



**Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika
Teknik Kajian Konstruksi Balok Sederhana Kelas X di SMK Negeri 2
Salatiga**

**SKRIPSI
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi
Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Semarang**

**Oleh
IRVAN AFRIANDA FAISAL
NIM5101411075**
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN TEKNIK SIPIL
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : IRVAN AFRIANDA FAISAL

NIM : 5101411075

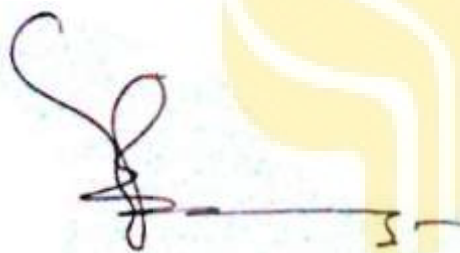
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Bangunan

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK KAJIAN KONSTRUKSI BALOK SEDERHANA KELAS X DI SMK NEGERI 2 SALATIGA. Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Bangunan FT. UNNES

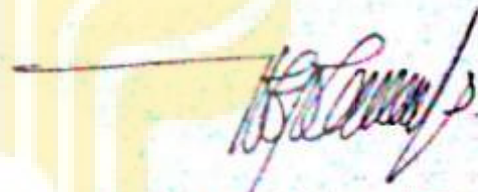
Pembimbing I,

Semarang, 23 Juni 2016

Pembimbing II,



Drs. Sucipto, M.T
NIP. 196301011991021001



Eko Nugroho Julianto, S.Pd. M.
NIP. 197207021999031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN MEKANIKA TEKNIK KAJIAN KONSTRUKSI BALOK SEDERHANA KELAS X DI SMK NEGERI 2 SALATIGA telah dipertahan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 23 Juni 2016

Oleh

Nama : Irvan Afrianda Faisal
NIM : 5101411075
Program Studi : S1 Pendidikan Teknik Bangunan

Panitia Ujian

Ketua Panitia

Sekretaris

Dra. Sri Handayani, M.Pd
NIP.196711081991032001

Eko Nugroho Julianto, S.Pd. M.T
NIP.197207021999031002

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Dra. Sri Handayani, M.Pd
NIP.196711081991032001

Drs. Sucipto, M.T
NIP.196301011991021001

Eko Nugroho Julianto, S.Pd. M.
NIP.197207021999031002

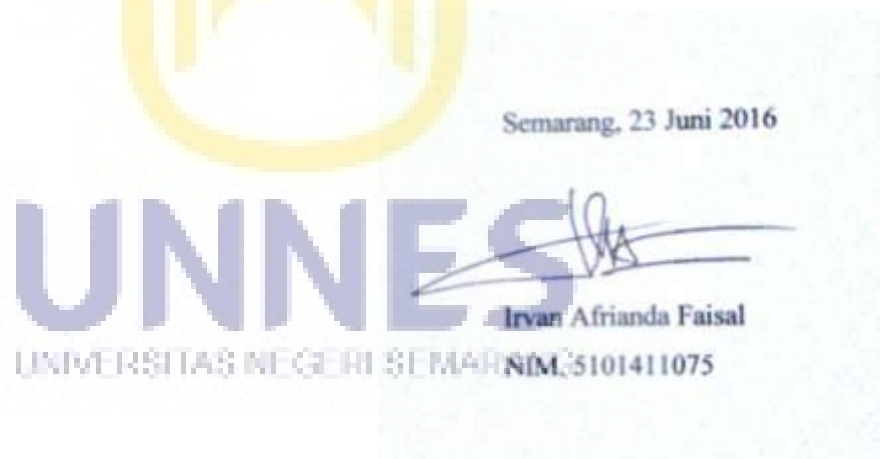
Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. Nur Qudus, M.T
NIP.196911301994031001

LEMBAR KEASLIAN KARYA ILMIAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Kita tak akan pernah mengerti tanpa mencoba sendiri dan apapun hasilnya nanti, coba lagi.

PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT atas kesempatan dan karunia yang luar biasa
- ❖ Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendidik anak-anaknya.
- ❖ Adik saya Citra Ayu Novianti Faisal yang selalu memberikan semangat.
- ❖ Teman terdekat saya Aulia Rufaida yang selalu memberikan semangat dan keceriaan selama ini.
- ❖ Teman-teman kontrakan predator yang selalu memberikan motivasi dan keceriaan.
- ❖ Teman-teman yang telah membantu penelitian.
- ❖ Teman-teman jurusan PTB 2011 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

ABSTRAK

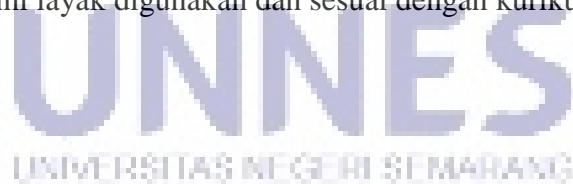
Irvan Afrianda Faisal. 2016.*Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kajian Konstruksi Balok Sederhana Kelas X di SMK Negeri 2 Salatiga.* Dosen Pembimbing: Drs. Sucipto, M.T.,Eko Nugroho Julianto, S. Pd, M.T.

Kata kunci : Desain Pembelajaran; *Edutainment*; Mekanika Teknik

Penerapan metode pembelajaran konvensional masih dilakukan pada mata pelajaran mekanika teknik. Hal tersebut tidak sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk menjadi subyek aktif dan mandiri. Sehingga dibutuhkan suatu desain pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran mekanika teknik untuk memenuhi tuntutan tersebut. Salah satu pengembangan desain yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode *edutainment*. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana mengembangkan desain pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik kajian konstruksi balok sederhana dan apakah desain yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013?”

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data pengujian validitas desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran. Uji kelayakan desain pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah desain yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013. Hasil rata-rata penilaian dari tim ahli untuk desain pembelajaran ini adalah sebesar 82,87%. Angka 82,87% didapat dari rata-rata penilaian tim ahli untuk empat aspek pada desain pembelajaran yaitu aspek tujuan, aspek proses, aspek pembelajar, aspek evaluasi. Dengan pencapaian nilai setiap aspek adalah untuk aspek tujuan sebesar 88,89%, untuk aspek proses sebesar 84,52%, untuk aspek pembelajar sebesar 78,13%, dan untuk aspek evaluasi sebesar 87,50%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa desain yang telah dikembangkan ini layak digunakan dan sesuai dengan kurikulum 2013.



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kajian Konstruksi Balok Sederhana Kelas X di SMK Negeri 2 Salatiga”.

Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang
3. Dra. Sri Handayani, M.Pd., Ketua Jurusan Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang, serta sebagai dosen penguji yang telah memberi masukan dan pengarahan.
4. Dr. Sucipto, M.T. dan Eko Nugroho Julianto, S.Pd, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat dan pengarahan yang luar biasa selama penulisan skripsi.
5. Drs. Kamaruddin, Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Salatiga.
6. Bapak Susilo, S. Pd, Ketua Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Salatiga.
7. Istiyawan, S.Pd. dan Drs. Darta selaku guru pengampu mata pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 2 Salatiga sebagai ahli desain pembelajaran.

8. Drs. Harijadi Gunawan BW, M.Pd., selaku Dosen Fakultas Teknik Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang sebagai ahli desain pembelajaran.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.



DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat dan Kegunaan Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat atau Kegunaan Teoritis	4
1.5.2 Manfaat atau Kegunaan Praktis.....	5
1.6. Sistematika Penulisan Skripsi.....	6
 BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1. Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Tujuan Belajar	8
2.1.3 Komponen Pembelajaran.....	9

2.2	Tinjauan Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kajian Konstruksi	
	Balok Sederhana	9
2.2.1	Mata Pelajaran Mekanika Teknik.....	9
2.2.2	Kajian Konstruksi Balok Sederhana.....	10
2.3	Pengembangan Desain Pembelajaran.....	10
2.3.1	Desain Pembelajaran.....	10
2.3.2	Mekanisme Pengembangan Desain Pembelajaran.....	12
2.3.3	Manfaat Pengembangan Desain Pembelajaran.....	12
2.4	Model Pembelajaran.....	12
2.4.1	Pengertian Model Pembelajaran.....	13
2.4.2	<i>Problem Based Learning (PBL)</i>	13
2.4.3	Fungsi Model Pembelajaran.....	13
2.5	Metode Pembelajaran	14
2.5.1	Pengertian Metode Pembelajaran.....	14
2.5.2	<i>Edutainment</i>	15
2.5.3	Fungsi Metode Pembelajaran.....	15
2.6	Media Pembelajaran	17
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.6.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	17
2.7	Kurikulum.....	18
2.7.1	Kurikulum 2013.....	19
2.8	Kerangka Berfikir.....	20
2.9	Hipotesis.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Rancangan Penelitian	22
3.2	Populasi dan Sampel.....	22
3.3	Variabel Penelitian.....	23
3.4	Prosedur Pengumpulan Data.....	23
3.5	Instrumen Penelitian	24
3.5.1	Instrumen Uji Kelayakan.....	24

3.6	Uji Kelayakan.....	31
3.7	Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Pengembangan Desain Pembelajaran	34
4.1.1	Identifikasi Masalah	34
4.1.2	Proses Pengembangan Desain Pembelajaran	34
4.2	Uji Kelayakan Desain Pembelajaran.....	39
4.2.1	Kelengkapan Uji Kelayakan Desain Pembelajaran.....	39
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Desain Pembelajaran	41
4.3	Pembahasan.....	48
4.3.1	Aspek Tujuan	48
4.3.2	Aspek Proses	49
4.3.3	Aspek Pembelajar.....	53
4.3.4	Aspek Evaluasi.....	56
BAB V PENUTUP		
5.1.	Keimpulan	59
5.2.	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		62



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk uji kelayakan desain	26
Tabel 3.2 Angket Uji Kelayakan Desain Pembelajaran	27
Tabel 3.3 Rentang Persentase	33
Tabel 4.1 Matriks Pembelajaran Desain Pembelajaran.....	36
Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Desain Pembelajaran	42
Tabel 4.3 Skor Jawaban.....	42
Tabel 4.4 Persentase Skor.....	42
Tabel 4.5 Kategori Persentase.....	43
Tabel 4.6 Persentase Aspek Tujuan	44
Tabel 4.7 Persentase Aspek Proses	44
Tabel 4.8 Persentase Aspek Pembelajar.....	45
Tabel 4.9 Persentase Aspek Evaluasi.....	45



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Diagram Alir Kerangka Berfikir	21
Gambar 3.1 Skala Likert	25
Gambar 4.1 Kegiatan Uji Kelayakan Desain	41



DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1 Persentase Aspek Tujuan.....	46
Grafik 4.2 Persentase Aspek Proses.....	46
Grafik 4.3 Persentase Aspek Pembelajar	47
Grafik 4.4 Persentase Aspek Evaluasi	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X	62
Lampiran 2 RPP Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X.....	89
Lampiran 3 RPP Pengembangan.....	99
Lampiran 4 Rubrik Penilaian Uji Kelayakan Desain Pembelajaran	105
Lampiran 5 Angket Uji Kealayaan Desain Pembelajaran.....	117
Lampiran 6 Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Desain Pembelajaran Per Nomer Item	126
Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian	129



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Perubahan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk menuju pada sebuah kesempurnaan dan kebaikan. Seperti halnya pada dunia pendidikan di Indonesia yang sudah mengalami banyak perubahan. Perubahan tersebut merupakan konsekuensi logis dari terjadinya sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan iptek yang berkembang dalam masyarakat. Kurikulum sebagai seperangkat rencana pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis sesuai dengan tuntutan dan perubahan yang terjadi di masyarakat. Kurikulum pendidikan nasional yang mulai sejak tahun 1945 telah mengalami perubahan seperti tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan yang terakhir di buat oleh pemerintah Kurikulum 2013 (Kedaulatan Rakyat Yogyakarta Online, Senin 31 Januari 2015). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum tetap yang di terapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang telah berlaku selama 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Melihat dari kondisi belajar saat ini untuk sekolah yang menggunakan Kurikulum 2013 sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) standar isi (SI) ditentukan terlebih dahulu setelah itu ditentukan standar kompetensi lulusan (SKL). Aspek kompetensi lulusan ditentukan setelah melihat dari standar isi (SI) yang menyesuaikan dengan orientasi penilaian dari karakteristik materinya. Standar proses dalam pembelajaran terdiri dari eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Sedangkan Kurikulum 2013 standar kompetensi lulusan (SKL) ditentukan terlebih dahulu setelah itu ditentukan standar isi (SI) yang berbentuk kerangka dasar kurikulum. Aspek kompetensi lulusan ada keseimbangan *soft*

skills dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Standar penilaian menggunakan penilaian otentik, yaitu mengukur semua kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan berdasarkan proses dan hasil dalam satu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berlangsung. Hal tersebut membuat penyamarataan karakteristik materi dan akan tercipta pendekatan ilmiah (*scientific approach*), yaitu standar proses dalam pembelajaran terdiri dari mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan (5M).

Kurikulum 2013 pada dasarnya adalah pengembangan dari kurikulum yang sebelumnya. Pengembangan Kurikulum 2013 dilakukan untuk dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengetahuan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Dalam perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan saat ini memang telah terjadi perubahan dan pergeseran baik ciri maupun model pembelajaran, inilah yang diantisipasi dalam Kurikulum 2013 (Musliar Kasim, Maret 2013). Untuk mengimplementasikan Kurikulum 2013 dibutuhkan sebuah desain pembelajaran lengkap dengan pendukungnya yang menerapkan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) agar mencapai standar penilaian dalam satu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Desain pembelajaran merupakan prinsip-prinsip penerjemahan dari pembelajaran dan instruksi ke dalam rencana-rencana untuk bahan-bahan dan aktivitas-aktivitas instruksional. Desain pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem yang berisi banyak komponen yang saling berinteraksi. Komponen-komponen tersebut harus dikembangkan dan diimplementasikan untuk kelengkapan suatu instruksional (Smith dan Ragan, 1993).

SMK Negeri 2 Salatiga adalah sekolah yang menggunakan Kurikulum 2013 pada semua tingkatan. Salah satunya pada kelas X jurusan teknik bangunan. Mekanika Teknik adalah salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh pada kelas X jurusan teknik bangunan. Karakteristik materi pada salah satu kajiannya yaitu konstruksi balok sederhana berorientasi pada akademik yang menekankan

pada aspek pengetahuan yang akan didapat dari hasil belajar siswa dan aspek sikap dari perilaku siswa saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung. Dalam pelaksanaannya pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) dan menggunakan media sebagai alat bantu berupa *Power Point*. Jika diteliti lebih lanjut pada media yang digunakan, ada ketidak selarasan antara media pembelajaran dan model pembelajaran. Hal tersebut bisa dikatakan kurang mendukung dilihat dari kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 2 Salatiga menuntut dalam satu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berlangsung menggunakan standar penilaian otentik untuk mengukur standar kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses dan hasil.

Perlu dilakukan pengembangan desain pembelajaran untuk memberikan variasi pembelajaran agar dapat memberikan opsi pada pengajar sesuai Kurikulum 2013 yang diharapkan dan dapat menciptakan kondisi belajar yang ideal. Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kajian Konstruksi Balok Sederhana Kelas X Di SMK Negeri 2 Salatiga”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan pengembangan desain pembelajaran pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik kajian konstruksi balok sederhana ?
2. Apakah desain yang telah dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

Untuk mengembangkan desain pembelajaran pada mata Pelajaran Mekanika Teknik kajian Konstruksi Balok Sederhana dan mengetahui tingkat kesesuaiannya dengan kurikulum 2013.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan untuk menghindari perkembangan permasalahan yang terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

a. Objek penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kelayakan sebuah desain pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum 2013 .

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran (RPP).

c. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah *expert judgement*.

1.5. Manfaat Kegunaan Penelitian

1.5.1. Manfaat Kegunaan Teoritis

Sebagai suatu karya ilmiah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun masyarakat pada umumnya mengenai pengembangan desain pembelajaran pada mata pelajaran Mekanika Teknik kelas X Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Salatiga.

1.5.2. Manfaat Kegunaan Praktis

1. Menyebarluaskan informasi mengenai pentingnya pengembang desain pembelajaran untuk memberikan opsi dan variasi pengejaran pada pendidik untuk semua mata pelajaran kejuruan SMK Negeri 2 Salatiga.
2. Memberikan masukan bagi para pendidik, peserta didik dan masyarakat luas tentang arti pentingnya sebuah desain pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
3. Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar lebih baik dan berkualitas.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi skripsi ini, maka dipandang perlu mengemukakan sistematikanya. Adapun sistematika penyusunan skripsi ini adalah sebagaimana uraian berikut ini.

Bab I Pendahuluan

Mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan tujuan penelitian, manfaat atau kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang model penelitian; Proses pelaksanaan penelitian; populasi, sampel; variabel-variabel penelitian; Metode dan teknik pengumpulan data; Uji validitas dan reliabilitas instrumen; teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang deskripsi data yang mencakup data hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen berserta analisisnya maupun data hasil penelitian, pengujian persyaratan analisis, analisis data dan pengujian hipotesis, serta pembahasan hasil analisis data.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang diberikan berdasarkan penelitian



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu di mana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Belajar merupakan kegiatan penting setiap orang, termasuk didalamnya belajar bagaimana seharusnya belajar. Sebuah survey memperlihatkan bahwa 82% anak-anak yang masuk sekolah pada usia 5 atau 6 tahun memiliki citra diri yang positif tentang kemampuan belajar mereka sendiri. Tetapi angka tinggi tersebut menurun drastis menjadi hanya 18% waktu mereka berusia 16 tahun. Konsekuensinya, 4 dari 5 remaja dan orang dewasa memulai pengalaman belajarnya yang baru dengan perasaan ketidaknyamanan (Nichol, 2002: 37).

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa-siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Demikian pula siswa yang memiliki sikap, kebiasaan atau tingkah laku yang belum mencerminkan eksistensi dirinya sebagai pribadi baik atau positif, menjadi siswa yang memiliki sikap, kebiasaan dan tingkah laku yang baik. Sebenarnya belajar dapat saja terjadi tanpa pembelajaran, namun hasil belajar akan sangat tampak jelas dari suatu aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah

mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar dapat dilihat secara langsung. Oleh sebab itu agar dapat dikontrol dan berkembang secara optimal melalui proses pembelajaran di kelas, maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dulu oleh guru dengan memperhatikan berbagai prinsip yang telah terbukti keunggulan secara empirik.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Salah satu sumbangan terbesar dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran seyogyanya memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B. F. Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *Preparing Instruction Objective*. Sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir diseluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat tertentu. Kemp (1997) dan David E. (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Elington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Mereka para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa: (1) tujuan

pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran; (2) tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

2.1.3 Komponen Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Selaku suatu sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar komponen terjadi kerjasama. Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu saja misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi ia harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan.

2.2. Tinjauan Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kajian Konstruksi Balok Sederhana

2.2.1. Mata Pelajaran Mekanika Teknik

Mata pelajaran Mekanika Teknik adalah mata pelajaran wajib bagi siswa kelas X jurusan teknik bangunan SMK Negeri 2 Salatiga. Untuk alokasi waktu mata pelajaran mekanika teknik adalah satu kali pertemuan dalam satu minggu dan satu kali pertemuan memiliki waktu 4 jam pelajaran. Mekanika Teknik dimaksud untuk memberikan pengetahuan teori dan praktik tentang struktur bangunan. Pada dasarnya teknik struktur bangunan merupakan teori dan pengetahuan dengan tingkat kompetensi sampai pada analisis dan perencanaan.

2.2.2. Kajian Konsep Konstruksi Balok Sederhana

Konsep Konstruksi Balok Sederhana mencakup pada materi bagian struktur bangunan, tumpuan, dan bangunan. Kajian ini memiliki kompetensi menganalisa Konstruksi Balok Sederhana dan menghitung Konstruksi Balok Sederhana.

2.3. Pengembangan Desain Pembelajaran

2.3.1. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah pengembangan secara sistematis dari spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori belajar dan pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Gagne (1985) menyatakan bahwa desain pembelajaran disusun untuk membantu proses belajar peserta didik, proses belajar tersebut memiliki tahapan saat ini dan tahapan jangka panjang. Shambaugh dalam (Wina Sanjaya, 2009 : 67) menjelaskan tentang desain pembelajaran berikut. *An intellectual process to help teachers systematically learners needs and construct structures possibilities to responsively addres those needs.* (Sebuah proses intelektual untuk membantu pendidik menganalisis kebutuhan peserta didik dan membangun berbagai kemungkinan untuk merespon kebutuhan tersebut). Pendapat yang lebih spesifik dikemukakan oleh Gentry (1985 : 67), bahwa desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk keefektifan pencapaian tujuan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa desain pembelajaran adalah pengembangan pembelajaran secara sistematis untuk memaksimalkan keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Kegiatan mendesain pembelajaran diawali dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, mengembangkan bahan dan aktivitas pembelajaran, yang di dalamnya mencakup penentuan sumber belajar, strategi pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran.

2.3.2. Mekanisme Pengembangan Desain Pembelajaran

Mekanisme pengembangan kegiatan pembelajaran dilakukan secara simultan dan silabus mata pelajaran. Sekolah atau kelompok sekolah dengan karakteristik yang hampir sama dan/atau kelompok guru mata pelajaran merumuskan bersama pengembangan kegiatan pembelajaran. Pengembangan kegiatan pembelajaran dilakukan langkah-langkah sebagai berikut untuk mengkaji dan memetakan Kompetensi Dasar (KD) agar diketahui karakteristiknya. Hal ini

perlu dilakukan guna merancang strategi dan metode yang akan digunakan pada kegiatan tatap muka, tugas terstruktur, dan mandiri tidak terstruktur.

- Mendeskripsikan KD secara lebih rinci dan teratur ke dalam rumusan indikator kompetensi. Indikator berguna untuk merancang kegiatan pembelajaran yang diperlukan.
- Membuat desain pembelajaran dalam bentuk silabus atau desain umum pembelajaran.
- Menjabarkan silabus atau desain pembelajaran dalam bentuk rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) tiap pertemuan
- Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan silabus/desain pembelajaran dan RPP.
- Melakukan penilaian proses maupun hasil belajar untuk mengukur pencapaian kompetensi.

Selaras dengan tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru (kompetensi pedagogik, kompetensi keprofesionalan, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional), pengembangan bahan ajar (materi pembelajaran) dan media merupakan salah satu kewajiban yang diemban guru untuk membangun kompetensi yang dimiliki, pada gilirannya dapat meningkatkan eksistensinya sebagai guru yang profesional.

Pemilihan bahan ajar dan media pembelajaran terkait erat dengan pengembangan silabus, yang di dalamnya terdapat standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, pengalaman belajar, metode, evaluasi, dan sumber. Selaras dengan pengembangan silabus maka pengembangan materi pembelajaran yang akan dikembangkan sudah semestinya tetap memperhatikan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar, kesesuaian dengan materi pokok yang diwajibkan, mendukung pengalaman belajar, mendukung pengalaman belajar, ketepatan metode dan media pembelajaran, dan sesuai dengan indikator untuk mengembangkan asesmen.

2.3.3. Manfaat Pengembangan Desain Pembelajaran

Adanya variasi model yang ada ini juga sebenarnya dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

2.4. Model Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Model Pembelajaran

Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media dan evaluasi. Sedangkan model pembelajaran adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa (Didang: 2005).

Mills berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model-model itu”. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem.

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model pembelajaran yang nantinya akan diterapkan pada pengembangan desain pembelajaran ini adalah *Problem Based Learning* (PBL).

2.4.2. Problem Based Learning (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecah masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Kamdi,2007:77). PBL atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

PBL memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan satu masalah, (2) memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata, (3) mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja. Berdasarkan uraian di atas tampak jelas bahwa model pembelajaran PBL dimulai oleh adanya masalah yang dalam ini dapat dimunculkan oleh siswa atau guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui dan apa yang perlu diketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam pembelajaran.

2.4.3. Fungsi Model Pembelajaran

Merujuk pemikiran Joyce, fungsi model adalah "*each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives*". Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapat informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan diri. Model pembelajaran

berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

2.5. Metode Pembelajaran

2.5.1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar, sehingga sumber belajar dengan menggunakan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan satu metode akan menunjukkan fungsi strategi dalam kegiatan pembelajaran. Istilah metode dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, sebab secara umum, menurut kamus Purwadarminta (1976), metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari kata *method* (Inggris), yang artinya adalah melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas jelas bahwa pengertian metode sama, yaitu suatu cara untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, ini menyangkut kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur-unsur metode dapat mencakup prosedur, sistematis, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan. Adapun metode dalam pembelajaran ini, yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Metode pembelajaran yang digunakan untuk mendukung pengembangan desain pembelajaran adalah metode *edutainment*. Metode *edutainment* dirasa bisa merangsang ketertarikan siswa pada pembelajaran sehingga dapat memacu interaksi siswa. Adanya interaksi siswa akan berbanding lurus dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

2.5.2. Metode *Edutainment*

Edutainment berasal dari kata “*education* (pendidikan) dan *entertainment* (hiburan)”. Jadi *edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pelajaran terasa menyenangkan. Pelajaran yang menyenangkan biasa dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role-play*), dan demonstrasi.

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah peserta didik yang menyenangi aktifitas bermain. Pemilihan model *edutainment* ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Penemuan-penemuan terbaru ini bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan *fundan* bebas dari tekanan. Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi justru merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa.

Menurut Mayke dalam bukunya “Bermain dan Permainan”, sebagai dikutip oleh Anggraini Sudono, mengatakan bahwa dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memanipulasi, mengulang-ngulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapat bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, merangsang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara tuntas, bekerjasama dengan teman, dan mengalami berbagai macam perasaan.

2.5.3. Fungsi Metode Pembelajaran

Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai cakupan yang luas, yaitu, disamping sebagai penyampai informasi, juga mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga warga belajar dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat. Jadi, metode

pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan hal tersebut kedudukan metode dalam pembelajaran mempunyai ruang lingkup, antara lain:

1. Pemberian dorongan, yaitu cara yang digunakan sumber belajar untuk memberikan dorongan kepada warga belajar untuk terus mau belajar.
 2. Pengungkap tumbuhnya niat belajar, yaitu cara dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar warga belajar yang didasarkan pada kebutuhannya.
 3. Penyampaian bahan belajar, yaitu cara yang digunakan sumber belajar dalam menyampaikan bahan dalam kegiatan pembelajaran.
 4. Pencipta belajar iklim yang kondusif, yaitu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi pebelajar.
 5. Tenaga untuk melahirkan kreativitas, yaitu cara untuk menumbuhkan kreativitas warga belajar sesuai dengan potensi yang dimiliki.
 6. Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, yaitu cara untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.
 7. Pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar yaitu cara untuk mencapai pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.
- Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi pembelajaran merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya, 2008).

2.6. Media Pembelajaran

2.6.1. Pengertian Media Pembelajaran

Apa yang dimaksud dengan media? Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang meruokan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur belajar atau penyalur pesan. Pada masa pra-sejarah, media yang memiliki bentuk sederhana sudah lama digunakan sebagai sarana komunikasi dan sarana untuk mengajarkan keterampilan. Ketika orang-orang masih hidup di gua-gua, pahat, pasir, paku atau pisau dari batu, busur dan anak panah telah digunakan untuk mengerjakan sesuai ketrampilan sesuai dengan fungsi atau pengetahuan peralatan tersebut (Gafur, 1984, p.2). Dewasa ini media sebagai produk teknologi komunikasi memegang peranan penting dalam membantu tercapainya proses belajar mengajar. Dunia sekarang boleh dikatakan dunia media. Kegiatan belajar mengajar sekarang telah bergerak menuju dikurangnya sistem penyampaian ceramah, dan berpindah ke arah digungkannya bananyak media. Bahkan di negara-negara maju, media ini telah dikhawatirkan akan menggeser fungsi pendidik.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk supaya terjadi proses belajar. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Namun demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tapi juga hal-hal lain yang memunkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya TV, radio, komputer tapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Dengan demikian, media pembeajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

2.6.2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan yang digunakan adalah baru sebatas alat bantu

visual. Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahir alat bantu audio-visual. Sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Di satu sisi, ada bahan pelajaran yang tidak membutuhkan alat bantu, tetapi di sisi lain, ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Penggunaan media sebagai alat bantu tidak bisa sembarangan menurut kehendak guru, tetapi harus memperhatikan dan mempertimbangkan tujuannya.

2.7. Kurikulum

Kurikulum sangat penting untuk dunia pendidikan karena merupakan kunci utama untuk mencapai sukses dalam dunia pendidikan. Perkataan kurikulum dikenal sebagai salah satu istilah dalam dunia pendidikan sejak kurang dari satu abad lampau. Perkataan ini belum terdapat dalam kamus Webster tahun 1812 dan baru timbul untuk pertama kalinya dalam kamusnya tahun 1815.

Jadi dengan “kurikulum” dimaksud jarak yang harus ditempuh oleh pelari atau kereta dalam perlombaan, dari awal sampai akhir. Kurikulum juga berarti *chariot* semacam kereta pacu pada zaman dahulu, yaitu suatu alat yang membawa orang dari *start* sampai *finish*. Disamping penggunaan kurikulum semula dalam bidang olah raga, kemudian dipakai dalam bidang pendidikan, yakni sejumlah mata kuliah di perguruan tinggi.

Beberapa tafsiran tentang kurikulum dapat kita tinjau dari segi lain, sehingga kita peroleh penggolongan sebagai berikut (1) Kurikulum dapat dilihat sebagai produk, yakni sebagai hasil karya para pengembangan kurikulum, biasanya dalam suatu panitia, (2) Kurikulum yang pula dipandang sebagai

program, yakni alat yang dilakukan oleh sekolah untuk mencapai tujuannya, (3) Kurikulum dapat pula dipandang sebagai hal-hal yang diharapkan akan dipelajari siswa, yakni pengetahuan, sikap, keterampilan tertentu, (4) Kurikulum sebagai pengalaman siswa. Ketiga pandangan di atas berkenaan dengan perencanaan kurikulum sedangkan pandangan ini mengenai apa yang secara aktual menjadi kenyataan pada setiap siswa.

2.7.1. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang ditetapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk pada masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan.

Pada kurikulum 2013 standar kompetensi lulusan ditentukan terlebih dahulu melalui Permendikbud No 54 tahun 2013. Setelah itu baru ditentukan standar isi yang berbentuk kerangka dasar kurikulum yang dituangkan dalam Permendikbud No 67,68,69, dan 70 tahun 2013. Pada kurikulum 2013 ini aspek kompetensi lulusan ada keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Ada perubahan pada jam pelajaran yang lebih banyak dan jumlah pelajaran yang lebih sedikit dibanding KTSP. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran setiap tema dijenjang SD dan semua mata pelajaran dijenjang SMP/SMA/SMK dilakukan dengan pendekatan ilmiah (*saintific approach*) yaitu standar proses dalam pembelajaran terdiri dari mengamati, menanya, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta. Standar penilaian menggunakan penilaian otentik, yaitu mengukur semua kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil. Walaupun terlihat terdapat perbedaan yang sangat jauh antara kurikulum 2013 dan KTSP, namun sebenarnya terdapat kesamaan esensi kurikulum 2013 dan KTSP. Misal pendekatan ilmiah (*saintific approach*) yang pada hakekatnya adalah pembelajaran terpusat pada siswa.

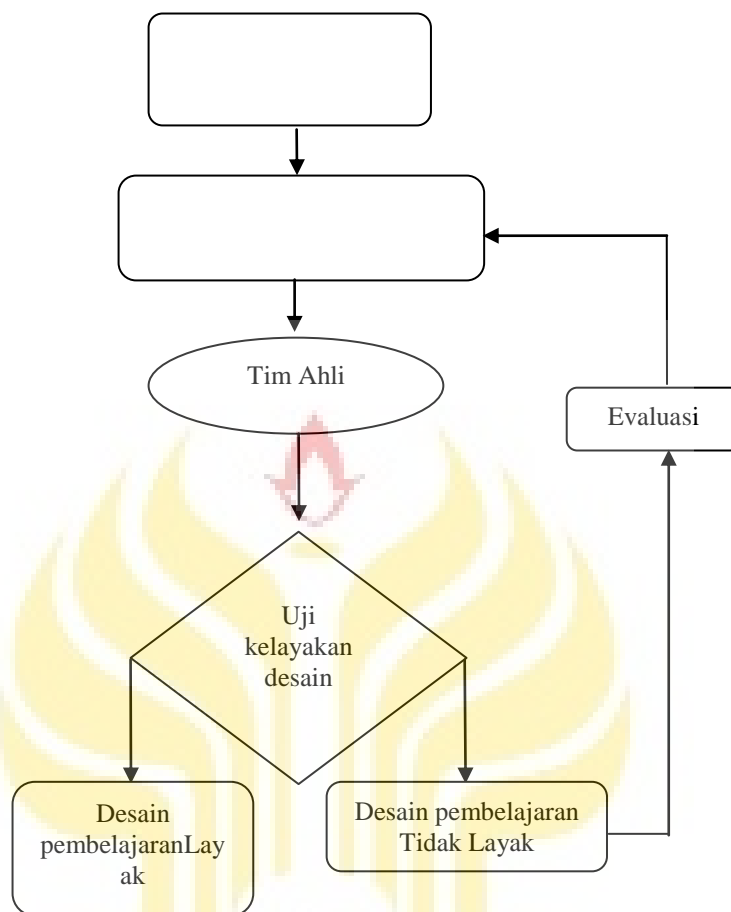
2.8. Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori yang telah diuraikan, metode pembelajaran yang dilakukan hanya meningkatkan aspek kognitif dan psikomotorik siswa, sehingga pada aspek afektif siswa cenderung pasif. Untuk itu, perlu dilakukanyapengembangan desain pembelajaran untuk memberikan variasi dalam metode pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat memenuhi aspek penilaian dari kurikulum 2013.

Peneliti akan mencoba mengembangkan desain pembelajaran dari desain pembelajaran yang sebelumnya. Desain pembelajaran yang akan dikembangkan akan dirancang sedemikian rupa agar bisa sesuai mencangkup atau sesuai dengan kurikulum 2013. Setelah desain selesai dikembangkan akan dilakukan uji kelayakan desain pembelajaran oleh tim ahli desain pembelajaran. Uji kelayakan desain pembelajaran ini berguna untuk mengetahui tanggapan dari tim ahli apakah desain pembelajaran ini layak untuk digunakan.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka peneliti dapat mengambil data yang diperlukan dari hasil uji kelayakan desain pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan dari desain pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X jurusan teknik bangunan di SMKNegeri 2 Salatiga pada kompetensi dasar cara menyusun gaya dalam struktur bangunan. Berikut diagram alir kerangka berpikir:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 2.1 diagram alir kerangka berfikir

2.9. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji. Berdasarkan permasalahan dan teori yang dikumpulkan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

“Desain pembelajaran yang akan dikemabangkan akan layak untuk digunakan dan sesuai dengan Kurikulum 2013”.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tentang pengembangan desain pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X sebagai berikut.

1. Desain pembelajaran pada mata pelajaran mekanika teknik kelas X kajian konstruksi sederhana yang telah dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 layak digunakan.
2. Dalam melakukan sebuah pengembangan desain pembelajaran langkah awal yang harus ditempuh adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi pada desain pembelajaran yang sebelumnya tanpa melupakan tujuan dari pembelajaran tersebut.
3. Mengembangkan desain pembelajaran dilakukan dengan cara menentukan media, metode dan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dari mata pelajaran mekanika teknik.
4. Dalam pengembangan sebuah desain pembelajaran harus memperhatikan indikator yang harus terpenuhi untuk kelayakan sebuah desain pembelajaran.
5. Desain pembelajaran yang dikembangkan ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang menuntut agar siswa dapat memenuhi tiga aspek penilaian dalam satu proses dan hasil pembelajaran, maka metode *edutainment* dipilih karena dirasa mampu menciptakan pendekatan ilmiah (*saintific approach*) yang akan membawa siswa pada ketiga aspek penilaian tersebut.
6. Desain pembelajaran dengan model pembelajaran PBL dan metode *edutainment* berdasarkan hasil uji kelayakan oleh tim ahli desain pembelajaran, desain ini dikatakan layak untuk digunakan dan memenuhi semua indikator.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis merumuskan saran sebagai berikut.

1. Desain pembelajaran yang telah dikembangkan ini bisa menjadi opsi kepada guru sebagai variasi cara mengajar.
2. Desain pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai perangkat mengajar.
3. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk desain pembelajaran ini supaya bisa dirancang untuk mata pelajaran lain selain mekanika teknik.
4. Untuk peneliti selanjutnya disarankan agar dapat mengimplementasikan desain pembelajaran ini sehingga dapat diketahui proses dan hasil dari desain pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Megajar*. Bandung: PT Alfabeta.

Hamid, Moh. Sholeh. 2014. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.

Poerwati, Endah Loeloek dan Amri, Sofan. 2013. *Panduan Memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya

Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: PT Ghalia Indonesia.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Praktikum*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.

<http://adipwahyudi.blogspot.o.id/2011/01/model-penelitian-pngembangan-borg-and.html?m=1>. Diunduh: 20 Febuari 2016

<http://infoduniapendidian.com/2015/06/pengertian-dan-langkah-model-pembelajaran-problem-based-learning.html>. Diunduh: 13 Oktober 2015 pukul 21.34

<http://visiuniversal.blogspot.co.id/2015/04/metode-edutainment-dalam-pembelajaran.html>. Diundduh: 15 Oktober 2015 pukul 22.16