIB 3 yang kurang memperhatikan siswa.

1.3. Batasan Masalah

1. Penelitian difokuskan pada kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) kelas X DPIB 3
2. Penelitian dilakukan pada Mata Pelajaran Gambar Teknik
3. Penelitian dilakukan pada KD 3.3 Menerapkan konsep aturan jenis-jenis garis pada gambar teknik, KD 3.10 Menerapkan aturan symbol, notasi, dan dimensi pada gambar teknik dan pada KI 4.3 Menggambar jenis-jenis garis pada gambar teknik, KI 4.10 Menggambar simbol, notasi, dan dimensi pada gambar teknik.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses penerapan pembelajaran model belajar berbasis proyek terhadap proses belajar siswa?
2. Bagaimana peningkatan kompetensi siswa dalam menggambar setelah diterapkannya model belajar berbasis proyek?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses penerapan model pembelajaran model belajar berbasis proyek terhadap proses belajar siswa.
2. Mengetahui peningkatan kompetensi siswa dalam menggambar setelah diterapkannya model belajar berbasis proyek.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian penerapan pembelajaran berbasis proyek ini diharapkan dapat menjadi solusi yang baik untuk meningkatkan kompetensi siswa jurusan DPIB di SMKN 1 Cilaku Cianjur dalam menggambar. Selain itu, penelitian ini secara umum dapat menjadi salah satu contoh untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Untuk siswa

Meningkatkan kompetensi siswa dalam menggambar dan memahami gambar kerja

b) Untuk guru

Mempermudah guru untuk menerapkan model pembelajaran secara efektif bagi siswa.

c) Untuk sekolah

Dengan menerapkan model ini diharapkan dapat meningkatkan kualifikasi lulusan agar mudah diterima di dunia kerja.

d) Untuk penulis

Mengetahui kualitas model pembelajaran berbasis proyek sebagai alat untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan judul dan masalah yang diangkat dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan jenis penelitian, populasi dan sampel, prosedur penelitian, instrumen pembelajaran dan instrumen penelitian, serta pengolahan dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran gambar teknik untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menggambar kelas X DPIB 3 SMKN 1 Cilaku Cianjur.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dari hasil penelitian dan saran bagi keberlanjutan penelitian sejenis.