

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan tempat yang ditujukan agar lulusannya dapat langsung diserap di dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian yang dipelajari. SMK menyiapkan siswa agar mandiri dengan dibekali keahlian sesuai dengan jurusan yang dipilihnya. Namun pada kenyataannya, pendidikan di SMK masih mempunyai masalah yang cukup serius. Salah satunya adalah masih banyak lulusan SMK yang belum mendapat pekerjaan. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2021) tingkat pengangguran lulusan SMK sampai bulan Agustus 2021 merupakan yang paling tinggi sebanyak 11,13%. Hal ini menjadi masalah yang cukup serius, sekolah kejuruan yang seharusnya mencetak lulusan siap kerja namun berbanding terbalik dengan keadaan aslinya. Tidak sedikit lulusan SMK yang masih belum siap untuk bekerja serta kemampuan yang masih tidak merata. Dikutip dari laman CNN Indonesia (2020), Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Ida Fauziyah menyebutkan bahwa tingkat pengangguran yang didominasi lulusan SMK salah satunya disebabkan karena masih terdapatnya permasalahan pada model pendidikan kejuruan dan vokasi di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan terkait SMK tersebut, peneliti kemudian melakukan observasi awal pada saat kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMKN 1 Sumedang. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ketika mengajar di kelas XII, sebagian besar siswa yang akan lulus masih belum paham terkait materi utama dalam menggambar bangunan. Salah satunya yaitu pada materi menggambar potongan bangunan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru Gambar Teknik kelas X, ditemukan fakta bahwa memang sudah hampir 3 tahun berturut-turut pembelajaran gambar Teknik tidak tuntas karena pandemik COVID-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh.

Selain itu, materi gambar potongan tidak tersampaikan kepada siswa dikarenakan materi gambar Teknik yang banyak namun jumlah pertemuan kelas yang terbatas.

Wawancara juga dilakukan pada guru Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI, beliau mengatakan bahwa pemahaman gambar potongan di kelas XI juga belum optimal. Faktor yang memengaruhi belum optimalnya pemahaman tersebut yaitu berkaitan dengan proses pembelajaran dengan metode yang masih berpusat kepada guru, penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan papan tulis sehingga pemahaman siswa terkait proyeksi gambar potongan masih belum optimal. Hal ini sangat berpengaruh pada kemampuan dan pemahaman siswa di kelas XII. Sebelumnya, guru sudah melakukan pembelajaran mandiri pada siswa pada pembelajaran jarak jauh ketika pandemik COVID-19, namun proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik karena proses perencanaan dan pengawasan yang masih belum baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian terpikir untuk memberikan alternatif solusi yaitu penerapan model *Self-Directed Learning* dengan bantuan media pembelajaran berupa Video Animasi *SketchCa* pada materi gambar potongan mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Model pembelajaran *Self-Directed* ini menekankan pentingnya pengembangan kepemilikan atas pembelajaran sehingga siswa memotivasi dirinya dan bertahan dalam proses pembelajarannya (Gibbons, 2002). Model *Self-Directed Learning* merupakan pembelajaran mandiri dan termasuk dalam pembelajaran *student center* atau yang berpusat pada siswa, dengan begitu siswa dapat berkembang dan pembelajaran tidak berpusat pada guru. Hal ini sejalan dengan tujuan dari Kurikulum 2013 yang berfokus pada siswa sehingga dituntut untuk lebih aktif dan mandiri. Video Animasi *SketchCa* merupakan video animasi yang dibuat dengan *software SketchUp* dan *Canva* sebagai media pada model *Self-Directed Learning* digunakan agar siswa dapat memahami bentuk dan proyeksi potongan bangunan serta menarik minat siswa dalam belajar. Media video animasi dipilih karena berdasarkan keterbatasan perangkat siswa di sekolah, sehingga video merupakan media yang sesuai dan mudah untuk digunakan.

Memperhatikan permasalahan di atas, penulis tergugah untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Penerapan model *Self-Directed Learning (SDL)* dengan media Video Animasi *SketchCa* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemahaman siswa kelas XI pada mata pelajaran kejuruan belum merata.
2. Materi pembelajaran Gambar Teknik tidak tuntas pada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 1 Sumedang karena pandemik COVID-19 serta jumlah pertemuan yang kurang.
3. Pembelajaran Konstruksi Utilitas Gedung kelas XI belum optimal, pembelajaran berpusat pada guru sehingga proses belajar siswa kurang berkembang.
4. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih minim, sehingga siswa kesulitan untuk memahami materi yang diberikan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung yang dimaksud merupakan pada materi gambar potongan gedung KD 3.6 Menerapkan prosedur pembuatan gambar potongan gedung, dengan indikator memahami konsep dan fungsi gambar potongan, memahami jenis gambar potongan, dan memahami prosedur pembuatan gambar potongan gedung.
2. Pemahaman siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep gambar potongan gedung setelah menggunakan model *Self-Directed Learning* dengan media video animasi *SketchCa*.

3. Video animasi *SketchCa* yang dimaksud adalah video pembelajaran animasi tiga dimensi potongan bangunan yang dibuat dengan software *SketchUp* dan *Canva* dengan aspek kualitas media, penggunaan bahasa, dan *layout* media.
4. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Sumedang tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dipaparkan sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *Self-Directed Learning* dengan media Video Animasi *SketchCa* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Sumedang?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Sumedang pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung sesudah menggunakan model *Self-Directed Learning* dengan media Video Animasi *SketchCa*?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Self-Directed Learning* dengan media Video Animasi *SketchCa* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Sumedang.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Sumedang pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung sesudah menggunakan model *Self-Directed Learning* dengan media Video Animasi *SketchCa*.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan, menambah wawasan, pengetahuan serta sarana kajian mengenai model pembelajaran *Self-Directed Learning* dengan media Video animasi *SketchCa*.

Aditia Nur Rahman, 2022

PENERAPAN MODEL SELF-DIRECTED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI SKETCHCA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pada materi gambar potongan mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi model dan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan untuk menyongsong sekolah digital dan memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

d. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung dengan model pembelajaran *Self-directed Learning* berbasis Video Animasi *SketchCa*.

e. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan serta referensi dalam mengembangkan model pembelajaran *Self-Directed Learning* dengan media pembelajaran lain sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam melihat dan membaca penelitian ini secara menyeluruh, maka perlu dijabarkan sistematika penulisan pada skripsi ini. Adapun sistematika penulisan dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdapat halaman judul, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, ucapan terima kasih, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar diagram serta daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Aditia Nur Rahman, 2022

PENERAPAN MODEL SELF-DIRECTED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI SKETCHCA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

b. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi kajian teoritis mengenai *Self-Directed Learning*, Media video animasi *SketchCa*, kemampuan pemahaman serta mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Serta selanjutnya memuat penelitian yang relevan, hipotesis penelitian serta kerangka berpikir.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas instrumen, prosedur penelitian serta teknik analisis data.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan deskripsi data penelitian, analisis instrumen penelitian, pelaksanaan penelitian, data hasil penelitian, analisis prasyarat, analisis data penelitian serta pembahasan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan, implikasi serta rekomendasi dari hasil penelitian yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir skripsi memuat daftar Pustaka dari berbagai sumber yang digunakan serta lampiran-lampiran penelitian.