

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Tujuan pendidikan nasional menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 dalam Wina Sanjaya (2014) adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Berbagai usaha telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pendidikan formal. Salah satu pendidikan formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan program keahlian yang disesuaikan dengan lapangan kerja.

SMK adalah lembaga pendidikan formal yang yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional pada bidangnya. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no.20 tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja di bidang tertentu dan mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan kejuruan menurut Smith Sughes Act dan Ralph C

Wenrich dalam Yanto 2005 bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan khusus yang program-programnya dipilih untuk siapapun yang tertarik untuk mempersiapkan diri bekerja sendiri / bekerja sebagai bagian dari kelompok dan merupakan bentuk pendidikan persiapan untuk bekerja.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara adalah salah satu jenjang pendidikan menengah kejuruan di kota Medan dengan kekhususan mempersiapkan lulusan siswanya untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi, dan mengembangkan dirinya dengan sukses dilapangan kerja. Salah satu program keahlian yang dimiliki SMK Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara adalah Teknik Gambar Bangunan. Secara khusus tujuan program keahlian Teknik Gambar Bangunan adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan, dan sikap agar kompeten, serta bertanggungjawab terhadap kinerjanya.

Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi nilai harian untuk keterampilan mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Binaan Provinsi Sumatera Utara belum sesuai harapan. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian belum menunjukkan hasil yang memuaskan dengan kata lain belum optimal. Keadaan ini dapat terlihat dari tabel 1.1 sebagai berikut :

**Tabel 1.1. Daftar Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Binaan Provsu**

Tahun Ajaran	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase %	Keterangan
2016/2017	90,00 – 100	A	-	-	Sangat Kompeten
	80,00 – 89,99	B	8	25	Kompeten
	75,00 – 79,99	C	10	31,25	Cukup kompeten
	< 75	D	14	43,75	Tidak Kompeten
Jumlah			32	100	

*Sumber : Guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak*

Dari tabel nilai ujian harian di atas, menunjukkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Dapat dilihat pada tahun pelajaran 2016/2017 hasil nilai ujian harian terdapat 43,75% yang tidak kompeten, 31,25% cukup kompeten dan 25% kompeten. Dari hasil belajar tersebut menunjukkan hasil yang belum optimal karena 43,75% siswa belum mencapai kompetensi. Oleh karena itu, siswa masih belum terampil dalam Menggambar Dengan Perangkat Lunak yang berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sesuai dengan yang ditetapkan sekolah adalah 75.

Hasil belajar tersebut merupakan gambaran nilai/skor siswa yang di peroleh melalui proses belajar mengajar. Rendahnya hasil belajar yang dialami siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara umum dikelompokkan menjadi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor

internal yang dimaksud adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu faktor sekolah. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: (1) faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu faktor jasmani (mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (mencakup inteligensi, konsep diri, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan faktor kelelahan; (2) faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri siswa yang terbagi menjadi tiga, yaitu faktor keluarga (mencakup cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), faktor lingkungan belajar (mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor lingkungan masyarakat (Slameto, 2010).

Salah satu penyebab belum optimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa adalah kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Minat merupakan faktor psikologis yang terdapat pada setiap orang, sehingga minat terhadap sesuatu/kegiatan tertentu dapat dimiliki setiap orang. Bila seseorang tertarik pada sesuatu maka minat akan muncul. Dari pengertian tersebut dapat dimengerti bahwa terjadinya minat itu karena dorongan dari perasaan senang dan adanya perhatian terhadap sesuatu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah : (1) Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat,

yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan; (2) Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Selain itu hal yang menyebabkan belum optimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep diri. Konsep diri adalah gagasan tentang diri sendiri yang mencakup keyakinan, pandangan dan penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri. Konsep diri terdiri atas bagaimana cara seseorang melihat diri sendiri sebagai pribadi, bagaimana seseorang merasa tentang diri sendiri, dan bagaimana seseorang menginginkan diri sendiri menjadi manusia sebagaimana yang diharapkan. Semakin baik atau positif konsep diri seseorang maka akan semakin mudah mencapai keberhasilan. Sebab, dengan konsep diri yang baik/positif, seseorang akan bersikap optimis, berani mencoba hal-hal baru, berani sukses dan berani pula gagal, penuh percaya diri, antusias, meras diri berharga, berani menetapkan tujuan hidup, serta bersikap dan berpikir secara positif.

Dari cara guru mengajar yang peneliti amati saat observasi, peneliti melihat guru tersebut hanya fokus dalam menyampaikan materi pembelajaran dan pemberian tugas saja, belum terlihat bagaimana cara guru dalam membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu juga tidak adanya penanaman konsep diri yang diberikan oleh guru kepada siswa. Ketika peneliti diberi kesempatan untuk langsung bertatap muka dengan siswa, peneliti mencoba menanyakan arti dari

konsep diri, tetapi tidak ada siswa yang bisa menjelaskan apa arti dari konsep diri yang dimaksud. Hal ini lah yang menyebabkan rendahnya minat belajar dan konsep diri pada siswa tersebut.

Memperhatikan latar belakang masalah yang peneliti amati, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Hubungan antara Minat Belajar dan Konsep Diri dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Binaan Provsu.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terkait dengan penelitian ini, yaitu :

1. Metode mengajar guru masih menggunakan metode konvensional.
2. Belum adanya upaya guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran
3. Hasil belajar pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak yang belum optimal.
4. Minat belajar pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan masih rendah.
5. Belum adanya penanaman konsep diri oleh guru kepada siswa pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, serta mempertimbangkan keterbatasan waktu dan luasnya cakupan masalah, maka masalah yang diteliti dibatasi hanya pada :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dan konsep diri terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar dengan perangkat lunak di kelas XI semester genap.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri Binaan Provsu.
3. Materi belajar yang dibahas pada penelitian ini adalah materi pokok modifikasi gambar dengan perangkat lunak dengan sub materi menggambar denah.
4. Penilaian yang diteliti adalah ranah kognitif dan psikomotorik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan setelah dibatasi masalah-masalah yang diidentifikasi di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu?
2. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan antara konsep diri dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa

kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu?

3. Apakah terdapat hubungan positif yang signifikan secara bersama-sama antara minat belajar dan konsep diri dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan utama dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu.
2. Untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu.
3. Untuk mengetahui hubungan secara bersama-sama antara minat belajar dan konsep diri terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar bangunan SMK Negeri Binaan Provsu.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teori untuk memperkaya wawasan dalam menentukan bagaimana cara untuk membangkitkan minat belajar dan penanaman konsep diri siswa dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Sebagai bahan masukan kepada guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Memberikan pandangan baru tentang bagaimana cara untuk membangkitkan minat belajar dan penanaman konsep diri kepada siswa.
- 3) Memberikan motivasi guru agar semakin mantap dalam mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran

#### **b. Bagi siswa**

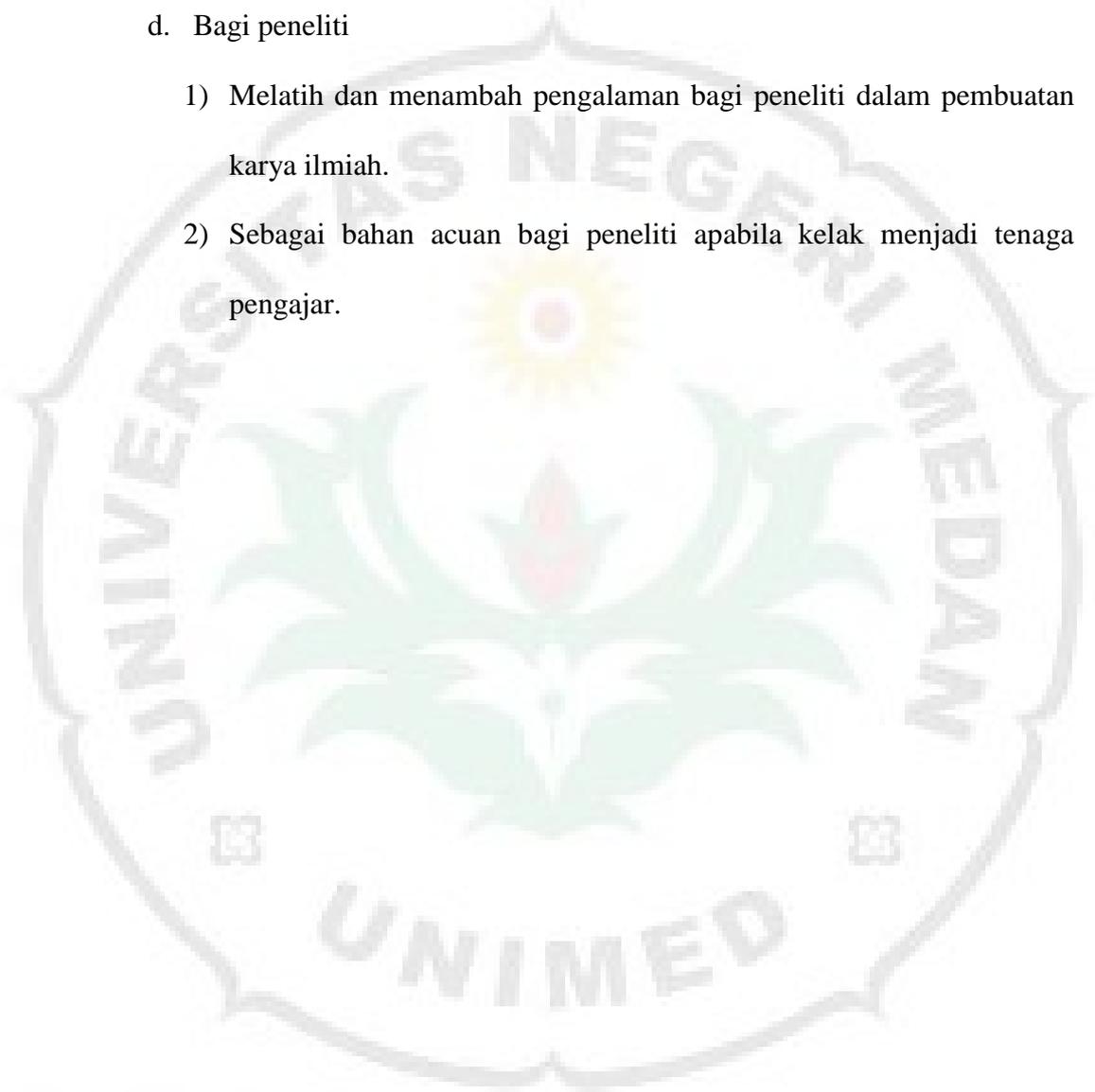
- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
- 2) Membentuk sikap tanggung jawab, kerjasama, aktif, dan kreatif antara siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

#### **c. Bagi sekolah**

Memberikan pemikiran baru kepada sekolah dalam mengembangkan cara meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi peneliti

- 1) Melatih dan menambah pengalaman bagi peneliti dalam pembuatan karya ilmiah.
- 2) Sebagai bahan acuan bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY