

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari kata didik yang berarti memelihara dan memberi latihan, dalam KBBI (2013) pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Menurut Nursid dalam Edward (2013), pendidikan adalah proses kegiatan mengubah perilaku individu ke arah kedewasaan dan kematangan dalam arti yang seluas-luasnya, baik melalui pemberdayaan dan rekayasa, maupun pembebasan dari belenggu kebodohan, kemiskinan, rendah diri, serta perbudakan.

Makna pendidikan adalah memberikan kebebasan kepada seseorang untuk mengembangkan dirinya sendiri sesuai dengan potensi yang dimiliki. Hal itu sesuai dengan 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 spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembangunan pendidikan secara tegas diarahkan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM), agar manusia meningkatkan harkat dan martabatnya. Untuk meningkatkan manusia-manusia pembangunan yang akan

membawa perubahan menuju kearah kemajuan, sangat jelas bahwa pendidikan merupakan jalur yang sangat penting.

Upaya pengembangan kualitas SDM harus dilaksanakan dengan pelaksanaan pendidikan yang berkualitas dan segala komponennya. Untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas harus dengan melaksanakan proses pendidikan secara menyeluruh. Pendidikan yang berkualitas akan terwujud apabila guru pendidiknya juga berkualitas.

Dalam hal ini terlihat bahwa peran serta sekolah dalam meningkatkan kemampuan siswanya sangat diperlukan, di sekolah siswa diberikan pengajaran yang berguna bagi dirinya, keluarga, masyarakat, dan negaranya. Pengajaran yang terjadi di sekolah melibatkan dua subjek yaitu guru dan siswa. Tugas dan tanggung jawab utama seorang guru adalah mengelola pengajaran dengan lebih efektif, dinamis, efisien, dan positif, yang ditandai dengan adanya kesadaran dan keterlibatan di antara dua subjek pengajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan, bertujuan untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai kemampuan serta keterampilan tingkat menengah sesuai dengan bidangnya. Titik berat sekolah menengah kejuruan yaitu memberi bekal pengetahuan dan keterampilan guna mempersiapkan anak didik dalam memasuki lapangan kerja sehingga anak didik itu nantinya akan mempunyai kemampuan dalam mengaplikasikannya dilapangan sekaligus mampu menciptakan lapangan kerja.

Hal tersebut sesuai dengan tujuan khusus SMK, (1) menyiapkan peserta didik agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lapangan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati, (2) membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminati, dan (3) membekali peserta didik dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu mengembangkan diri sendiri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Untuk memenuhi tujuan diatas, SMK memiliki beberapa program keahlian salah satunya adalah Teknik Bangunan yang memiliki empat paket keahlian sebagai berikut : (1) Teknik Konstruksi Baja, (2) Teknik Konstruksi Kayu, (3) Teknik Konstruksi Batu dan Beton, dan (4) Teknik Gambar Bangunan (Spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan 2013).

Kompetensi keahlian Teknik Gambar Bangunan adalah spesialisasi dalam studi keahlian yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan untuk melakukan pekerjaan sebagai drafter/juru gambar dalam pekerjaan perencanaan bangunan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Presiden Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tentang kerangka kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bahwa : “Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi dan akumulasi pengalaman kerja”.

Untuk mewujudkan harapan tersebut, SMK Negeri 2 Medan memiliki banyak mata pelajaran pendukung agar tercapainya lulusan yang bermutu. Salah satunya adalah Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL). Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak salah satu mata pelajaran yang dipelajari di kelas XI yang memiliki konsep dasar dimana siswa dituntun untuk mempunyai pengetahuan, keterampilan dan kemampuan menggunakan *Software* Autocad untuk membuat sebuah rancangan gambar yang dapat menjadi bekal bagi peserta didik nantinya untuk dapat diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja atau berwirausaha di studio gambar.

Namun kenyataannya tidak sesuai dengan yang diharapkan, hal ini dilihat dari rendahnya penguasaan siswa terhadap pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL), seperti tabel dibawah ini :

Tabel 1.1: Data Hasil Ulangan Harian Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan

Tahun Ajaran	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentase %	Keterangan
2013/2014	90 – 100	A	2	6,45	Sangat Kompeten
	80 – 89	B	4	12,90	Kompeten
	70 – 79	C	18	58,06	Cukup kompeten
	70	D	7	22,58	Tidak Kompeten
Jumlah			31	100	
2014/2015	90 – 100	A	1	3,33	Sangat Kompeten
	80 – 89	B	2	6,66	Kompeten
	70 – 79	C	16	53,33	Cukup kompeten
	70	D	11	36,66	Tidak Kompeten
Jumlah			30	100	

Sumber : Dokumentasi guru mata pelajaran MDPL Tahun ajaran 2013/2014 dan 2014/2015

Berdasarkan tabel diatas pada menunjukkan masih ada peserta didik yang nilainya dibawah standar ketuntasan minimum mata pelajaran produktif Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL). Hal ini menjadi bukti bahwa hasil belajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) yang diperoleh oleh peserta didik masih ada yang dibawah 70. Untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pembelajaran, ada faktor-faktor yang mempengaruhi. Menurut Dimiyati dalam Optilus (2015) bahwa faktor tersebut yaitu “(1) faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi, (2) faktor yang berasal dari luar diri siswa (eksternal) yang meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental”. Kondisi kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu penyebab dari rendahnya nilai ulangan siswa adalah rendahnya pengetahuan Autocad siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan. Sedangkan dalam menyelesaikan soal-soal MDPL siswa memerlukan pengetahuan Autocad.

Seiring dengan lajunya perkembangan teknologi informasi global dewasa ini, maka otomatis tuntutan terhadap penggunaan teknologi mutlak sangat diperlukan. Adapun salah satu wujud teknologi yang sekarang sedang berkembang pesat adalah CAD (*Computer Aided Design*) atau Desain Berbantuan Komputer, di mana tujuannya adalah untuk mempermudah para *designer* dan *drafter* untuk memvisualisasikan idenya ke dalam bentuk gambar.

Autocad merupakan sebuah program CAD yang sangat terkenal dan *familier* dewasa ini, karena menawarkan berbagai kemudahan dan keunggulan yang bisa mempermudah kerja designer dan drafter dalam memvisualisasikan ide dan gagasannya. Sejak diciptakan pada tahun 1982 oleh Autodesk Corporation hingga keluarnya *release* yang terbaru, Autocad mengalami perkembangan yang sangat berarti serta mempunyai peran yang sangat besar bagi perkembangan industri *manufacturing* saat ini.

Autocad adalah sebuah program aplikasi (*software*) yang digunakan untuk menggambar dan mendisain gambar, seperti gambar arsitektur, mesin, sipil, elektro dan lain-lain, di mana program Autocad mempunyai kemudahan dan keunggulan untuk membuat gambar dengan cepat dan akurat serta bisa digunakan untuk memodifikasi gambar dengan cepat. Fasilitas yang dimiliki Autocad untuk menggambar 2 dimensi dan 3 dimensi sangat lengkap, sehingga hal ini membawa Autocad menjadi program disain terpopuler dibandingkan dengan program-program yang lain dewasa ini.

Pengetahuan mengoperasikan Autocad adalah materi dari mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL), mata pelajaran ini diterima siswa ketika duduk di kelas XI dan XII. Dengan pengetahuan mengoperasikan Autocad, siswa dilatih untuk dapat membuat gambar konstruksi bangunan sederhana, seperti gambar denah rumah, gambar tampak, gambar potongan, dan sebagainya. Dengan dapat mengoperasikan Autocad dengan tepat, siswa sudah dapat menentukan bentuk suatu konstruksi bangunan. Bila tugas MDPL yang

dimaksud adalah tugas menggambar denah, maka siswa akan membuat gambar denah dengan ketentuan yang disarankan oleh guru mata pelajaran.

Keberhasilan siswa dalam mempelajari Autocad juga sangat ditentukan oleh minat siswa. Karena bahan pelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak adanya daya tarik baginya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dihafalkan dan disimpan, karena minat merubah kegiatan. Minat dapat dan memang berfungsi sebagai tenaga pendorong yang kuat. Untuk itu perlu diadakan suatu usaha untuk menulusuri, menumbuhkan dan memupuk minat siswa pada pelajaran Autocad.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengetahui **Hubungan Pengetahuan Mengoperasikan Autocad dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pengetahuan mengoperasikan Autocad siswa kelas XI semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaan 2015/2016 dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak masih kurang.
2. Minat belajar siswa kelas XI semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaan 2015/2016 dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak masih kurang.
3. Hasil belajar siswa kelas XI semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaan 2015/2016 dalam mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak belum memuaskan.
4. Siswa kelas XI semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaan 2015/2016 diberikan remedial oleh guru mata pelajaran sebagai perbaikan dari hasil evaluasi
5. Sarana dan prasarana sekolah telah memadai dan mendukung hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, waktu dan dana yang dimiliki penulis terbatas, maka permasalahan dibatasi pada: hubungan pengetahuan mengoperasikan Autocad dan minat belajar dengan hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI program keahlian teknik gambar bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016, yakni :

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada materi pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan dengan Standar Kompetensi “Perintah dasar gambar 2 (dua) dimensi pada perangkat lunak dan perintah memodifikasi gambar 2 (dua) dimensi yang terdapat pada perangkat lunak”..
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Hubungan Pengetahuan Mengoperasikan Autocad Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan mengoperasikan Autocad dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan mengoperasikan Autocad dan minat belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hubungan antara pengetahuan mengoperasikan Autocad dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangun SMK Negeri 2 Medan.
2. Hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangun SMK Negeri 2 Medan.
3. Hubungan antara pengetahuan Mengoperasikan Autocad dan minat belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) pada siswa kelas XI Semester I Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai bahan informasi bagi siswa SMK, tentang perlunya Menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses belajar tentang pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak dan menambah pemahaman siswa dalam pembelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru SMK, khususnya yang mengajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL), di dalam pelaksanaan mengajar yang dapat menumbuhkan pengetahuan mengoperasikan Autocad.

3. Sebagai bahan informasi bagi pihak sekolah, khususnya guru didalam upaya menanam minat belajar siswa guna mendukung hasil belajar yang optimal, khususnya mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL).
4. Sebagai bahan informasi bagi penelitian-penelitian relevan dikemudian hari dengan masalah hasil pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL).

