

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan berbasis teknologi sudah sangat berkembang. Kemajuan suatu negara juga dapat dinilai dengan melihat penggunaan teknologi di dalam pendidikan dari suatu negara tersebut, kualitas sumber daya manusia juga sejalan dengan berkembangnya pendidikan dari negara tersebut. Sistem pendidikan yang baik akan menghasilkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas, cerdas, dan dapat bersaing seiring dengan perkembangan global. Indonesia sebagai negara kepulauan yang termasuk negara yang memiliki penduduk terbanyak di dunia sudah sejak lama menjadikan pendidikan sebagai tujuan dan cita-cita bangsa seperti tertuang dalam Undang undang dasar 1945 yakni “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Bahkan menjadikan pendidikan sebagai tujuan dan cita-cita bangsa sudah berjalan sebelum kemerdekaan.

“Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Kegiatan Pengajaran tersebut diselenggarakan pada semua tautan dan jenjang pendidikan yang meliputi wajib pendidikan dasar 9 tahun, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pengajaran sebagai aktivitas operasional kependidikan dilaksanakan oleh para tenaga pendidik yang tugas utamanya mengajar. (Muhibbin Syah, 1995: 1).”

Dalam era pemerintahan moderen banyak hal yang dilakukan pemerintah untuk melanjutkan perjuangan mencapai cita-cita tersebut salah satunya dengan mendirikan sekolah berbasis kemampuan kerja siswa yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan berbagai macam kompetensi

keahlian. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah ide atau gagasan yang baik untuk mencetak sumber daya manusia yang siap kerja. Sekolah Menengah Kejuruan difokuskan untuk memberikan keterampilan kepada siswa berupa keterampilan kerja sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Tak hanya itu, bekal pengetahuan berbasis teknologi, keterampilan, sikap juga menjadi kompetensi yang dituntut kepada setiap siswa(i) SMK. Seiring dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan itu maka perlu pelaksanaan dan pengembangan yang sejalan agar lulusan SMK yang diharapkan menjadi motor di dunia industri mampu menawarkan daya saing baik masa kini maupun masa yang akan datang.

Sejalan dengan itu, Program keahlian Teknik Gambar Bangunan yang ada di SMK Negeri 2 Meulaboh berupaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dibidang konstruksi bangunan dengan harapan memberikan modal kerja kepada seluruh siswa untuk menghadapi dunia industri kerja dan menjadi lulusan yang memiliki potensi.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis, hasil belajar menggambar teknik belum optimal yang dilihat dari Daftar Kumpulan Nilai (DKN), menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015 seperti yang terlampir pada tabel berikut memiliki rentang nilai yang bervariasi. Tabel berikut diambil dalam rentang 3 tahun ajaran terakhir.

**Tabel 1.1**  
**Perolehan Nilai hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak kelas**  
**XI SMK Negeri 2 Meulaboh.**

Tahun Ajaran	Nilai	Huruf	Jumlah Siswa	Persentase
20011/2012	< 65	E	-	-
	70 - 79	C	13	48%
	80 - 89	B	14	52%
	90 - 99	A	-	-
TOTAL			27	100%
Tahun Ajaran	Nilai	Huruf	Jumlah Siswa	Persentase
20012/2013	< 65	E	2	7%
	70 - 79	C	10	33%
	80 - 89	B	16	53%
	90 - 99	A	2	7%
TOTAL			30	100%
Tahun Ajaran	Nilai	Huruf	Jumlah Siswa	Persentase
2013/2014	< 65	E	0	0%
	70 - 79	C	9	36%
	80 - 89	B	16	64%
	90 - 99	A	0	0%
TOTAL			25	100%

Banyak faktor yang bisa mendukung berhasilnya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan, diantaranya fasilitas yang sama seperti dunia industri. Ini akan membiasakan siswa atau siswi berada di dunia kejuruan. Namun jika salah dalam menjalankan manajemen pendidikan di SMK justru akan berimbas pada dunia industri di Indonesia. Contoh dekatnya adalah banyak lulusan SMK yang bekerja tidak sejalan atau sesuai dengan jurusan yang dipelajarinya saat mengenyam bangku pendidikan di SMK. Oleh karena itu perlu dukungan yang signifikan dalam menjalankan misi pendidikan ini. Faktor dukungan pemerintah diluar pendidikan juga penting misalnya menyediakan lapangan kerja yang

menjamin kualitas hidup serta menjamin berkembangnya kemampuan kerja. Juga kualitas dan kuantitas untuk dapat menciptakan lapangan kerja sendiri. Setidaknya faktor-faktor yang kiranya menghambat lulusan-lulusan SMK berkarya di minimalisir agar misi yang dijalankan oleh sekolah sejalan dengan misi yang dijalankan oleh pemerintah juga sejalan dengan cita-cita pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu penguasaan kompetensi oleh lulusan-lulusan SMK haruslah menjadi fokus para pendidik dalam hal ini adalah guru. Guru juga harus konsisten untuk mengimplementasikan teori-teori kejuruan.

Menurut Muhtar (1992), guru merupakan unsur penting dalam keseluruhan sistem pendidikan. Oleh karena itu peranan dan kedudukan guru dalam meningkatkan mutu dan kualitas anak didik perlu diperhitungkan dengan sungguh-sungguh. Status guru bukan hanya sebatas pegawai yang hanya semata-mata melaksanakan tugas tanpa ada rasa tanggung jawab terhadap disiplin ilmu yang diembannya. Dalam pendidikan itu, guru mempunyai tiga tugas pokok yang dapat dilaksanakan sebagai berikut : 1) Tugas Professional, yaitu tugas yang berhubungan dengan profesinya tugas profesional ini meliputi tugas mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan. 2) Tugas Manusiawi, yaitu tugas sebagai manusia. Dalam hal ini baik guru mata pelajaran IPA-Biologi maupun guru mata pelajaran lainnya bertugas mewujudkan dirinya untuk merealisasikan seluruh potensi yang dimilikinya. Guru di sekolah harus dapat menjadikan dirinya sebagai orang tua kedua. Ia harus mampu menarik simpatik sehingga ia menjadi idola siswa. Di samping itu transformasi diri

terhadap kenyataan di kelas atau di masyarakat perlu dibiasakan, sehingga setiap lapisan masyarakat dapat mengerti bila menghadapi guru. 3) Tugas kemasyarakatan yaitu Tugas kemasyarakatan ialah guru sebagai anggota masyarakat dan warga negara seharusnya berfungsi sebagai pencipta masa depan dan penggerak kemampuan. Bahkan keberadaan guru merupakan faktor penentu yang tidak mungkin dapat digantikan oleh komponen manapun dalam kehidupan bangsa sejak dulu terlebih-lebih pada masa kini. Disamping ketiga tugas pokok guru tersebut diatas, peran guru juga dapat sebagai fasilitator perkembangan siswa, agen pembaharuan, pengelola kegiatan proses belajar mengajar, pengganti orang tua disekolah.

Sedangkan , Moh. Surya (1997) mengemukakan tentang peranan guru di sekolah, keluarga dan masyarakat. Di sekolah, guru berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran peserta didik, pengarah pembelajaran dan pembimbing peserta didik. Sedangkan dalam keluarga, guru berperan sebagai pendidik dalam keluarga (*family educator*). Sementara itu di masyarakat, guru berperan sebagai pembina masyarakat (*social developer*), penemu masyarakat (*social inovator*), dan agen masyarakat (*social agent*).

Hakikatnya adalah guru merupakan pokok dari pembelajaran, dimana pembelajaran itu adalah guru, materi, media, dan siswa, dan semua menjadi suatu sinkronisasi yang saling berhubungan dalam proses belajar dan mengajar. Karena proses belajar mengajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku yang keadaannya tidak sama dari sebelum individu berada pada situasi belajar serta setelah melakukan tindakan yang serupa tersebut.

Ada beberapa pengertian yang dipakai untuk menjelaskan pengertian belajar mengajar. Pada definisi klasik menyatakan bahwa mengajar bisa diartikan sebagai penyampaian sejumlah ilmu karena pandangan yang seperti ini. Guru dianggap sebagai sumber pengetahuan dan siswa dianggap tidak mengerti apa-apa. Pengertian klasik ini sejalan dengan pandangan Brunner (1999), yang mempunyai pendapat bahwa mengajar adalah menyampaikan ide, masalah atau pengetahuan dalam bentuk sederhana sehingga bisa dipahami oleh murid. Tak lepas pula peran media belajar, apabila proses belajar mengajar itu diselenggarakan secara formal disekolah baik negeri maupun swasta, tidak lain adalah dengan tujuan untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana. Dalam perencanaan inilah diperlukan alat bantu berupa media belajar yang dapat melancarkan proses penyampaian materi. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

Dari pengertian ini, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Schramm, mengatakan media adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya

proses belajar pada diri pembelajar. Secara umum dapat dikatakan bahwa media adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Banyak macam media belajar yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar, media belajar memiliki tujuan yang sama walaupun dalam pengoperasian media tersebut berbeda. Media Visual misalnya, menampilkan sejumlah gambar sebagai pedoman atau contoh kerja yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif belajar. Kemudian media audio yang dapat merangsang ketelitian siswa mendengar perintah. Kemudian ada media audio-visual, yang dapat menjadi perantara guru menyampaikan materi belajar dengan lebih interaktif. Kemudian adapula media 3 Dimensi, yaitu media benda asli maupun yang diskalakan yang ditampilkan secara nyata untuk membantu guru mengarahkan imajinasi siswa lebih terarah dibandingkan mengandalkan daya hayal siswa.

Pada mata pelajaran eksak biasanya digunakan media visual seperti; gambar, poster, dan media cetak. Pada mata pelajaran biologi misalnya digunakan poster sebagai media untuk memperkenalkan organ tubuh manusia, atau pada mata pelajaran fisika, guru menggunakan media serupa untuk menunjukkan teori-teori yang dikemukakan para fisikawan. Begitu pula pada mata pelajaran non-eksak seperti mata pelajaran bahasa, guru biasanya menggunakan media audio untuk melatih siswa berbahasa dengan pengucapan lafal serta ejaan yang benar. Sebagian menggunakan media audio-visual misalnya berupa video tutorial, video percakapan seperti dialog, video membaca puisi dan lain sebagainya. Adapula yang menggunakan media 3 dimensi, penggunaan media 3 dimensi tidak terkait eksak dan non-eksak, pada mata pelajaran eksak seperti mata pelajaran Kimia,

guru menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) berupa bola-bola kecil untuk menunjukkan komposisi atom. Juga mata pelajaran non-eksak misalnya Geografi, guru biasanya menggunakan Globe, untuk menunjukkan bentuk permukaan bumi pada siswa. Tak terkecuali pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK. Pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak, guru menampilkan audio berupa perintah kerja, atau menampilkan secara visual perintah atau contoh gambar yang akan dikerjakan oleh siswa, dan juga video berupa tutorial cara menggambar atau mengoperasikan toolbar pada komputer sehingga siswa dapat menggambar dengan baik dan benar. Akan tetapi menggunakan media audio-visual hanya sebatas melatih kemampuan siswa untuk belajar mengoperasikan perangkat lunak. Begitu pula media audio dan media visual. Siswa hanya dapat mendengarkan dan membayangkan objek yang akan digambar. Berbeda dengan jika menggunakan media 3 dimensi siswa dapat mendengar, melihat secara langsung bentuk dari apa yang akan digambar, tidak hanya membayangkan obyek yang akan digambar. Hujair Al Sanaky (2013) berpendapat bahwa media Media Tiga Dimensi (3D) dapat mengarahkan imajinasi siswa terhadap suatu benda yang akan dijelaskan. Media 3 dimensi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang dipelajari sehingga timbul pertanyaan siswa yang akan membuat interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa tidak belajar untuk mengetahui fungsi serta kegunaan dari toolbar. Melainkan siswa belajar untuk menggambar dengan menggunakan perangkat lunak berupa software yang disediakan pada media komputer siswa dituntut untuk dapat



menghasilkan gambar sebagai hasil belajar. Oleh karena itu menurut penulis penggunaan Media Tiga Dimensi (3D) pada matapelajaran menggambar dengan perangkat lunak setidaknya memiliki pengaruh untuk mengarahkan imajinasi siswa sehingga dapat menjadikan hasil belajar siswa meningkat dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media konvensional. Untuk itu penulis berniat untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015”** yang bertujuan untuk memberikan paparan seberapa besar pengaruh Media Tiga Dimensi (3D) dari pada media konvensional yang biasanya digunakan guru pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

\

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul penelitian ini, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang monoton dan tidak menarik minat belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.
2. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.
3. Tidak digunakannya metode-metode yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.
4. Masih digunakannya metode-metode konvensional seperti metode ceramah pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.
5. Hasil gambar siswa yang belum berkualitas pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dari latar belakang dan identifikasi masalah dapat kita ketahui, hal hal yang mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak sangatlah banyak dan luas. Maka agar penelitian ini dapat terlaksana dengan maksimal dan terarah maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup penggunaan Media Tiga Dimensi (3D) kemudian fokus terhadap pengaruh Media Tiga Dimensi (3D) tersebut terhadap hasil gambar pada siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK N 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015. Kemudian untuk mencapai tujuan dari penelitian ini menjadi lebih efisien maka penulis membatasi ruang lingkup materi yang akan diajarkan yaitu bangunan kamar mandi beserta bagian-bagiannya.

### **D. Rumusan Masalah**

Apakah pembelajaran menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak siswa kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Tiga Dimensi (3D) sebagai media belajar terhadap hasil belajar menggambar siswa dengan menggunakan perangkat lunak kelas XI Program Studi Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Meulaboh Tahun Ajaran 2014/2015.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi dunia pendidikan yaitu :

### 1. Manfaat praktis :

- a. Sebagai referensi dan informasi tentang penggunaan Media Tiga Dimensi (3D)
- b. Sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar
- c. Sebagai informasi dan bahan masukan bagi guru dalam menentukan media yang efektif dan efisien untuk meningkatkan prestasi hasil belajar.

### 2. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi bahan untuk melakukan perbandingan agar didapat variabel yang lebih kompleks dikemudian hari.
- b. Sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti di kemudian hari

