

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan menurut Muhibin Syah (2008) adalah tahapan-tahapan kegiatan mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional, menjelaskan Sekolah Menengah Kejuruan secara lebih spesifik, bahwa "Pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu." Untuk itu pendidikan menengah kejuruan pada dasarnya bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dengan sifat spesialisasi kejuruan dan persyaratan dunia industri dan dunia usaha. Dalam menghadapi era industrialisasi dan persaingan bebas dibutuhkan tenaga kerja yang produktif, efektif, disiplin dan bertanggung jawab sehingga mereka mampu mengisi, menciptakan, dan memperluas lapangan kerja.

Tolok ukur dunia pendidikan menengah di Indonesia mengacu pada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), yang pemberlakuannya disahkan oleh Depdiknas RI melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Standar Nasional Pendidikan mempunyai kriteria minimum yang semestinya dipenuhi oleh penyelenggara pendidikan. Standar tersebut meliputi : (1) Standar kompetensi lulusan; (2) Standar isi; (3) Standar proses; (4) Standar pendidikan dan tenaga pendidikan; (5) Standar sarana dan prasarana; (6) Standar pengelolaan; (7) Standar pembiayaan pendidikan, dan (8) Standar penilaian pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk Pakam adalah sekolah kejuruan kelompok teknologi dan industri di kota Lubuk Pakam didirikan oleh pemerintah terhitung mulai tanggal 17 Agustus 1975. Proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam terdiri dari sekitar 30% teori dan 70% praktik. Dengan demikian kebutuhan akan sarana dan prasarana yang memadai untuk praktik sangat tinggi. Oleh karena itu informasi mengenai sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tersebut perlu diketahui.

Salah satu jurusan yang terdapat di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam adalah Jurusan Teknik Gambar Bangunan. Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (MLDPL) adalah salah satu mata pelajaran kompetensi yang terdapat pada Jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Mata pelajaran MLDPL adalah mata pelajaran lanjutan dengan menggunakan perangkat komputer. Tujuannya adalah agar siswa mampu mengikuti perkembangan IPTEK yang telah semakin modern, dan dengan mengikuti mata

pelajaran ini juga siswa diharapkan mampu menggambar dengan cepat dan efektif. Keberhasilan dari mata pelajaran ini sangat erat hubungannya dengan sarana dan prasarana pendidikan khususnya dalam hal ini laboratorium komputer dan manajemen laboratorium yang baik oleh petugas laboratorium.

Menurut Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 129a/u/2004 tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Pendidikan (SPM) untuk SMK Pasal 4 ayat 2 (Keputusan Menteri, 2004:5) yang salah satu menjelaskan bahwa 90% sekolah harus memiliki sarana dan prasarana minimal sesuai dengan standar teknis yang ditetapkan secara nasional.

Sarana praktik khususnya perangkat komputer yang memenuhi kriteria pemakaian merupakan suatu masalah yang besar dalam pengadaan sarana praktik tersebut, dikarenakan untuk memenuhi persyaratan di atas, diperlukan biaya yang cukup besar. Keterbatasan laboratorium komputer jelas menimbulkan kesulitan besar dalam proses belajar mengajar. Dalam mengatasi masalah yang terkait dengan pengadaan sarana pendidikan untuk praktik tersebut secara keseluruhan harus diketahui terlebih dahulu tentang masalah yang dihadapi, meliputi informasi sarana praktik yang ada, informasi sarana praktik yang dibutuhkan ditinjau dari jenis spesifikasi dan jumlahnya.

Salah satu cara menghasilkan tenaga profesional dan mampu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan. Seperti yang dijelaskan dalam Permendiknas (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia) Nomor 40 tahun 2008 tentang Standar Sarana Prasarana untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan

Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) pasal 4 (Peraturan Menteri, 2008:4) dijelaskan bahwa “Penyelenggaraan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) wajib menerapkan standar sarana dan prasarana Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri ini, selambat-lambatnya 5 (lima) tahun setelah Peraturan Menteri ini ditetapkan”. Peraturan ini menjelaskan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Dari sisi lainnya kelengkapan sarana dan prasarana dapat berdampak positif bagi keberhasilan siswa dalam memperoleh informasi sebagai upaya untuk membentuk karakter dibidang profesi yang siap terjun kedalam dunia kerja.

Laboratorium komputer merupakan sarana untuk pembelajaran praktik siswa berkaitan dengan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran yang dilakukan berupa praktikum teknologi informasi dan komunikasi yang terdiri dari pengoperasian komputer, pengolahan kata, pengolahan angka dan pengolah presentasi serta aplikasi komputer lainnya. Penggunaan laboratorium komputer yang cukup banyak menjadikan jam operasi peralatan komputer menjadi padat sehingga memerlukan perawatan dan perbaikan yang baik. Komputer terdiri dari perangkat keras atau hardware dan perangkat lunak atau software. Dengan penggunaan yang padat, laboratorium perlu dimanajemen dengan baik.

Tugas manajemen laboratorium komputer dibebankan kepada kepala laboratorium komputer, teknisi dan laboran. Karena keterbatasan kompetensi

kepala laboratorium, sering kali laboratorium sekolah kurang mendapatkan perhatian yang memadai. Berkaitan dengan tujuan pembelajaran praktik di laboratorium sekolah, Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional telah menggariskan standar sarana dan prasarana sekolah yang di dalamnya menyangkut masalah laboratorium komputer.

Selain memperhatikan kelengkapan dan pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah dalam hal ini laboratorium komputer, peserta didik perlu diberikan dorongan atau rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya untuk belajar. Sardiman (2009 :75) mengatakan bahwa “Motivasi dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelak perasaan tidak suka itu”.

Mengingat pentingnya peran motivasi bagi siswa maka guru diharapkan dapat meningkatkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa untuk berprestasi, jadi dengan adanya motivasi belajar pada siswa diharapkan akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajarnya dan mengoptimalkan potensi yang ada pada dirinya untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Hasil study pendahuluan ke sekolah SMK Negeri 1 Lubuk Pakam kelas XI Teknik Gambar Bangunan melalui pengamatan langsung dan wawancara yang dilakukan peneliti pada siswa dan guru, penulis menarik kesimpulan bahwa banyak kendala yang dihadapi dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya terletak pada sarana laboratorium yang kurang memenuhi dari persyaratan yang telah ditetapkan oleh pemerintah, selain kapasitas ruangan laboratorium

yang kurang, banyak juga perangkat komputer yang rusak dan bervirus sehingga mengakibatkan seorang siswa diharuskan berbagi satu unit perangkat komputer dengan dua sampai tiga orang temannya, sementara yang diharuskan maksimal satu unit komputer digunakan oleh dua orang siswa saat mengikuti pelajaran di laboratorium, hal seperti ini mengakibatkan banyak siswa tidak terfokus sehingga banyak yang bermain-main, bermalasan dan mengganggu teman-temannya pada saat proses belajar mengajar berlangsung, akibatnya berdampak pada ketidak kondusifan kelas. Jumlah kelompok siswa yang terlalu banyak dalam menggunakan satu unit komputer akan mengarah pada ketidak seriusan mengikuti pelajaran, siswa akan banyak yang bercerita, main game dan banyak juga yang tidur mengandalkan satu teman untuk mengerjakan tugas-tugas latihan dikelas yang diberikan oleh guru. Selain persoalan diatas, peneliti juga mendapat fakta bahwa laboratorium komputer tidak pernah digunakan selain pada jam mata pelajaran tertentu, seorang siswa mengaku bahwa pengelola laboratorium tidak memberikan izin dengan alasan menghindari kerusakan dan menghindari penyalahgunaan perangkat komputer oleh siswa, sementara pengelola laboratorium mengaku bahwa siswa sangat jarang sekali meminta izin kepada guru untuk menggunakan laboratorium komputer diluar jam mata pelajaran untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas AutoCAD.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2014/2015 khususnya pada pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD), ternyata belum diperoleh hasil yang optimal. Dari 30 orang siswa kelas XI, ternyata 23 orang siswa (70%) masih

memiliki nilai di bawah nilai KKM dan hanya 7 orang siswa (30%) yang sudah memiliki nilai di atas nilai KKM. Nilai KKM mata pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2013/2014 adalah 70. Dari data tersebut dapat dilihat pencapaian nilai siswa pada mata pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (MLDPL) masih rendah.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka muncul pertanyaan dibenak peneliti, apakah ada hubungan pemanfaatan laboratorium komputer dan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam? Persoalan ini menarik perhatian peneliti untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul : “HUBUNGAN PEMANFAATAN LABORATORIUM KOMPUTER DAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR LANJUT DENGAN PERANGKAT LUNAK (AutoCAD) PADA SISWA SMK NEGERI 1 LUBUK PAKAM”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah siswa pada waktu belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) telah maksimal dalam memanfaatkan laboratorium komputer?

2. Bagaimana pemanfaatan laboratorium komputer dan hasil belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?
3. Mengapa motivasi belajar siswa dalam pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih rendah?
4. Apakah guru telah memanfaatkan laboratorium komputer dengan maksimal untuk proses belajar mengajar pada mata pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada permasalahan Pemanfaatan Laboratorium Komputer dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara Pemanfaatan Laboratorium Komputer dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) siswa kelas XI Program Keahlian

Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015?

2. Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 LubukPakam Tahun Ajaran 2014/2015?
3. Adakah hubungan yang positif dan signifikan antara Pemanfaatan Laboratorium Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama-sama dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah diatas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui :

1. Adanya hubungan yang positif dan signifikan antara Pemanfaatan Laboratorium Komputer dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Adanya hubungan yang positif dan signifikan antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

3. Adanya hubungan yang positif dan signifikan antara Pemanfaatan Laboratorium Komputer dan Motivasi Belajar secara bersama sama terhadap Hasil Belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan terutama mengenai pemanfaatan laboratorium komputer dan motivasi belajar dan hubungannya dengan hasil belajar Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD) siswa. Hasil penelitian juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak, terutama :

- a. Kepada peneliti, untuk menambah ilmu dan pengetahuan terutama tentang pentingnya pemanfaatan laboratorium komputer dan motivasi dalam belajar, khususnya dalam mata pelajaran Menggambar Lanjut Dengan Perangkat Lunak (AutoCAD).
- b. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- c. Memberikan sumbangsih bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama yang menyangkut tentang pemanfaatan laboratorium komputer dan hubungannya dengan motivasi belajar siswa dan dengan hasil belajar.