

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mulai dilaksanakan pada tahun 2013 oleh pemerintah untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 diberlakukan untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah. Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sudah melaksanakan Kurikulum 2013 adalah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Salah satu karakteristik Kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan adalah: mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. Sehingga sumber daya manusia yang dihasilkan dari penerapan Kurikulum 2013 selain memiliki pengetahuan dan ketrampilan yang memadai, juga memiliki sikap yang baik. Semua mata pelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan prinsip 5 M yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar serta mengkomunikasikan. Maka prinsip 5 M dalam Kurikulum 2013 menekankan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Dengan terjadinya perubahan kurikulum maka ada perubahan formasi mata pelajaran, khususnya untuk tingkat SMK ada beberapa mata pelajaran baru yang ditambahkan. Salah satu mata pelajaran baru pada kurikulum 2013, pada jurusan

teknik pemesinan Kelas XI Teknik Permesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah Gambar Teknik. Mata pelajaran Gambar Teknik tergolong pada kelompok mata pelajaran dasar program keahlian (C2). Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami kegunaan alat-alat gambar, aturan-aturan dasar yang dipergunakan untuk mewujudkan gambar teknik dan serta mampu membaca gambar dan membayangkan bentuk gambar tersebut untuk kepentingan proses produksi maupun pengembangan produk. Oleh karena itu pada mata pelajaran ini dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membangun pengetahuan siswa baik itu melalui media gambar atau simulasi cara kerja Gambar Teknik yang baik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, khususnya pada Kelas XI Teknik Permesinan Jurusan Mesin Produksi serta Guru pengampu mata pelajaran Gambar Teknik, proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik masih menggunakan media papan tulis. Belum adanya media pembelajaran yang dapat membangun keaktifan dan antusiasme siswa di dalam kelas, sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat pasif. Berdasarkan wawancara dengan siswa, proses pembelajaran mata pelajaran Gambar Teknik kurang menarik. Siswa merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran, inti materi kurang dimengerti karena belum ada media yang menjelaskan materi dengan lebih terperinci. Menurut penuturan guru pengampu mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya sebatas papan tulis dikarenakan Gambar Teknik merupakan mata pelajaran yang susah untuk diajarkan, sehingga guru masih kerepotan dalam mempersiapkan media yang dapat mendukung proses

pembelajaran.

Tuntutan proses pembelajaran pada era modern saat ini, semua dituntut serba cepat, inovatif dan mudah diakses. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah pada point 13 yang memaparkan: Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Maka untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Teknologi informasi dipilih sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan penyampaian ilmu dari guru ke siswa. Keunggulan media yang dikembangkan dengan teknologi informasi adalah tampilan materi dapat disajikan dengan menarik sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa. Dapat diasumsikan pembelajaran akan berhasil jika diawali dengan rasa senang dengan materi yang dipelajari. Salah satu teknologi komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Salah satu aplikasi microsoft yang dapat membuat media pembelajaran multimedia interaktif adalah Microsoft Powerpoint dan Autocad .

Penulis memilih powerpoint sebagai media pembelajaran karena media ini sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, mudah untuk dibuat, dan mudah dimengerti sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. Powerpoint biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk

membuat multimedia pembelajaran. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada powerpoint dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian powerpoint. Format presentasi dalam powerpoint juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya media multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memilih judul Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Perangkat Lunak Komputer untuk meningkatkan Hasil Belajar Gambar Teknik pada Kelas XI Teknik Permesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tuntutan pembelajaran era modern yang inovatif dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
2. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran Gambar Teknik sebatas papan tulis.
3. Media pembelajaran yang digunakan membuat suasana membosankan bagi siswa.
4. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih pasif.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut.

1. Penelitian ini merupakan Media Pembelajaran menggunakan Perangkat Lunak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Mata pelajaran yang menjadi objek penelitian adalah Gambar Teknik pada Kompetensi Dasar Memprediksi penerapan jenis gambar potongan sesuai aturan potongan dalam satu bidang, lebih dari satu bidang, setengah, seperempat, diputar, berurutan, dan potongan melintang.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas XI Teknik Permesinan teknik permesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah penerapan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak komputer dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Gambar Teknik Kelas XI Teknik Permesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : Mengetahui bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak komputer dapat meningkatkan hasil belajar mata Gambar Teknik Kelas XI Teknik Permesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Dilihat dari segi teoritis.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energi.

Adapun kegunaannya antara lain :

- Memberikan masukan kepada guru di sekolah ini, yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
 - Memberikan sumbangan penelitian dibidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan hasil belajar siswa disekolah
2. Dilihat dari segi praktis.

Hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, antara lain :

- Memberikan informasi dan gambaran bagi calon guru dan guru bidang kompetensi gambar teknik dalam menentukan media pembelajaran yang baik digunakan.
- Memberikan masukan kepada guru bidang kompetensi gambar teknik untuk selalu meningkatkan minat dan kemauan kepada siswa dengan cara membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.