

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program keahlian teknik konstruksi dan properti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sukabumi terdiri dari dua kompetensi keahlian, yaitu teknik konstruksi gedung sanitasi dan pemeliharaan gedung (KGSP) dan desain pemodelan dan informasi bangunan atau DPIB. Pada kompetensi keahlian DPIB siswa mempelajari perencanaan bangunan melalui media menggambar manual maupun digital. Selain itu, proses pembelajaran meliputi pengenalan material bangunan yang digunakan dalam pembangunan hingga mempelajari konstruksi bangunan itu sendiri.

Mata pelajaran yang dipelajari dalam kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan atau DPIB disesuaikan dengan keahliannya yang akan dicapai, antara lain: gambar teknik, rencana anggaran biaya, gambar konstruksi bangunan, menggambar dengan perangkat lunak, gambar interior dan eksterior bangunan, mekanika teknik, ilmu ukur tanah dll. Mata pelajaran tersebut diajarkan kepada peserta didik secara bertahap. Pada tingkat awal, peserta didik diajarkan mata pelajaran dasar gambar teknik dan gambar konstruksi bangunan, kemudian bertahap mempelajari gambar perangkat lunak di kelas XI.

Gambar teknik merupakan mata pelajaran dasar yang diajarkan kepada peserta didik di awal pembelajaran. Dalam mata pelajaran gambar teknik, terdapat beberapa materi yang memerlukan pemahaman konsep yang baik salah satunya materi proyeksi 3D, gambar potongan serta gambar perspektif. Pemahaman konsep pada peserta didik dapat diajarkan melalui model pembelajaran *Examples non Examples* dengan menghadirkan media pembelajaran gambar ataupun maket sehingga peserta didik dengan mudah dapat memahami materi yang disampaikan untuk kemudian digambarkan dalam bentuk latihan maupun tugas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas X program keahlian teknik konstruksi dan properti, kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan (DPIB) SMK Negeri 1

Sukabumi pada mata pelajaran gambar teknik, terdapat beberapa permasalahan yang muncul antara lain: (1) guru menjadi sumber informasi utama menyebabkan rendahnya aktivitas peserta didik; (2) peserta didik yang saling mencontoh hasil gambar temannya saat mengerjakan tugas tanpa mengerti materi yang bersangkutan dengan tugas tersebut; (3) terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai rata-rata dibawah KKM. Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, penerapan model *Examples non Examples* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan (DPIB) khususnya pada mata pelajaran gambar teknik materi gambar potongan.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Guru menjadi sumber informasi utama bagi peserta didik.
- 2) Rendahnya aktivitas peserta didik pada mata pelajaran gambar teknik.
- 3) Kurangnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran gambar teknik materi gambar potongan.
- 4) Terdapat beberapa peserta didik yang memiliki nilai dibawah KKM pada mata pelajaran gambar teknik.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *examples non examples* pada mata pelajaran gambar teknik?

1.4 Batasan Masalah

- 1) Model pembelajaran *Examples non Examples* menggunakan media pembelajaran gambar 3D sketchup dan contoh gambar dalam penyampaian materi di kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) 2 tahun ajaran 2017/2018.
- 2) Penilaian hasil belajar peserta didik terdiri dari aspek kognitif dan psikomotor.
- 3) Model pembelajaran *Examples non Examples* akan diterapkan pada mata pelajaran gambar teknik materi gambar potongan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Examples non Examples* pada mata pelajaran gambar teknik, kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Sukabumi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Peneliti

Penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *Examples non Examples* ini dapat menjadi wawasan keilmuan bagi peneliti mengenai variasi model pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Sukabumi.

2. Bagi Guru

Memberikan gambaran kepada guru tentang variasi model pembelajaran *Examples non Examples* sebagai salah satu instrumen pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses belajar mengajar yang menarik.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru kepada peserta didik khususnya pada program keahlian teknik konstruksi dan properti, kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan.

4. Bagi Dinas Pendidikan

Menjadi gambaran kepada Dinas Pendidikan tentang kondisi peserta didik serta pemahamannya pada materi pelajaran gambar teknik khususnya di SMK Negeri 1 Sukabumi program keahlian teknik konstruksi dan properti, kompetensi keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan.

1.7 Struktur Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab I membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur penulisan.

BAB II Kajian Teori

Bab II membahas mengenai teori pembelajaran, model pembelajaran, model *Examples non Examples*, hasil belajar, penelitian yang relevan dan alur penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab III membahas mengenai jenis dan desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik dan instrumen penelitian, validasi instrumen, teknik analisis data dan indikator keberhasilan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab IV membahas mengenai pelaksanaan pembelajaran, pelaksanaan tindakan siklus I sampai siklus III dan pembahasan hasil penelitian meliputi kedua aspek hasil belajar.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab V membahas mengenai simpulan hasil penelitian, implikasi dan rekomendasi bagi berbagai pihak yang terkait dalam penelitian ini.