

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Perkembangan jaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu 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 (UU Sisdiknas: 2003). Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat mencapai kemajuan di berbagai bidang yang pada akhirnya akan menempatkan seseorang pada derajat yang lebih baik. Harus diakui bahwa tidak setiap manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Bisa saja yang terjadi justru seseorang tumbuh kearah kondisi yang sebenarnya tidak diharapkan sama sekali. Oleh karena itu dalam perkembangan pendidikan sangat dibutuhkan tuntunan,

dan kebutuhan akan pendidikan menjadi satu kebutuhan yang cukup penting.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tujuan yaitu : 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan kerja yang ada, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet, gigih dalam berkompentensi dan beradaptasi, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi – kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai karakteristik yang berbeda dari sekolah umum yaitu terdapat mata pelajaran produktif atau praktek. Mata pelajaran praktek adalah kelompok mata diklat yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi yang disepakati oleh lembaga yang mewakili dunia usaha atau industri. Pelajaran praktek diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian.

Pelajaran produktif (praktek) mempunyai jumlah jam yang banyak dibandingkan dengan jumlah jam pelajaran normatif atau adaptif (teori) (GBPP.2004;8). Menurut Rachmat Syahni yang dikutip Risma (2012: 2) pembelajaran di SMK sebesar 70 % diisi dengan praktek dan hanya 30 % teori, dikarenakan lulusan SMK dituntut memiliki keahlian tertentu. Mata pelajaran produktif lebih menekankan pada aspek psikomotor peserta didik.

Psikomotor adalah kemampuan yang menekankan kepada keterampilan motorik atau gerakan motorik, keterampilan otot, dan beberapa kegiatan yang menghendaki koordinasi syaraf otot.

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas atau mutu pendidikan adalah kompetensi siswa. Sementara itu, kompetensi siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa, seperti intelegensi, minat, motivasi dan faktor lingkungan seperti guru, kurikulum, fasilitas, dan lain-lain. Salah satu faktor yang banyak mempengaruhi proses dan kualitas pengajaran adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri, yaitu motivasi belajar siswa, oleh karena itu guru harus mampu menciptakan situasi yang dapat menunjang perkembangan belajar siswa, termasuk dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dan menjadi pilar utama dalam membangun cita-cita bangsa. Hal tersebut lahir dari adanya kohesifitas antara pendidikan dengan pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu mengikuti perkembangan zaman dan perubahan-perubahan yang terjadi di dalam sebuah tatanan masyarakat, bangsa dan Negara.

Perubahan itu sendiri menurut Joesuf (2004: 6) adalah : “keseluruhan proses transisi struktur masyarakat yang statis kearah sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat“. Secara signifikan dapat dikatakan sumbangan pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses tersebut. Sebagaimana diungkapkan Shinduta (2000: 6) bahwa: “Pendidikan mempengaruhi, merombak, mengubah

dan membentuk lembaga-lembaga sosial kultural di masyarakat. Pendidikan juga mendorong sikap individual kearah efektifitas, intergritas dan sikap komunal kearah rasional dan fungsional“. Dengan demikian, pendidikan mempunyai pengaruh inovatif terhadap kondisi-kondisi kemasyarakatan dalam rangka meningkatkan kualitas SDM, menuju sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat, ditengah-tengah perkembangan manusia saat ini.

Menurut Muller (2001: 115) bahwa: “Pendidikan itu sendiri dapat meliputi pendidikan formal (sekolah), pendidikan informal (keluarga, tempat kerja, agama) dan pendidikan informal yaitu pendidikan luar sekolah yang dilembagakan (LSM, Media Massa, dsb)“. Sebagai lembaga yang menyediakan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat jalur pendidikan formal di sekolah lanjutan tingkat atas, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Jika yang dikenal Sekolah Menengah Umum (SMU) adalah sekolah lanjutan tingkat atas yang mempersiapkan anak didik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Perguruan tinggi), maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah kejuruan yang diutamakan untuk mempersiapkan tenaga terampil guna keperluan dalam dunia industri atau lapangan kerja. Sebagai mana terkandung dalam kurikulum SMK pada GBPP 2006 Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan:

- 1) Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; 2) mampu memilih karir, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian Teknik Bangunan; 3) Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi; 4) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

SMK Jurusan Teknik Gambar Bangunan itu sendiri adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan teknik yang melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Adapun mata pelajaran SMK dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu: mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Dari ketiga mata pelajaran ini, mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan kemampuan keterampilan siswa. Salah satu dari mata pelajaran keahlian tersebut terdapat mata pelajaran Menggambar Teknik.

Sebagai industri pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan tenaga-tenaga teknik yang terampil dalam dunia kerja, khususnya dalam bidang konstruksi, kemampuan menggambar teknik bagi lulusan SMK jurusan bangunan adalah tuntutan yang paling utama. Keterampilan tersebut menjadi syarat kompetensi dasar untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang konstruksi bangunan selanjutnya.

Akibat dari kebutuhan dunia industri yang semakin pesat saat ini khususnya dalam bidang konstruksi bangunan, harapan untuk meningkatkan kompetensi siswa SMK jurusan Teknik Bangunan semakin meningkat. Peningkatan kompetensi siswa lulusan SMK jurusan Teknik Gambar Bangunan dianggap akan mempengaruhi tingkat produktivitas kinerja dalam dunia usaha di bidang tertentu.

Akan tetapi hingga kini harapan tersebut ternyata masih belum dapat dikatakan sepenuhnya tercapai jika mengacu kepada perolehan nilai siswa dalam

Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas XI SMK Negeri 1 Balige, yang tercantum dalam Tabel 1.1 .

Tabel 1.1 Hasil UAS Bidang Studi Menggambar Dengan Perangkat Lunak(MPL) Kelas XI SMK Neg. 1 Balige

Tahun Ajaran	Nilai rata-rata	Nilai terendah	Nilai tertinggi
2009/2010	6.95	6.50	8.00
2010/2011	7.68	7.50	8,50
2011/2012	7.78	7.50	9.00

Sumber: Dokumen Hasil UAS kelas XI SMK Negeri 1 Balige.

Peneliti melihat hasil belajar siswa masih belum seperti yang diharapkan sehingga dalam pengajaran produktif strategi mengajar yang digunakan guru perlu mendapat perhatian, saat ini masih sering jumpai dalam proses pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran ceramah dan pemberian tugas, dalam strategi pembelajaran ceramah yang berpusat kepada guru, kepastian terjadinya proses pembelajaran sepertinya terletak pada kegiatan mengajar, bukan pada kegiatan belajar. Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil ketercapaian belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam proses tersebut banyak faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam memperoleh hasil belajarnya. Faktor tersebut dapat berasal dari luar (eksternal) maupun dari dalam diri siswa itu sendiri (internal). Secara eksternal, salah satunya adalah strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan metode pembelajaran yang sesuai siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya.

Metode pembelajaran yang tepat, hendaknya dapat membantu siswa dalam proses belajarnya dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Kemajuan sistem teknologi dan informasi yang demikian pesat, menurut pelajar maupun pengajar dapat memperoleh semua bahan ajar secara cepat dan tepat, untuk itu proses belajar hendaknya diarahkan kepada kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan membantu siswa dalam menerima seluruh informasi yang diterimanya sesuai bidang mata pelajaran dengan baik.

Karakteristik mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) yang sangat berkaitan dengan kemampuan berfikir logis dan kreatif, menuntut suatu pola metode belajar yang dapat menyeimbangkan antara fungsi otak kiri (berpikir logis) dan fungsi otak kanan (Aktivitas kreatif) siswa. Ada beberapa strategis belajar yang dapat dipilih dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, namun pada kesempatan ini penulis ingin meneliti tentang pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa atau yang dikenal dengan istilah Quantum Learning dengan strategi belajar Mind Map (Peta Berpikir).

Quantum Learning berupaya memadukan (mengintegrasikan), menyinergikan, dan mengolaborasikan faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran.

Atau lebih tepat dikatakan disini bahwa pembelajaran Quantum tidak memisahkan dan tidak membedakan antara *res cogitans* dan *res extenza*, antara apa yang di dalam dan apa yang diluar. Dalam pandangan pembelajaran quantum, lingkungan fisik-mental dan kemampuan pikiran atau diri manusia sama-sama pentingnya dan saling mendukung. Karena itu, baik lingkungan maupun kemampuan pikiran

atau potensi diri manusia harus diperlakukan sama dan memperoleh situmulan yang seimbang agar pembelajaran berhasil baik. De porter (2007: 169).

Menurut teori tersebut, peneliti juga melihat adanya keterkaitan bidang pelajaran yang diteliti dengan dua tipe gaya belajar yaitu gaya belajar kinestik dan gaya belajar visual. Sebab hasil belajar siswa sangat berkaitan dengan gaya belajarnya, maka peneliti membatasi gaya belajar yang akan ditinjau adalah gaya belajar kinestik dan gaya belajar visual.

Dengan melihat adanya keterkaitan antara strategi belajar dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar menggambar teknik siswa, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan mengadakan penelitian tentang:

Pengaruh strategi pembelajaran Mind Map dan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) siswa SMK Negeri 1 Balige Tahun Pelajaran 2013/2014.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1).Apakah strategi pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Balige cukup efektif dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)? (2). Apakah strategi pembelajaran *Quantum Learning* dengan strategi Mind Map cukup efektif dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)?. (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Quantum Learning* metode Mind Map?. (4) Apakah siswa memiliki persepsi yang baik tentang strategi belajar yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi

pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)?. (5) Apakah ada hubungan antara gaya belajar siswa dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige?. (6) Apakah terdapat kemampuan Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) yang baik pada siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige?. (7) Apakah terdapat interaksi antara strategi belajar dan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) pada siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Balige?.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi Masalah dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, kemampuan penulis, dan luasnya cakupan masalah, maka pokok masalah pada penelitian ini dibatasi pada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Mind Map dan strategi pembelajaran ekspositori, juga bagaimana gaya belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL). Untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam belajar, peneliti ingin mencoba strategi pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran Mind Map dalam mata pelajaran produktif pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan menggunakan strategi pembelajaran Mind Map yang penekanannya pada partisipasi secara aktif untuk menemukan konsep dan prinsip dengan melakukan latihan-latihan, diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar

siswa dalam pelajaran produktif di sekolah menengah kejuruan khususnya. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas XI Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK negeri 1 Balige tahun ajaran 2013-2014.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, dan Pembatasan Masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Mind Map lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)?
2. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Kinestik lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Visual dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)?
3. Apakah terdapat interaksi anantara strategi pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL)?

E. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu kepada rumusan masalah seperti yang telah diuraikan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Mind Map lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan startegi pembelajaran ekspoditori pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL).
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Kinestik lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Visual dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL).
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dengan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL).

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

Manfaat teoritisnya antara lain:

1. Untuk memperkaya dan melengkapi khasanah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) di SMK.

2. Sumbangan pemikiran bagi guru, pengelola, pengembanagan dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menanggapi dinamika kebutuhan peserta didik.
3. Bahan perbandingan bagi peneliti yang lain, yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.

Manfaat praktis, antara lain:

1. Bagi guru Menggambar Teknik, sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL).
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi penentu kebijakan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MPL) di SMK.
3. Upaya meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian dan aplikasi teknologi pembelajaran.