

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama proses pembelajaran semester ganjil yang dilaksanakan di SMKN 2 Garut tahun ajaran 2021/2022, siswa melaksanakan pembelajaran daring dan melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah. Selama proses pembelajaran daring selama satu semester tersebut, siswa sulit memahami materi yang diberi oleh guru terutama pada mata pelajaran produktif, seperti mata pelajaran muatan lokal Sketchup yang dilaksanakan pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah mata pelajaran produktif yang harus melakukan Pratik secara langsung yang dilaksanakan di lab komputer. Tetapi pada saat pelaksanaan semester ganjil pada mata pelajaran muatan lokal Sketchup. Pembelajaran hanya sebatas teori tanpa dilakukannya praktik dikarenakan wabah covid-19. Siswa tidak sepenuhnya mempunyai media belajar yang memadai, selama proses pembelajaran semester ganjil berlangsung, siswa hanya diberikan teori untuk mengenal toolbar dasar Sketchup tanpa dilakukannya praktik, hal ini menyebabkan kemampuan psikomotorik siswa tergolong rendah.

Memasuki semester genap SMK Negeri 2 Garut sudah memulai pembelajaran secara tatap muka. Proses pembelajaran mulai dilaksanakan seperti pada umumnya, Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada kelas X DPIB 2. Terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung, dikarenakan tidak terbiasa menggunakan media belajar dengan komputer, kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi perangkat lunak Sketchup. Banyak siswa belum mengetahui nama-nama ikon dalam Sketchup dan fungsinya, terdapat siswa yang pasif dalam pembelajaran serta siswa kurang memerhatikan dalam pembelajaran dan banyak siswa enggan bertanya kepada guru apabila ada kesulitan. Begitu juga, jika guru memberi kesempatan bertanya tidak satupun siswa yang berani bertanya kepada guru, begitu pula jika guru memberi pertanyaan pada siswa, kebanyakan siswa hanya

diam. Hal ini dapat dipicu dari kurang aktifnya siswa itu sendiri, kurang ketertarikan terhadap mata pelajaran tersebut, dan juga kurangnya pemahaman siswa tersebut. Hal-hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa tergolong rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan pada murid kelas X DPIB 2 di SMKN 2 Garut, tahun ajar 2021/2022. Terlihat hasil penguasaan Sketchup masih tergolong rendah, berdasarkan dari data yang didapat apabila belum ada siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, didapatkan bawa nilai rata-rata sebesar 42. Hasil itu masih di bawah KKM yang telah ditetapkan sebesar sekolah sebanyak 75. Penguasaan Sketchup murid belum cukup, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai murid.

Peningkatan hasil belajar murid dapat diupayakan dalam metode belajar yang digunakan guru pada tahap pembelajaran berlangsung. Proses penerimaan, penguasaan, dan pengembangan pembelajaran harus secara tepat serta seefisien dan seefektif (Slameto, 2020). Penjelasan tersebut membuktikan metode pembelajaran itu berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Salah satu metode belajar yang dipakai saat tahap pembelajaran salah satunya *cooperative learning*.

Penyelenggaraan belajar kelompok atau *cooperative learning* tujuannya guna meningkatkan kerja sama sekolah dengan murid dalam bentuk keterkaitan yang baik, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui kegiatan kelompok (Agus Suprijono, 2020). Karena dengan belajar kelompok akan memberikan dampak signifikan kepada kelompok jika anggota kelompok bekerja sama dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. diantara bermacam teknik pembelajaran *cooperative learning*, terdapat metode pembelajaran *peer tutoring*. *Peer Tutoring* merupakan kegiatan belajar yang berpusat dari murid dimana siswa diminta agar aktif dalam diskusi dan bekerjasama dengan sesama teman untuk menuntaskan tugas kelompok yang di diberikan oleh guru (Mulyatiningsih, 2011).

Berdasarkan latar belakang yang terjadi tersebut peneliti tertarik dalam melaksanakan penelitian memakai metode *Peer Tutoring* dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam menggunakan metode pembelajaran *peer tutoring* ini diharapkan membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran muatan lokal *Sketchup*. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melaksanakan penelitian **“Penerapan *Peer Tutoring* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Muatan Lokal *Sketchup* di SMK Negeri 2 Garut”**.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya ketertarikan belajar murid yang menimbulkan dampak bagi hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal *Sketchup*.
2. Kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran.
3. Siswa kesulitan saat kegiatan belajar berlangsung dikarenakan tidak terbiasa menggunakan media belajar dengan komputer.
4. Nilai siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal.

1.3 Batasan Masalah

1. Hasil belajar didapat dengan menilai aspek psikomotorik siswa, dari proses dan produk.
2. Materi yang akan disampaikan meliputi keselamatan dan kesehatan kerja, prinsip dasar gambar 3 D dan menerapkan perintah penggambaran 3 D.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *Peer Tutoring* pada mata pelajaran muatan lokal *Sketchup* di SMKN 2 Garut?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal *Sketchup* di SMKN 2 Garut sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan *Peer Tutoring* pada mata pelajaran muatan lokal *Sketchup* di SMKN 2 Garut.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran muatan lokal *Sketchup* di SMKN 2 Garut sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal.

1.7 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - Hasil penelitian ini diharapkan dapat jadi modal acuan dalam penelitian selanjutnya terkait dampak hubungan kelompok belajar terhadap prestasi belajar siswa DPIB.
 - Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan untuk ilmu pengetahuan dan pendidikan.
2. Secara Praktis
 - Bagi sekolah, diharapkan memberi referensi guna meningkatkan hasil belajar siswa.
 - Bagi siswa, diharapkan dapat menaikkan hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran *peer tutoring*.
 - Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan penelitian di generasi selanjutnya.

1.8 Sistematika Penulisan Proposal

Sistematika penulisan proposal berperan untuk pedoman supaya dalam penulisan ini menjadi terarah, maka dari itu proposal ini dibagi dalam beberapa Bab. Adapun untuk sistematika penulisannya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang kajian teoritis seperti definisi cooperative learning, *peer tutoring*, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pembelajaran muatan lokal dan kajian empiris dari penelitian sejenis sebelumnya

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi tentang metode penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sample penelitian, prosedur penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, uji validitas instrument dan Teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang deskripsi hasil penelitian, pelaksanaan kegiatan penelitian dan pembahasan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi