

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Pendidikan digunakan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki manusia dan meningkatkan mutu kehidupan suatu bangsa. Pendidikan menjadi faktor utama penentu kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya merupakan sasaran pembangunan saat ini. Hal ini sesuai dengan Fungsi pendidikan nasional dalam UU nomor 20 tahun 2003 pada bab II pasal 3 yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk mengembangkan 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 merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang kreatif. Pendidikan merupakan topik yang menarik dan senantiasa aktual dibicarakan, tetapi sekaligus merupakan persoalan yang rumit dan terkesan tidak pernah dapat diselesaikan secara tuntas. Hal tersebut dapat dimaklumi, sebab terdapat begitu banyak unsur dan berbagai aspek yang diperhitungkan untuk menunjang terjadinya pendidikan yang sempurna.

Pendidikan saat ini sangat erat kaitannya dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Seiring kemajuan teknologi saat ini tingkat pendidikan

harus bisa mengikuti mengikuti kemajuan teknologi yang sudah ada untuk meningkatkan pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah pendidik. Seorang pendidik harus mampu untuk mengikuti kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang sudah ada untuk mendukung terjadinya pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan kemampuan teknologi komunikasi dan informasi yang dimiliki dengan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 2 Januari 2019 di SMKN Negeri 1 Kwanyar bersama kepala program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan ditemukan beberapa permasalahan pada mata pelajaran produktif desain grafis. Menyatakan bahwa terdapat permasalahan yang sering di alami oleh guru pada mata pelajaran produktif desain grafis di kelas X TKJ yaitu pada saat PBM (Proses Belajar Mengajar) di kelas guru masih kebingungan untuk menerapkan metode-metode pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari kondisi sekarang, dimana guru masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media buku saja.

Guru pada saat menyampaikan materi di kelas masih monoton dan hanya didepan kelas saja tanpa memperhatikan siswa. Sehingga siswa, kurang semangat dan kondisi dikelas masih kurang efektif pada mata pelajaran produktif desain grafis. Selain itu juga sarana dan prasana yang terdapat di SMK Negeri 1 Kwanyar masih kurang dimanfaatkan oleh guru. Guru jarang menggunakan media yang ada di laboratorium TKJ seperti komputer pada saat pembelajaran.

Kondisi tersebut dapat dilihat dari nilai yang di peroleh siswa, dimana kurang dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), yakni dari 48 siswa yang ada di dalam kelas didapat 30 Siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM yang di

tetapkan oleh sekolah yakni 75. Keberhasilan proses belajar mengajar dilihat dari kemampuan menyelesaikan masalah-masalah yang diberikan serta siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang berlangsung. Metode yang tepat menjadikan peserta didik merasa tertarik dengan apa yang dipelajari. Siswa semakin semangat dalam belajar ketika guru dapat memberikan pembelajaran menggunakan metode yang diterima.

Menyikapi hal tersebut usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu mengubah proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa dengan cara memberikan metode pengajaran yang lebih kreatif. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang mampu mengantarkan siswa dalam berbagai macam kegiatan, dalam hal ini siswa harus diberi kesempatan untuk melatih kemampuannya, misalnya menyelesaikan latihan-latihan atau praktik. Diantara banyak metode pembelajaran yang menarik minat belajar siswa serta membuat siswa lebih aktif dan tidak membosankan bagi siswa sehingga memungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar siswa yang sesuai dengan harapan. Diantara banyak metode pembelajaran salah satu metode pembelajaran dengan latihan-latihan atau praktik secara berulang-ulang yang dapat menciptakan sebuah interaksi dan komunikasi yang lebih luas dan aktif pada mata pelajaran desain grafis yakni metode pembelajaran *Drill and Practice*.

Menurut Rusman (2012:192) Metode pembelajaran *Drill and Practice* adalah suatu metode pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui metode ini akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Keunggulan dari metode *Drill and Practice* ini memberikan keterampilan dan kecakapan terhadap bahan pelajarannya dengan

jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Sehingga siswa diharapkan dapat memahami pelajaran yang disampaikan. Metode ini dapat dikombinasikan dengan menggunakan aplikasi camtasia, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu kenyataan sekarang ini, siswa lebih menyukai pembelajaran yang didalamnya disisipkan media dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

Metode *Drill and Practice* dibatasi pada hasil belajar ranah psikomotor, Ranah psikomotor ini berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan gerakanya tubuh atau bagian-bagiannya, Oleh karena siswa pada mata pelajaran ini dituntut untuk praktik mendesain gambar-gambar vektor yang berhadapan langsung dengan media komputer atau laptop. Dengan menggunakan media komputer atau laptop ini diharapkan siswa dapat mengikuti pelajaran dengan fokus, aktif dan dalam kondisi menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan dapat berkesan, mudah diingat oleh siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan Syaerozi (2015), Hasil peneitian Syaerozi Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Drill* Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Mengolah Data Menggunakan Microsoft Excel 2007 dapat meningkatkan keterampilan siswa XI IPA SMA Walisongo Semarang dalam mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keterampilan siswa pada beberapa aspek, yaitu (a) membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi grafik, (b) membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi gambar, dan (c) membuat dan mengolah dokumen pengolah angka dengan variasi diagram. Metode

pembelajaran *drill* berbantuan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan sikap dan minat belajar siswa XI IPA SMA Walisongo Semarang dalam mengolah data menggunakan Microsoft Excel 2007. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek aktivitas siswa selama pembelajaran yaitu (a) motivasi belajar meningkat, (b) mengerjakan latihan dengan baik, (c) berani menyampaikan pendapat sesuai dengan materi yang telah dipelajari, dan (d) menjawab soal evaluasi dengan baik.

Penelitian lainnya yang kedua yang dilakukan oleh Susilowati (2013) Berdasarkan analisis dan pembahasanyang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dalam pembelajaran Akuntansi dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA N Kebakkramat. Indikator peningkatan prestasi belajar siswa antara lain: Siswa sudah lebih mampu memahami materi yang diberikan oleh guru. Hal ini bisa dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pencapaian hasil belajar siswa sebesar 25% yaitu dari 75% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Nilai rata-rata kelas yang sebelum dilaksanakan tindakan sebesar 58, setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 75 dan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 95. Selain itu, siswa juga terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran akuntansi. Partisipasi siswa meningkat setelah penerapan metode *drill* dalam pembelajaran akuntansi, serta siswa sudah mampu mengatasi kesulitan belajar dengan banyaknya latihan yang diberikan dan siswa menjadi lebih disiplin dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan latihan soal yang diberikan oleh guru.

Penelitian lainnya yang ketiga yang dilakukan oleh Nugroho, dkk (2014) Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu bagi guru dalam menyampaikan materi hidrolisis garam dengan menggunakan metode *drill and practice* dilengkapi modul dengan baik, dengan memperbanyak latihan – latihan sehingga dapat meningkatkan prestasi sehingga siswa akan tuntas dalam pelajaran kimia.

Metode pembelajaran *Drill and Practice* diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahn masalah untuk mengatasi rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas X Teknologi Komputer dan Jaringan pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kwanyar. Untuk itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* menggunakan Camtasia terhadap hasil belajar siswa panah psikomotor kelas X TKJ pada mata pelajaran produktif desain grafis di SMK Negeri 1 Kwanyar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang akan diteliti perlu dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas X SMK Negeri 1 Kwanyar pada mata pelajaran desain grafis ?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Drill and Practice* ditinjau dari Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa di SMK Negeri 1 Kwanyar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* pada mata pelajaran Desain Grafis?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas X SMK Negeri 1 Kwanyar pada mata pelajaran desain grafis
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Drill and Practice* ditinjau dari Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Kwanyar.
3. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *Drill an Practice* pada mata pelajaran desain grafis

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Untuk membatasi dalam menganalisa penelitian ini agar pembahasan tidak menyimpang dari masalah yang dibahas, maka diperlukan ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibataskan pada penerapan metode *Drill and Practice* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran produktif desain grafis di SMK Negeri 1 Kwanyar.
2. Penelitian ini menggunakan aplikasi camtasia yang digunakan untuk mencatat data hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa yang difokuskan hanya pada ranah psikomotor melalui penilaian kinerja yaitu proses dan produk
4. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran produktif desain grafis materi mengedit gambar berbasis vector
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X TKJ SMK 1 Kwanyar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan berhasil dengan baik dan serta dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Penulis

Dapat membuktikan secara langsung pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* menggunakan Camtasia terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor kelas X TKJ pada mata pelajaran produktif desain grafis di SMK Negeri 1 Kwanyar.

2. Bagi Objek Penelitian

Sebagai sumber sarana dalam pelaksanaan PBM dikelas terkait dengan metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada ranah psikomotor di kelas pada mata pelajaran produktif desain grafis untuk kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kwanyar.

3. Bagi Pihak Lain

Dapat digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.