

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) mempunyai peranan yang sangat penting untuk pembangunan nasional. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu cara untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap individu dituntut untuk memiliki kompetensi sehingga mampu bertahan hidup dan ikut berperan pada era globalisasi.

Lembaga pendidikan mempunyai peranan penting untuk menghasilkan SDM yang potensial guna menyokong pelaksanaan pembangunan suatu bangsa dan negara. Oleh karena itu, bidang pendidikan harus mendapat perhatian dari pemerintah, masyarakat dan para pengelola pendidikan. Perubahan atau revisi kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran serta pelatihan tenaga pendidik merupakan usaha yang perlu dilakukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak manusia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Daryanto, 2013 : 19).

Salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan

(SMK) yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menguasai keterampilan tertentu sehingga mempunyai bekal untuk memasuki dunia kerja. Dikatakan formal karena sistemnya sudah terstandarisasi di dalam peraturan pemerintah Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya.

Sesuai dengan tujuan SMK di atas, maka lulusan SMK Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan diharapkan dapat menguasai mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak baik secara teori maupun prakteknya sehingga dapat bersaing dan memperoleh pekerjaan sesuai dengan bidangnya.

Namun kenyataannya, kemampuan dan keterampilan mata diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) dari siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam melalui Daftar Kumpulan Nilai (DKN), peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2013/2014 pada

semester ganjil bahwa dari 30 siswa, yang memperoleh nilai 70-79 sebanyak 27 siswa, memperoleh nilai 80-89 sebanyak 3 siswa dan memperoleh nilai 90-100 tidak ada, dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tersebut sebesar 70. Selengkapnya perolehan nilai rata-rata hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak semester genap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Hasil Belajar Mata Diklat Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
2013/2014	<70	Tidak ada	-
	70-79	26 Siswa	86,66
	80-89	4 Siswa	13,33
	90-100	Tidak ada	-
Jumlah:		30	100

Sumber: DKN SMK Negeri 1 Lubuk Pakam

Dari data tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak belum optimal dan perlu ditingkatkan. Standar optimal yang dimaksudkan, meskipun nilai 70 merupakan nilai minimal KKM, namun hasil belajar siswa dikatakan optimal jika kemampuan siswa dalam menggambar seharusnya mencapai kategori baik (nilai B). Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan penggunaan Media Pembelajaran Proyeksi. Media Pembelajaran Proyeksi adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan

bersuara. Perbedaannya dengan dengan media cetak adalah siswa diharapkan dapat melaksanakan instruksi untuk menggambar objek menggunakan perangkat lunak dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa karena dapat mengaplikasikan menggambar dengan perangkat lunak sesuai dengan fungsinya.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Namun kenyataannya, masih ada guru yang ahli dibidangnya namun tidak memperhatikan bagaimana metode mengajar yang baik dalam menyampaikan pengetahuan yang dia miliki. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Arsyad (2002), bahwa : “pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung.”

Selanjutnya, Hujair (2013), mengatakan bahwa : “pertimbangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, karena media yang dipilih harus sesuai dengan: (1) tujuan pengajaran, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar, (4) tersedia alat yang dibutuhkan, (5) pribadi pengajar, (6) kondisi siswa; minat dan kemampuan pembelajar, dan (7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung.” Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajar, harus menjadi

perhatian dan pertimbangan pengajar dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas.

Faktor motivasi belajar juga diperlukan oleh siswa dalam membantu mengembangkan kemampuan belajarnya. Motivasi dapat muncul dalam diri siswa baik dari dorongan oleh dirinya sendiri maupun atas bantuan orang lain. Sesuai dengan pernyataan Suryabrata (dalam Siregar, 2010 : 49) keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Maslow (dalam Slameto, 2010 : 171) mengatakan bahwa motivasi adalah tingkah laku manusia yang dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan inilah yang akan menimbulkan dorongan atau motif untuk melakukan tindakan tertentu, dimana diyakini bahwa jika perbuatan itu telah dilakukan, maka timbul perasaan puas dalam diri setiap siswa. Siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh tanpa dipaksa sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan pada siswa dalam belajar baik yang berasal dari dalam maupun dari luar untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

Hasil belajar seorang siswa juga mempengaruhi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut pernyataan Sudjana (1998:28) bahwa hasil belajar adalah penilaian dari hasil usaha/kegiatan yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf yang dapat mencerminkan hasil yang dicapai oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil menggambar dengan perangkat lunak adalah suatu penilaian atas usaha dan kemampuan

yang dicapai oleh siswa dalam memahami dan mengekspresikan ide-ide ke dalam gambar melalui dasar-dasar bidang ilmu menggambar dengan perangkat lunak yang dalam hal ini diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan terhadap sesuatu yang diperoleh dalam proses belajar setelah dilakukan evaluasi. Hal belajar ini dipengaruhi oleh penguasaan teoritis (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) dari setiap bidang ilmu serta aktivitas belajar yang dilakukan individu. Hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak adalah penguasaan teoritis, sikap dan keterampilan menggambar dengan perangkat lunak.

Dengan melihat adanya keterkaitan yang erat antara media pembelajaran dan motivasi belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul : **“Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan yang menjadi permasalahan adalah hasil belajar mata diklat MDPL. Sementara variabel lainnya yang diduga mempunyai hubungan dengan hasil belajar mata diklat MDPL adalah pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dapat diidentifikasi permasalahan yang mempunyai kaitan dengan variabel penelitian sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah sudah baik?
2. Media pembelajaran yang bagaimana yang paling besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar mata diklat MDPL?
3. Apakah media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik mengikuti pelajaran dan membangkitkan motivasi mereka?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar mata diklat MDPL?
5. Bagaimana pengaruh tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata diklat MDPL?
6. Apakah media pembelajaran dan motivasi belajar siswa mempengaruhi hasil belajar mata diklat MDPL?

C. Batasan Masalah

Dalam identifikasi masalah ditemukan berbagai masalah tentang hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan mempertimbangkan kemampuan penulis, biaya, keterbatasan waktu dan luasnya cakupan masalah,

maka perlu diadakan batasan masalah penelitian. Maka peneliti membatasi permasalahan ini hanya pada :

1. Penelitian hanya dilakukan pada masalah yang mencakup pengaruh penggunaan media proyeksi dan media cetak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Faktor internal yang diteliti adalah motivasi belajar siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi mata diklat MDPL pada kompetensi dasar mendeskripsikan perangkat lunak untuk menggambar bangunan kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar mata diklat MDPL pada siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

2. Apakah tingkat motivasi belajar siswa memberi pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar mata diklat MDPL pada siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar MDPL pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar mata diklat MDPL siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Untuk mengetahui pengaruh tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata diklat MDPL siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar mata diklat MDPL pada siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini akan memberi manfaat yaitu:

1. Bagi pihak sekolah diharapkan dapat memberi masukan dalam peningkatan sarana dan prasarana sekolah agar lebih memotivasi siswa dalam belajar.
2. Bagi guru diharapkan memberi masukan dalam pemilihan media yang tepat sehingga menimbulkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bahan informasi bagi peneliti-peneliti dikemudian hari. Diharapkan memberikan sumbangan dan pengembangan teori-teori yang relevan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mata diklat MDPL.