

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh pada kemajuan diberbagai bidang. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang penting dalam pembangunan nasional. Hal ini dikarenakan melalui sektor pendidikan akan terbentuk manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang diberikan semestinya mampu menciptakan generasi yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya, baik kemampuan akademik maupun non akademik, sebagai bekal untuk hidup dimasyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman yang terus mengalami kemajuan, sudah menjadi keharusan bahwa seorang yang telah menempuh pendidikan formal tidak hanya memiliki kemampuan dalam bidang akademik namun juga memiliki keahlian dan keterampilan, untuk menunjang kehidupannya.

Keterampilan merupakan gambaran tingkat kemahiran seseorang dalam menguasai gerak motorik tertentu atau kecekatan dalam melaksanakan suatu tugas (Heri Rahyubi, 2012). Seseorang dikatakan memiliki keterampilan jika telah menguasai tugas tertentu, sehingga mampu mengerjakannya secara mandiri dengan hasil yang baik.

Pendidikan menengah kejuruan adalah salah satu satuan pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya menjadi tenaga kerja yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah sesuai bidangnya. SMK adalah satuan pendidikan formal pada jenjang sekolah menengah di

Indonesia sebagai lanjutan dari sekolah menengah pertama (SMP) atau sederajatnya. SMK sebagai bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia memegang peranan penting dalam meningkatkan SDM khususnya dalam mempersiapkan tenaga kerja menengah.

Di SMK banyak kompetensi keahlian diantaranya kompetensi gambar bangunan. Kompetensi keahlian gambar bangunan adalah spesialis dalam suatu program studi keahlian yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan untuk melakukan pekerjaan sebagai drafter/juru gambar dalam pekerjaan perencanaan/pelaksanaan bangunan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Presiden Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bahwa capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi dan akumulasi pengalaman kerja.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh penulis selama berlangsungnya Program Pengalaman Lapangan (PPL) diketahui bahwa dalam mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada Kompetensi Inti 3.1 Membandingkan beragam perintah gambar dengan perangkat lunak untuk membuat gambar obyek 3 dimensi dan Kompetensi Dasar 4.1 Membuat gambar obyek 3 dimensi dengan perangkat lunak secara tepat dan efektif, siswa masih kurang dalam keterampilan menggambar *furniture*. Sebagian siswa Kelas XII dalam menyelesaikan tugasnya, siswa hanya mengandalkan dari arahan guru saja dan terpaku terhadap desain *furniture* desain *online* (*warehouse*). Oleh karena itu untuk meningkatkan keterampilan pada siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan (TGB) di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya diperlukan upaya peningkatan keterampilan dengan menggambar *furniture* sederhana untuk memacu kreatifitas dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa maka dapat dilakukan dengan menggunakan inovasi model pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek (kegiatan) sebagai media. Dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa diminta melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai

bentuk hasil belajar. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka Penulis akan melakukan penelitian tentang “ **Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya** ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, untuk mempermudah dalam pengenalan masalahnya maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya kreatifitas siswa dalam menggambar *furniture*;
- 2) Siswa masih terpaku terhadap desain *furniture online (warehouse)* yang sudah ada;
- 3) Siswa masih terpaku terhadap *jobsheet* yang diberikan oleh guru;
- 4) Kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran;
- 5) Siswa terlihat malas saat mengerjakan tugas yang diberikan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini dibatasi pada :

- 1) Kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB);
- 2) Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MDPL);
- 3) KI dan KD yang diteliti yaitu pada Kompetensi Inti 3.1 Membandingkan beragam perintah gambar dengan perangkat lunak untuk membuat gambar obyek 3 dimensi, dan Kompetensi Dasar 4.1 Membuat gambar obyek 3 dimensi dengan perangkat lunak secara tepat dan efektif;
- 4) Siswa Kelas XII Teknik Gambar Bangunan;
- 5) Keterampilan menggambar *furniture*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pada penelitian adalah:

- 1) Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya?;
- 2) Seberapa besar peningkatan dari aspek kognitif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya ?
- 3) Seberapa besar peningkatan dari aspek afektif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya ?.
- 4) Seberapa besar peningkatan dari aspek psikomotor setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya ?.

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka pada penelitian adalah untuk mengetahui :

- 1) Proses penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya;
- 2) Peningkatan dari aspek kognitif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya.

- 3) Peningkatan dari aspek afektif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya.
- 4) Peningkatan dari aspek psikomotor setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam segi praktis dan teoritis.

1.6.1 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah, guru, orangtua dan masyarakat dalam mengembangkan keterampilan menggambar *furniture* sederhana siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya. Sehingga keterampilan yang diajarkan kepada siswa menjadi lebih kompeten.

1.6.2 Manfaat Teoritis

1) Bagi Siswa

Penerapan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* diharapkan meningkatkan motivasi belajar siswa keahlian kompetensi Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL).

2) Bagi Guru

Guru memperoleh referensi media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) yang lebih inovatif sesuai dengan kurikulum 2013 sebagai model pembelajaran yang baru untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Proses pembelajaran yang baik akan meningkatkan kualitas guru dan siswa menjadi lebih baik, sehingga sekolah akan mendapat predikat baik.

Hal tersebut akan berpengaruh terhadap penyerapan lulusan oleh dunia kerja, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat dan pemerintah.

4) Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga nantinya ketika menjadi pendidik akan memiliki dasar-dasar kemampuan mengajar dan kemampuan mengembangkan pembelajaran yang inovatif