

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pendidikan mampu membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Manusia dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya secara terarah melalui pendidikan. Permendikbud No. 20 tahun 2016 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai pernyataan tersebut dapat diketahui, bahwa demi terbentuknya bangsa yang bermartabat perlu dijalankannya pendidikan yang bermutu.

Pendidikan yang bermutu terlahir dari proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu faktor pendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang interaktif antar guru dan siswa. Peran aktif siswa dalam pembelajaran harus lebih banyak daripada guru. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila semua atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif.

Menurut Abdillah (2014) dalam penelitiannya, berbagai macam teori dan model pembelajaran telah diciptakan oleh para praktisi dan para ahli dalam pendidikan.

Pendidikan bukan hanya perkara transfer pengetahuan begitu saja, tetapi ada proses dan mekanisme tersendiri agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai target yang telah ditentukan. Aktivitas belajar itu melibatkan penguasaan dan perubahan pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, sikap, dan perilaku. (Schunk, 2012). Dalam pendidikan, segala proses di dalamnya sistematis dan terencana yang semuanya terangkum oleh model pembelajaran

Desain Grafis adalah mata pelajaran wajib yang diikuti oleh semua siswa kelas X TKJ Semester I dan II Di SMKN 2 Bangkalan. Untuk mendapatkan pembelajaran yang maksimal maka harus dengan proses, cara dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Degeng (dalam Fathurrohman, 2015:17) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta.

Berdasarkan wawancara dengan guru produktif saat peneliti melakukan observasi ke Sekolah pada tanggal 9 Maret 2018 menjabarkan bahwa dari 33 siswa hanya 20% yang mampu mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh. Hal ini membuat guru kesulitan menyesuaikan kemampuan praktik siswa didalam kelas padahal sudah berbagai cara dicoba agar siswa berminat berlama-lama di dalam kelas dan mengikuti kelas praktik tetapi hasilnya belum sesuai dengan harapan. Hal ini membuat guru merasa membutuhkan sesuatu yang baru untuk membangkitkan semangat. Agar siswa antusias dalam praktik karena jika guru berhasil membangkitkan

semangat praktik siswa maka saat praktik kerja lapangan siswa lebih siap dan lebih maksimal.

Sehingga perlu ada model pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat praktik sehingga nilai praktik pun meningkat. Model pembelajaran sendiri menurut Abdullah (dalam Komalasari, 2013:45) adalah rangkaian utuh sebuah kesatuan antara pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan taktik pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Mengacu pada permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *work based learning*, seperti yang dikemukakan oleh Fathurrohman dalam Model-model Pembelajaran Inovatif (2015:149), bahwa pembelajaran berbasis kerja yang merupakan alternatif atau cara belajar peserta didik aktif dan cara mengajar guru aktif.

Model pembelajaran *work based learning* menurut Depdiknas (2003:11) mengemukakan bahwa belajar berbasis kerja (*work-based learning*) adalah suatu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pembelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja atau sejenisnya dan berbagai aktivitas dipadukan dengan materi pelajaran untuk kepentingan siswa. Model ini biasa dikembangkan di institusi vokasi, atau sekolah kejuruan yang memang berorientasi melatih calon tenaga ahli untuk siap bekerja. Sedangkan hasil penelitian yang

mempengaruhi dipilihnya model pembelajaran *work based learning* dalam penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan Siswanto (2014) pada mata pelajaran multimedia di SMKN 3 Karawang, menyimpulkan bahwa dalam penyelenggaraan program Work-Based Learning (Praktik industri/pengalaman lapangan), model WBL *Rolling Terpadu* berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar WBL; (2) luaran (output) aspek kualitas hasil belajar WBL yaitu: pengetahuan mekanik otomotif, sikap profesional, kesiapan mental kerja, dan kemandirian mahasiswa pada kelas model lebih tinggi secara signifikan dibanding kelas konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rahmawati (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan model *work-based learning* dan *cooperative learning* “metode demonstrasi” terhadap prestasi belajar mata produk. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa yang diberikan pembelajaran melalui model *work-based learning* memiliki prestasi belajar mata produk yang lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan melalui model *cooperative learning* “metode demonstrasi”. Hal ini disebabkan model *work-based learning* mengajak siswa belajar di tempat kerjanya secara langsung atau di keadaan nyata secara langsung sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Berbeda dengan model *cooperative learning* “metode demonstrasi” siswa hanya belajar melalui peragaan yang dilakukan di depan kelas tidak di tempat kerjanya atau di tempat kejadiannya secara langsung. Dengan demikian, siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *work-based learning*

lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang diberikan pembelajaran melalui model *cooperative learning* “metode demonstrasi”.

Berdasarkan masalah dan penelitian terdahulu maka diperlukan suatu penelitian yang dapat mendeskripsikan dengan jelas tentang pengaruh model pembelajaran *work based learning* di SMK 2 Bangkalan khususnya jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan. Belum adanya penelitian tentang Pengaruh model pembelajaran *work based learning* di SMKN 2 Bangkalan khususnya jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan menjadikan penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan. Hal ini akan memberikan suatu masukan kepada pihak sekolah tentang bagaimana seharusnya dalam mengimplementasikan *work based learning* sehingga keterserapan materi yang diajarkan dan menjadikan lulusan SMK untuk dapat bekerja di industri tinggi. Serta demi kemajuan sekolah menengah kejuruan sekaligus kemajuan dunia industri agar dapat bersaing di era global sekarang dan masa yang akan datang. Model pembelajaran *work based learning* diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar psikomotorik mata pelajaran desain grafis. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran Work Based Learning Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X SMK**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran *work based learning* ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ Di SMKN 2 Bangkalan?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *work based learning* terhadap hasil belajar psikomotorik pada mata pelajaran desain kelas X TKJ Di SMKN 2 Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar psikomotorik setelah menggunakan model pembelajaran *work based learning* pada mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ Di SMKN 2 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan model pembelajaran *work based learning* terhadap hasil belajar psikomotorik mata pelajaran desain grafis kelas X TKJ Di SMKN 2 Bangkalan.

1.4 Batasan Penelitian

Agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini melihat pengaruh penggunaan *model work based learning* terhadap hasil belajar psikomotorik siswa.
2. Materi pembelajaran Desain Grafis dalam penelitian ini adalah menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan fitur efek

3. Hasil belajar yang diteliti terbatas pada hasil belajar ranah psikomotorik.
4. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ semester II Tahun ajaran 2018 di SMKN 2 Bangkalan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian adalah:

1. Manfaat Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi sekolah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sarana untuk mengembangkan diri dan pengalaman untuk mengetahui pengaruh model *work based learning* terhadap hasil belajar psikomotorik siswa.
 - b. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan meningkatkan hasil belajara siswa dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
 - c. Bagi Guru Produktif khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis, dapat digunakan sebagai acuan atau masukan terhadap para guru dalam melakukan variasi model pembelajaran untuk siswa SMKN 2 Bangkalan.
 - d. Bagi Sekolah, dapat memberikan manfaat yang positif bagi pengembangan sekolah, terutama untuk meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar di SMKN 2 Bangkalan.