

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebanyakan mata pelajaran di sekolah menengah kejuruan, pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa kelas X Bidang Keahlian Teknik Audio Video di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Wonosari adalah gambar teknik. Hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa permasalahan utama adalah pencapaian hasil yang belum sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dapat diraih oleh para siswa adalah hanya sebesar 44% dari jumlah siswa. Rendahnya pencapaian KKM ini disebabkan capaian pembelajaran pada penguasaan kompetensi dasar seperti menjelaskan standar gambar, skill menggambar pada mata pelajaran Gambar Teknik. Tidak memadainya pemahaman yang ada pada para siswa, memberikan kesulitan tersendiri di dalam menerima dan mempelajari materi Gambar Teknik.

Rendahnya pemahaman dasar yang berdampak pada rendahnya pencapaian KKM di atas juga berpengaruh pada kemandirian siswa dalam belajar. Kurangnya kemandirian siswa dalam belajar merupakan faktor penghambat terciptanya tujuan pembelajaran, seperti di katakan oleh Agus Wasisto (2014: 41) bahwa belajar adalah modifikasi atau memperkuat perilaku melalui pengalaman. Begitu juga oleh Bultom (dalam Wasisto, 2014: 41) mengemukakan bahwa situasi belajar yang baik terdiri dari serangkaian pengalaman belajar yang kaya dan beragam yang disatukan di sekitar tujuan yang kuat dan dijalankan dalam interaksi dengan lingkungan yang kaya, beragam dan provokatif, senada dengan kedua tokoh di atas Gagne and Brigg

(Agus Wasisto, 2014: 41) juga lebih jauh mengajak guru agar dalam melaksanakan tugas pembelajaran, melalui sebuah skema pembelajaran yang memberikan pengaruh kepada peserta didik sehingga sebuah pembelajaran difasilitasi oleh guru secara baik, dengan demikian suatu interaksi yang mengubah tingkah laku seseorang dengan lingkungannya disebut belajar, dan tugas guru adalah memfasilitasi siswa untuk belajar. Instruksi atau konsep pembelajaran kebanyakan digunakan dalam praktek pendidikan di Indonesia. Konsep pembelajaran semacam ini banyak dipengaruhi oleh mazhab psikologi kognitif yang mana lebih melihat siswa sebagai pusat dari semua kegiatan. Konsep ini juga sedikit banyak mengadopsi beberapa temuan sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang diperkirakan dapat mempermudah para siswa dalam proses belajarnya, disamping itu penyampaian materi ajar juga lebih mudah karena didukung berbagai macam media seperti media cetak, audio, video dan audio video baik dalam bentuk manual atau digital. Perubahan-perubahan yang terjadi karena pemanfaatan perkembangan teknologi semakin menggeser peran guru yang semula sebagai rujukan belajar yang utama menjadi lebih kepada fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil observasi awal di lapangan menunjukkan bahwa praktek penyampaian materi oleh guru pada mata pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMKN 3 Wonosari, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi. Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran berupa papan tulis, LCD proyektor secara lembar tugas tanpa adanya variasi dengan menggunakan media pembelajaran yang lain. Tentu apa yang didapatkan dari pengamatan yang telah dilakukan, bertolak belakang dengan pendapat dari kedua tokoh yang dikemukakan sebelumnya.

Peranan guru idealnya ditekankan bagaimana merancang atau mengkombinasikan bermacam-macam sumber yang ada dengan fasilitas yang tersedia untuk kemudian dapat digunakan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran. Bahkan menurut Gagne and Brigg (Agus Wasisto, 2014: 41), dikatakan bahwa intruksi yang memiliki efek langsung pada pembelajaran manusia, bukan hanya pembelajaran digerakkan oleh seorang guru. Instruksi dapat mencakup peristiwa-peristiwa yang dihasilkan melalui percikan, oleh gambar, oleh program televisi, atau dengan kombinasi benda-benda fisik, dari pertanyaan tersebut, tatacara atau jenis intruksi yang di berikan atau diaplikasikan untuk mengajar dapat memberikan mempengaruhi hasil pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran, diperoleh hasil bahwa Modul Gambar Teknik yang digunakan belum tersusun secara sistematis dan belum sesuai kurikulum 2013. Sumber referensi yang digunakan masih terbatas. Berdasarkan paparan-paparan yang ditemukan pengembangan modul mata pelajaran Gambar Teknik, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan prestasi akademik mata pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK N 3 Wonosari, sehingga Modul Gambar Teknik Siswa Kelas X dengan Keahlian Teknik Audio sangat penting untuk dibuat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya KKM siswa sebesar 44% pada mata pelajaran Gambar Teknik.
2. Kemandirian belajar mata pelajaran Gambar Teknik siswa masih kurang.

3. Metode atau tatacara yang diaplikasikan untuk mengajar mata pelajaran Gambar Teknik kurang bervariasi.
4. Modul Gambar Teknik yang digunakan belum sesuai kurikulum 2013.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan Modul Gambar Teknik Kelas X Bidang Keahlian Audio Video Semester I dan II di SMK N 3 Wonosari. Yang di sesuaikan dengan kurikulum 2013.

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Modul Gambar Teknik Untuk Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK N 3 Wonosari?
2. Bagaimana kelayakan Modul Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video digunakan di SMK N 3 Wonosari?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Modul Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK N 3 Wonosari.
2. Mengetahui kelayakan Modul Mata Pelajaran Gambar Teknik untuk dipakai sebagai bahan belajar Siswa Kelas X Kompetensi bidang Teknik Audio Video di SMK N 3 Wonosari.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat teoritis penelitian, yaitu:

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan pedoman oleh pembaca untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan bahan pembelajaran berupa modul.

### 2. Manfaat praktis penelitian, yaitu:

- a) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan KKM dan kemandirian siswa untuk belajar.
- b) Bagi guru penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk tambahan bahan ajar.
- c) Bagi SMK N 3 Wonosari diharapkan dapat memberikan bahan ajar yang lebih bervariasi yang berupa modul.
- d) Bagi Universitas Negeri Yogyakarta dan Mahasiswa Pendidikan Teknik Elektronika, Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi pengembangan penelitian selanjutnya.