

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dan menjadi pilar utama dalam membangun cita-cita bangsa. Hal tersebut lahir dari adanya kohesifitas antara pendidikan dengan pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu menanggapi perkembangan zaman dan perubahan-perubahan yang terjadi di dalam sebuah tatanan masyarakat, bangsa dan Negara.

Perubahan itu sendiri menurut Joesuf (2004:6) adalah : “keseluruhan proses transisi struktur masyarakat yang statis kearah sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat”. Secara signifikan dapat dikatakan sumbangan pendidikan sangat dibutuhkan dalam proses tersebut. Sebagaimana diungkapkan Shindunata (2000:6) bahwa: “Pendidikan mempengaruhi, merombak, mengubah dan membentuk lembaga-lembaga sosial kultural di masyarakat. Pendidikan juga mendorong sikap individual kearah efektifitas, integritas dan sikap komunal kearah rasional dan fungsional”. Dengan demikian, pendidikan mempunyai pengaruh inovatif terhadap kondisi-kondisi kemasyarakatan dalam rangka meningkatkan kualitas SDM, menuju sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat, di tengah-tengah perkembangan dunia saat ini.

Menurut Muller (2001:115) bahwa : “Pendidikan itu sendiri dapat meliputi pendidikan formal (sekolah), pendidikan informal (keluarga, tempat kerja, agama) dan pendidikan informal yaitu pendidikan luar sekolah yang dilembagakan (LSM,

Media Massa, dan sebagainya)". Sebagai lembaga yang menyediakan tenaga-tenaga terampil di Indonesia, terdapat jalur pendidikan formal di sekolah lanjutan tingkat atas, yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Jika yang dikenal Sekolah Menengah Umum (SMU) adalah sekolah lanjutan tingkat atas yang mempersiapkan anak didik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Perguruan Tinggi), maka Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah kejuruan yang diutamakan untuk mempersiapkan tenaga terampil guna keperluan dalam dunia industri atau lapangan kerja. Sebagaimana terkandung dalam kurikulum SMK pada GBPP 2006 Nasional, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan 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 kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya;
- 2) Mampu memilih karir, mampu berkompetisi, dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian Teknik Bangunan;
- 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 dipilih.

SMK Jurusan Bangunan itu sendiri adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan teknik yang melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Adapun mata pelajaran SMK dapat digolongkan dalam tiga golongan, yaitu : mata pelajaran normatif, adaptif, dan produktif. Dari ketiga mata pelajaran ini, mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan kemampuan keterampilan

siswa. Salah satu dari mata pelajaran keahlian tersebut terdapat mata pelajaran Menggambar Teknik.

Sebagai institusi pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan tenaga-tenaga teknik yang terampil dalam dunia kerja, khususnya dalam bidang konstruksi, kemampuan menggambar teknik bagi lulusan SMK jurusan bangunan adalah tuntutan yang paling utama. Keterampilan tersebut menjadi syarat kompetensi dasar untuk mengembangkan kemampuan dalam bidang konstruksi bangunan selanjutnya.

Akibat dari kebutuhan dunia industri yang semakin pesat saat ini khususnya dalam bidang konstruksi bangunan, harapan untuk meningkatkan kompetensi siswa SMK jurusan Bangunan semakin meningkat. Peningkatan kompetensi siswa lulusan SMK jurusan Bangunan dianggap akan mempengaruhi tingkat produktivitas kinerja dalam dunia usaha di bidang tersebut.

Akan tetapi hingga kini harapan tersebut ternyata masih belum dapat dikatakan sepenuhnya tercapai jika mengacu kepada perolehan nilai siswa dalam Ujian Akhir Semester (UAS) Siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan, yang tercantum dalam Tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1 Hasil UAS Bidang Studi Menggambar Teknik Kelas X SMK Neg. 2 Medan**

<b>Tahun Ajaran</b>	<b>Nilai Rata-Rata</b>	<b>Nilai Terendah</b>	<b>Nilai Tertinggi</b>
2005/2006	6.95	5.50	8.00
2006/2007	7.15	5.50	9.00
2007/2008	7.38	6.00	8.00

Sumber : Dokumen Hasil UAS kelas X SMK Negeri 2 Medan

Prestasi belajar adalah puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil ketercapaian belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Dalam proses tersebut banyak faktor yang dapat mempengaruhi siswa dalam memperoleh hasil belajarnya. Faktor tersebut dapat berasal dari luar (eksternal) maupun dari dalam diri siswa itu sendiri (internal). Secara eksternal, salah satunya adalah strategi pembelajaran. Penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan metode pembelajaran yang sesuai siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya.

Metode pembelajaran yang tepat, hendaknya dapat membantu siswa dalam proses belajarnya dan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Kemajuan system teknologi dan informasi yang demikian pesat, menuntut pelajar maupun pengajar dapat memperoleh semua bahan ajar secara cepat dan tepat, untuk itu, proses belajar hendaknya diarahkan kepada kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan membantu siswa dalam menerima seluruh informasi yang diterimanya sesuai bidang mata pelajaran dengan baik.

Karakteristik mata pelajaran Menggambar Teknik yang sangat berketerkaitan dengan kemampuan berfikir logis dan kreatif, menuntut suatu pola metode belajar yang dapat menyeimbangkan antara fungsi otak kiri (berfikir logis) dan fungsi otak kanan (aktivitas kreatif) siswa. Ada beberapa strategi belajar yang dapat dipilih dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, namun pada kesempatan ini penulis ingin meneliti tentang pembelajaran yang menyenangkan

bagi siswa atau yang biasa dikenal dengan istilah *Quantum Learning* dengan strategi belajar *Mind Map* (Peta Berpikir).

*Quantum Learning* berupaya memadukan (mengintegrasikan), menyinergikan, dan mengolaborasikan faktor potensi-diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental) sebagai konteks pembelajaran. Atau lebih tepat dikatakan di sini bahwa pembelajaran kuantum tidak memisahkan dan tidak membedakan antara *res cogitans* dan *res extenza*, antara apa yang di dalam dan apa yang di luar. Dalam pandangan pembelajaran quantum, lingkungan fisik-mental dan kemampuan pikiran atau diri manusia sama-sama pentingnya dan saling mendukung. Karena itu, baik lingkungan maupun kemampuan pikiran atau potensi diri manusia harus diperlakukan sama dan memperoleh stimulan yang seimbang agar pembelajaran berhasil baik. De porter (2007:169)

Menurut teori tersebut, peneliti juga melihat adanya keterkaitan bidang pelajaran yang diteliti dengan dua tipe gaya belajar yaitu gaya belajar kinestetik dan gaya belajar visual. Sebab hasil belajar siswa sangat berkaitan dengan gaya belajarnya, maka peneliti membatasi gaya belajar yang akan ditinjau adalah gaya belajar kinestetik dan gaya belajar visual.

Dengan melihat adanya keterkaitan antara strategi belajar dan gaya belajar siswa terhadap hasil belajar menggambar teknik siswa, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh dan mengadakan penelitian tentang : **"Pengaruh strategi pembelajaran Peta Berpikir dan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Teknik 1 Siswa SMK di Medan Tahun ajaran 2009-2010.**

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

Apakah strategi pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 2 Medan cukup efektif dalam mata pelajaran Menggambar Teknik 1 ?

Apakah strategi pembelajaran *Quantum Learning* dengan strategi Peta Berpikir (*Mind Map*) cukup efektif dalam mata pelajaran Menggambar Teknik 1? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan strategi pembelajaran ekspositori dengan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Quantum Learning* metode *Mind Map*? Apakah siswa memiliki persepsi yang baik tentang strategi belajar yang digunakan oleh guru dalam memberikan materi pelajaran Menggambar Teknik 1? Apakah ada hubungan antara gaya belajar siswa dengan hasil belajar Menggambar Teknik 1 siswa kelas X Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Medan? Apakah terdapat kemampuan Menggambar Teknik 1 yang baik pada siswa kelas X Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Medan? Apakah terdapat interaksi antara strategi belajar dan gaya belajar terhadap hasil belajar Menggambar Teknik 1 pada siswa kelas X Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Medan?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, Identifikasi Masalah dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, kemampuan penulis, dan luasnya cakupan masalah, maka pokok masalah pada penelitian ini dibatasi pada

perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran *Peta Berpikir* dan strategi pembelajaran ekspositori, juga bagaimana gaya belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran Menggambar Teknik 1 Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X Jurusan Bangunan SMK Negeri 2 Medan tahun ajaran 2009-2010.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, dan Pembatasan Masalah yang dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran *Peta Berpikir* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori ?
2. Apakah hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Kinestetik lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Visual dalam mata pelajaran Menggambar Teknik 1?
3. Apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar Menggambar Teknik 1?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dengan mengacu kepada rumusan masalah seperti yang telah diuraikan sebelumnya maka Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan strategi pembelajaran Peta Berpikir lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Kinestetik lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang memiliki gaya belajar Visual dalam mata pelajaran Menggambar Teknik 1.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi pembelajaran dengan dengan gaya belajar dalam memengaruhi hasil belajar Menggambar Teknik 1.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritisnya antara lain:

1. Untuk memperkaya dan melengkapi khasanah ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran Menggambar Teknik 1 di SMK.
2. Sumbangan pemikiran bagi guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam menanggapi dinamika kebutuhan peserta didik
3. Bahan perbandingan bagi peneliti yang lain, yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.

Manfaat praktis, antara lain:

1. Bagi guru Menggambar Teknik 1, sebagai bahan pertimbangan dan informasi dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran Menggambar Teknik 1.

2. Sebagai bahan pertimbangan bagi penentu kebijakan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Menggambar Teknik 1 di SMK.
3. Upaya meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam hal-hal yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian dan aplikasi teknologi pembelajaran.

