

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam suatu bangsa atau negara. Sebagaimana fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermartabat serta menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

Hal itu tercantum di dalam tujuan pendidikan nasional Undang-Undang Sistim Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang berbunyi, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadimanusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang MahaEsa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan teknik dan kejuruan yang bertugas mencetak tenaga kerja tingkat menengah yang memiliki pengetahuan, keterampilan maupun sikap sebagai juru teknik dalam bidang keteknikan. SMK memiliki tujuan untuk : 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 kompetisi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi – kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilihnya.

SMK Negeri 2 Pematangsiantar merupakan lembaga pendidikan formal yang memiliki empat teknik kejuruan, yaitu: Teknik Bangunan, Teknik Otomotif Kendaraan Ringan dan Sepeda Motor, Teknik Instalasi Listrik dan Teknik Elektro, di mana para lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha. Untuk mewujudkan harapan tersebut, di SMK Negeri 2 Pematangsiantar terdapat mata diklat pendukung tercapainya lulusan yang bermutu. Khususnya kejuruan Teknik Bangunan yang menjadi objek peneliti memiliki dua program keahlian antara lain: Teknik Gambar Bangunan dan Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti.

Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti adalah program keahlian yang mempelajari bagaimana menggambar secara baik dan benar sesuai dengan kaidah konstruksi bangunan walaupun tidak mendalam seperti teknik gambar bangunan. Untuk dapat menggambar secara baik dan benar sesuai kaidah konstruksi bangunan maka siswa harus terlebih dahulu mempunyai ilmu dasar tentang menggambar.

Siswa akan memperoleh didalam mata pelajaran Menggambar Teknik Teknik. Mata Pelajaran Menggambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran yang

dipelajari di kelas X Program Keahlian Teknik BisnisKonstruksi dan Properti yang berisikan konsep dasar menggambar bangunan, dimana siswa diharapkan mempunyai keterampilan dan kemampuan menggambar bangunan yang dapat menjadi bekal bagi siswa nantinya untuk diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja.

Pada matapelajaran Menggambar Teknik siswa harus dapat mengetahui jenis-jenis peralatan yang dipakai untuk menggambar dan cara – cara dasar dalam menggambar. Dasar menggambar sangat penting dipelajari karena sebagai titik awal dalam menggambar agar mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk dapat mempelajari mata pelajaran yang lainnya pengetahuan Menggambar Teknik sangat perlu karena Menggambar Teknik erat hubungannya dengan mata pelajaran lainnya berupa konstruksi dinding, pondasi, konstruksikayu, konstruksi beton bertulang, konstruksi baja. Dengan menguasai mata pelajaran Menggambar Teknik maka siswa mampu menggunakan alat-alat gambar dan membuat gambar proyeksi dan perspektif. Mata pelajaran Menggambar Teknik ini diajarkan dengan harapan dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada siswa sebagai modal nantinya untuk bekerja pada perusahaan konsultan bangunan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran konstruksi bangunan ibu Kurniati Nainggolan pada bulan Agustus 2018 di SMK Negeri 2 Pematangsiantar, bahwa nilai mata pelajaran Menggambar Teknik belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata-rata sebagaimana yang ditetapkan sekolah untuk setiap kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator dan mata pelajaran yaitu nilai (skor) lebih besar ($\geq$) Kriteria

Ketuntasan Minimal. Berikut daftar nilai peserta didik berdasarkan hasil observasi sekolah yang diperoleh dari guru mata pelajaran Menggambar Teknik kelas X program Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Teknik.

No	Tahun Pelajaran	Interval Kelas	Fo (orang)	Fr (%)	Keterangan
1	2018/2019	90-100	Tidak ada	-	Sangat Kompeten
2		80-89	3 siswa	10,77	Kompeten
3		70-79	13 siswa	42,95	Cukup Kompeten
4		<70	15 siswa	48,38	Tidak Kompeten
Jumlah			31	100,00	

Sumber nilai harian SMK Negeri 2 Pematangsiantar

Dari Tabel diatas hasil belajar mata pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 31 orang, yang memperoleh nilai <70 kategori tidak kompeten sebanyak 48,38% (15 siswa), nilai 70-79 kategori cukup kompeten sebanyak 42,95% (13 siswa), nilai 80-89 kategori kompeten sebanyak 10,77% (3 siswa) dan nilai 90-100 kategori sangat kompeten tidak ada.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar, seperti yang dikemukakan oleh Suryabrata dalam Siagian (2009:3) bahwa: hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa), meliputi: minat, bakat, kreativitas, motivasi, dan IQ, sedangkan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar siswa), meliputi: sarana dan prasarana, lingkungan, pendidikan, buku-buku, media, mempelajari, serta penguasaan perkembangan teknologi informasi yang dapat menunjang hasil belajar, metode belajar dan sebagainya.

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 mampu meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media LCD Proyektor. LCD Proyektor adalah salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dsb. Dengan menggunakan LCD proyektor terhadap proses pembelajaran maka akan membuat siswa tersebut dapat memahami pelajaran yang di berikan guru dengan lebih baik dari pada tidak menggunakan media pembelajaran. Cara guru yang monoton dan juga tidak menggunakan media pembelajaran akan menurunkan hasil belajar siswa karena siswa tidak tertarik dengan penjelasan guru.

Dengan melihat adanya keterkaitan antara media pembelajaran LCD Proyektor dengan hasil belajar menggambar teknik dasar, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Penggunaan Media LCD Proyektor Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 2 Pematangsiantar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah-masalah yang dapat di identifikasikan antara lain :

1. Hasil belajar mata pelajaran Menggambar Teknik masih memiliki nilai yang dibawah KKM <70.
2. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa.
3. Kurangnya keaktifan siswa, dimana hanya sebahagian siswa di kelas dapat menerima materi dengan baik.
4. Penggunaan media pembelajaran oleh guru pada saat proses belajar masih belum maksimal.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mendekatkan arah permasalahan yang akan dikaji, maka dilakukan pembatasan masalah. Melihat banyaknya media dalam pembelajaran dan mengingat keterbatasan, kemampuan dan waktu yang penulis miliki maka penelitian ini dibatasi hanya pada:

1. Penelitian hanya dilakukan pada mata pelajaran Menggambar Teknik untuk kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi Batu dan Beton di SMK Negeri 2 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media visual berupa Gambar untuk kelas X TKBB 2 (kelas control) dan Media LCD Proyektor untuk kelas X TKBB 1 (kelas eksperimen).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh signifikan antara penggunaan media LCD Proyektor terhadap hasil belajar Menggambar Teknik pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah yaitu untuk mengetahui:

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media LCD Proyektor terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam membuat karya tulis ilmiah dalam penelitian yang berguna pada masa yang akan datang.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dan pihak sekolah dalam mempersiapkan peserta didiknya yang dapat di gunakan sebagai bahan

pertimbangan untuk menentukan kebijakan sekolah yang berhubungan dengan Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

3. Sebagai bahan masukan bagi penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.



THE
Character Building
UNIVERSITY