

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan menjadi sektor yang penting dalam mengembangkan kehidupan manusia dan juga dalam meningkatkan kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan proses interaksi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Dapat pula dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan menuju kearah kedewasaan. Pada setiap bidang kehidupan tentu akan membutuhkan pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan mutu dalam pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan dapat meningkatkan perekonomian dan kehidupan negara.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar yang harus dimiliki oleh manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa meningkatkan taraf hidupnya. Dengan pendidikan diharapkan manusia akan lebih mampu untuk mengembangkan dirinya. Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan tersebut menyangkut kelangsungan hidup manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan melahirkan lulusan-lulusan yang profesional dibidang kejuruan. Oleh karena itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional pada bidang pekerjaannya.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah salah satu SMK yang memberikan bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, disiplin, dan sikap etos kerja yang kuat dan terampil dalam bidangnya sehingga diharapkan dapat bersaing di industri kerja. SMK ini memiliki Program Kejuruan yaitu Teknik Otomotif, Teknik Permesinan, Teknik Bangunan, Teknik Audio-video, Teknik Listrik, Teknik Komputer Jaringan dan Teknik Pendingin dan Tata Udara. Dari berbagai Program Kejuruan yang ada salah satu Program Studi Keahlian yang dimiliki SMK ini adalah Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan, dimana mempersiapkan siswa agar dapat bersaing dan memenuhi kebutuhan lapangan kerja.

Pada Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan ada tiga jenis mata pelajaran yang digolongkan yakni: Mata Pelajaran Normatif, Adaptif, dan Produktif. Dari ketiga golongan mata pelajaran ini, Mata Pelajaran Produktif merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting, karena siswa dituntut untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang merupakan bekal bagi para siswa nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan pada dunia kerja. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam mata pelajaran produktif tersebut adalah Gambar Teknik. Pada mata diklat Menggambar Teknik

Dasar siswa harus dapat mengetahui jenis-jenis proyeksi yang dipakai untuk menggambar dan cara-cara dasar dalam menggambar. Menggambar sangat penting dipelajari karena sebagai titik awal dalam menggambar agar mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk dapat mempelajari mata diklat yang lainnya pengetahuan dasar menggambar teknik bangunan sangat perlu karena menggambar teknik dasar erat hubungannya dengan diklat lainnya berupa konstruksi dinding, pondasi, konstruksi kayu, konstruksi beton bertulang, dan konstruksi baja. Dengan menguasai mata pelajaran menggambar teknik dasar maka siswa mampu menggunakan alat-alat gambar dan membuat gambar proyeksi dan perspektif. Mata diklat menggambar teknik dasar ini diajarkan dengan harapan dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada siswa sebagai modal nantinya untuk bekerja pada perusahaan konsultan bangunan.

Salah satu indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan indikasi dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami pembelajaran. Keberhasilan kegiatan pembelajaran tentu saja diketahui setelah diadakan evaluasi dengan seperangkat soal latihan praktek yang sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran. Se jauh mana tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat dilihat dari daya serap siswa dan persentase keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran dan meminta dokumen - dokumen seperti nilai ujian harian, absensi siswa, melihat kondisi kelas saat proses pembelajaran, dan bertanya kepada siswa tentang metode mengajar guru

yang dirasakan oleh siswa. Bahwa dari observasi tersebut didapatkan, Hasil Belajar Menggambar Teknik Dasar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan belum sesuai harapan, hal ini terlihat dari Nilai Ujian Harian Menggambar Teknik Dasar pada kompetensi dasar pengenalan jenis gambar proyeksi siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan, seperti tabel berikut ini :

Tabel 1.1. Daftar Nilai Ujian Harian Menggambar Teknik Dasar siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

| Tahun Pelajaran | Nilai | Skala nilai s.d 100 | Huruf | Predikat | UH | | Keterangan |
|-----------------|-------------|---------------------|-------|----------|--------------|-------------|--------------|
| | | | | | Jumlah siswa | Perseentase | |
| 2017/2018 | 1,00 – 1,17 | 25 – 29 | D | KURANG | - | - | Tidak Tuntas |
| | 1,18 – 1,50 | 29,5 – 37,5 | D+ | | - | - | Tuntas |
| | 1,51 – 1,84 | 38 – 46 | C- | CUKUP | - | - | Tidak Tuntas |
| | 1,85 – 2,17 | 46,5 – 54 | C | | - | - | Tuntas |
| | 2,18 – 2,50 | 54,5 – 62,5 | C+ | | - | - | Tuntas |
| | 2,51 – 2,99 | 63 – 74,5 | B- | BAIK | 7 | 26,9% | Tidak Tuntas |
| | 3,00 – 3,17 | 75 – 79 | B | | 5 | 19,2% | Tuntas |
| | 3,18 – 3,50 | 79,5 – 87,5 | B+ | | 12 | 46,2% | Tuntas |
| | 3,51 – 3,84 | 88 – 96 | A- | SANGAT | 2 | 7,7% | Tuntas |
| | 3,85 – 4,00 | 96,5 – 100 | A | BAIK | - | - | Tuntas |
| Jumlah | | | | | 26 | 100% | |

Sumber : Guru mata diklat Menggambar Teknik Dasar tahun ajaran 2017/2018

Dari tabel nilai ujian harian diatas, menunjukkan sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami mata diklat Menggambar Teknik Dasar. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah

adalah 75, maka dapat dilihat pada tahun pelajaran 2017/2018 nilai ujian harian terdapat 26,9% yaitu 7 siswa tidak tuntas dan 73,1% tuntas. Berdasarkan Standart Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang ditetapkan sekolah, maka suatu kelas telah dikatakan mencapai kompetensi jika siswa pada kelas tersebut memperoleh skor 75 dan tuntas secara klasikal jika seluruh kelas $\geq 75\%$ diantara siswanya sudah tuntas belajar. Dengan demikian proses belajar mengajar tersebut masih belum optimal.

Informasi lain yang peneliti peroleh dari observasi melihat keadaan kelas saat proses belajar mengajar adalah aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran masih kurang, terlihat dari masih adanya siswa yang tidak respon pada saat pembelajaran, sebagian dari mereka kurang aktif. Saat proses pembelajaran guru mata pelajaran cenderung mendominasi kegiatan belajar mengajar dalam kelas sehingga siswa menjadi kurang aktif. Guru dijadikan satu satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah dari guru kepada siswa seperti ceramah, penugasan dan kurang tepatnya guru dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu timbul kemalasan dan kejenuhan dalam diri siswa, sehingga aktivitas belajar dikelas kurang mengasikkan dan minat belajar dalam diri mereka juga kurang. Sehingga perlunya inovasi baru dalam proses belajar mengajar agar aktivitas belajar dikelas menjadi mengasikkan dan minat belajar siswa menjadi tinggi.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih terbatas dan kurang variatif yaitu menggunakan media visual/modul, papan tulis, serta infokus (*offline*) sehingga proses belajar hanya berpusat pada guru. Suatu materi pembelajaran harus di desain sedemikian rupa agar dapat memperjelas dan

mempercepat proses penyampaian materi sehingga waktu dalam proses belajar mengajar dapat seoptimal mungkin digunakan. Pemikiran yang konkret mengenai implementasi media pembelajaran yang tepat perlu digunakan, demi membentuk kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat siswa mampu menerima setiap pelajaran. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar di kelas dan hasil belajar siswa.

Kurangnya aktivitas dan hasil belajar yang belum optimal disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor penyebab itu dapat berasal dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal), yang tergolong faktor internal adalah: (1) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya. (2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas: (a) faktor intelektual yang meliputi potensial yaitu kecerdasan dan bakat, kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki. (b) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, gaya belajar, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri. (3) Faktor kematangan fisik maupun psikis. Yang tergolong faktor eksternal, ialah: (1) faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), (2) faktor sekolah (metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan pekerjaan/tugas rumah siswa), (3) faktor masyarakat (teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar salah satunya adalah peranan guru serta media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar. Perlu ada upaya yang harus dilakukan oleh guru agar mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik dan membuat siswa aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu guru perlu menyesuaikan media pembelajaran apa yang dapat digunakan di dalam proses pembelajaran yang diharapkan nantinya akan menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah media visual berupa modul, papan tulis serta infokus yang bersifat *offline* artinya media pembelajaran tersebut tidak memerlukan konektivitas jaringan internet. Media visual adalah semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang boleh dinikmati melalui panca indera mata (Daryanto, 2010 : 27). Dikarenakan media visual pada umumnya murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, dan lain-lain.

Untuk mencapai hasil belajar yang baik tentu saja harus didukung dengan usaha yang baik pula. Pembelajaran dengan menggunakan media adalah usaha untuk memaksimalkan hasil belajar yang baik. Penggunaan media ini dilakukan adalah dengan tujuan untuk menemukan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah media pembelajaran berbasis komputer.

Dari beberapa media pembelajaran berbasis komputer yang dipandang peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat mengatasi kesulitan belajar khususnya pada mata diklat Menggambar Teknik Dasar adalah dengan penggunaan media berbasis komputer (*online*) dalam arti media tersebut memerlukan konektivitas jaringan internet seperti melalui google classroom (ruangan kelas google).

Media pembelajaran berbasis komputer (*online*) berupa google classroom (ruangan kelas google) memiliki beberapa tujuan yaitu: internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri, Siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, dan data statistik, serta siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja.

Menurut Miarso (2004) Pembelajaran berbasis komputer adalah penggunaan suatu komputer untuk membantu menyajikan materi pembelajaran kepada siswa, memantau kemajuan belajarnya atau memilih bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara individual.

Media pembelajaran berbasis komputer adalah Penggunaan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran, latihan soal, umpan balik, dan skor jawaban peserta didik (Isjoni, dkk, 2007).

Tujuan umum pembelajaran berbasis komputer adalah bagaimana program komputer digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur dan aksesoris pendukungnya, (seperti : teks, suara, gambar, video dan animasi.) (Winataputra, 2003).

Dari uraian diatas, menurut peneliti dapat diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran atau media yang dapat meningkatkan hasil belajar yang sedang berkembang pada dunia pendidikan Indonesia. Salah satu media pembelajaran yang dianggap tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis komputer. Lebih lanjut dinyatakan bahwa dalam menggunakan media ini, peran guru adalah pendamping suatu pembelajaran, memilih pokok bahasan yang sesuai dengan media berbasis komputer ini, serta menentukan latihan yang sesuai dengan topik yang telah dipelajari agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Dari uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR TEKNIK DASAR PADA SISWA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK MENGGAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 1 PERCUT SEI TUAN”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata diklat Menggambar Teknik Dasar siswa kelas X Program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan belum mencapai hasil yang optimal.

2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang variatif, yaitu menggunakan media visual/modul, papan tulis serta infokus (*offline*) sehingga proses belajar hanya berpusat pada guru.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa cenderung lebih banyak menerima informasi dari guru.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (*online*) berupa google classroom sebagai media pembelajaran Menggambar Teknik Dasar di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

C. Pembatasan Masalah

Maka peneliti membatasi permasalahan ini hanya pada :

1. Peneliti hanya dilakukan pada masalah yang mencakup pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan media visual terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019 yaitu melalui Google Classroom.
2. Penelitian hanya dilakukan pada materi mata diklat Menggambar Teknik Dasar pada kompetensi Pengenalan Jenis Gambar Proyeksi siswa kelas X program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang dan pembatasan masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :
Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis computer (*online*) memberi pengaruh yang berbeda dengan penggunaan media visual (*offline*) terhadap hasil belajar mata diklat Menggambar Teknik Dasar siswa kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Tahun Ajaran 2018/2019 ?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun bertujuan sebagai berikut : Untuk mengetahui pengaruh yang berbeda penggunaan media pembelajaran berbasis komputer (*online*) dengan penggunaan media visual (*offline*) terhadap hasil belajar pada siswa kelas X program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran baru yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar Menggambar Teknik Dasar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer (*online*) diharapkan dapat memberi manfaat sebagai bahan acuan dalam penelitian yang lebih lanjut di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Untuk memperbaiki praktik pembelajaran sehingga siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat Menggambar Teknik Dasar.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk membantu usahanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis komputer (*online*), dalam upaya peningkatan mutu lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

c. Bagi Sekolah

Sebagai referensi atau pedoman dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk peneliti selanjutnya.