

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan sebagai salah satu fondasi bangsa untuk menghasilkan generasi yang cakap untuk bisa bersaing di era globalisasi. Pendidikan dilalui dengan dua proses, yakni *input* dan *output*. Proses yang dimaksud adalah proses belajar mengajar yang didalamnya memuat banyak aspek, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam pembangunan kemampuan manusia, agar dapat menghasilkan pribadi-pribadi yang lebih berkualitas. Oleh sebab itu, sangat dibutuhkan orang – orang yang memiliki jiwa pembangunan, kreatif, bekerja keras, memiliki keterampilan dan berkarakter. Dengan kata lain, diperlukan orang-orang yang berkualitas dan tangguh, serta peka terhadap perubahan dan pembaharuan sehingga mampu bersaing di era globalisasi seperti saat ini. Tujuan pendidikan nasional dirumuskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga jalur utama, yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah kegiatan yang sistematis, bertingkat/berjenjang, dimulai dari sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi dan yang setaraf dengannya, termasuk kedalamnya ialah kegiatan studi yang berorientasi akademis dan umum. Pendidikan informal adalah proses yang berlangsung sepanjang usia, sehingga setiap orang memperoleh nilai, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber dari pengalaman hidup sehari-hari maupun pengaruh lingkungan. Sedangkan, pendidikan nonformal adalah setiap kegiatan terorganisasi dan sistematis, di luar sistem persekolahan yang dilakukan secara mandiri atau merupakan bagian penting dari kegiatan yang lebih luas, yang sengaja dilakukan untuk melayani peserta didik tertentu di dalam mencapai tujuan belajarnya.

Salah satu pendidikan formal adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki bidang keahlian berbeda-beda dan menyesuaikan dengan lapangan kerja yang ada. Pada jenjang SMK, para siswa dididik dan dilatih keterampilannya agar profesional dalam bidang keahliannya masing-masing. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Tahun 2003 Pasal 15, SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pasal 15 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Tahun 2003 menjabarkan tujuan khusus SMK, yaitu: Pertama, menyiapkan siswa agar dapat bekerja, baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada di Dunia Usaha/ Dunia Industri (DU/DI) sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan bidang dan program keahlian yang diminati. Kedua, membekali

siswa agar mampu memilih karier, ulet, dan gigih dalam berkompetisi dan mampu mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya. Ketiga, membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mengembangkan diri melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, banyak hal yang harus diperhatikan antara lain: hasil belajar, proses belajar mengajar, metode pengajaran yang sesuai dengan materi ajar serta profesionalisme guru. Proses belajar mengajar merupakan unsur yang penting yang harus diperlukan karena proses belajar mengajar yang baik akan membantu mencapai tujuan pendidikan.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan sebagai salah satu lembaga pendidikan formal yang memberikan pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, serta etos kerja yang terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai dengan bidangnya. Program Keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan adalah suatu program pendidikan kejuruan teknik yang melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang meliputi berbagai mata pelajaran keteknikan. Mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung dapat digolongkan dalam tiga golongan yaitu: (1) mata pelajaran normatif, (2) mata pelajaran adaptif, dan (3) mata pelajaran produktif, dan dari ketiga mata pelajaran ini, mata pelajaran produktif merupakan mata pelajaran yang meliputi mata pelajaran keahlian yang berhubungan langsung dengan kejuruan siswa.

Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas XI Program Keahlian desain pemodelan dan informasi Bangunan yang berisikan konsep dasar menggambar dan

mendesain suatu bangunan, dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam menggambar dan mendesain serta dapat menggunakan software menggambar yaitu Archi CAD .untuk menjadi bekal bagi siswa nantinya untuk diterapkan dan dikembangkan dalam dunia kerja. Pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung ini membutuhkan konsentrasi penuh sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam melaksanakan tugas paraktek menggambar dan mendesain bangunan.

Mengingat pentingnya mata pelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami mata pelajaran ini. Namun dalam kenyataannya, hasil belajar siswa pada pembelajaran ini relatif rendah. Menurut Jannah (2014), faktor-faktor yang menyebabkan hal itu terjadi yakni, karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar, tidak fokusnya siswa dalam mengikuti pelajaran, kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa, dan sarana/prasarana yang kurang memadai. Model pembelajaran yang kurang tepat juga dapat menjadi pemicu kejenuhan siswa dalam belajar. Kecenderungan yang terjadi saat ini, guru lebih tertarik menggunakan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan keaktifan siswa. Semakin seringnya guru menerapkan model pembelajaran konvensional, maka siswa pun akan merasakan kejenuhan dan ikut menjadi penghambat siswa dalam mengeluarkan keaktifannya.

Hal ini juga didukung melalui observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, dengan hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan masih belum optimal dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan

Minimum (KKM) yang ditentukan, yaitu nilai 70. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar konstruksi bangunan pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Perolehan Nilai Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 percut Sei Tuan Tahun 2019/2020.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
2019/2020	90 – 100	1	2,94 %	Sangat Kompeten
	80 – 89	7	20,59 %	Kompeten
	70 – 79	14	41,18 %	Cukup Kompeten
	< 70	12	35,29%	Tidak Kompeten
Jumlah		34	100,00 %	

(Sumber : Guru Mata Pelajaran SMKN 1 percut sei tuan)

Dengan memperhatikan tabel 1.1 nilai hasil belajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung maka peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas XI desain pemodelan dan informasi bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2019 / 2020 dari 34 siswa terdapat 35,29 % siswa dalam predikat tuntas, 41,18 % siswa dalam predikat cukup baik, 20,59% siswa dalam predikat baik , 2,94 % siswa dalam predikat sangat baik . kriteria tuntas minimum (KKM) yang di tetapkan sekolah adalah 75. Menurut standar ketuntasan minimum (SKBM), suatu kelas dikatakan mencapai kompetensi klasikal apabila $\geq 75\%$ diantara jumlah siswanya melewati kriteria 1.1 diatas didapatkan bahwa dari 34 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Pelajaran 2019 / 2020 mata pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung hanya 64,71% siswa yang mampu melewati KKM dan 35,25% siswa berada dalam

kategori tidak tuntas. Jadi hasil belajar Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung pada siswa kelas XI program keahlian desain pemodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri 1 Percut sei Tuan Tahun Pelajaran 2019 / 2020 masih belum sesuai harapan.

Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor, yaitu: (1) faktor internal / faktor dalam diri siswa, yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani serta motivasi belajar siswa (2) faktor eksternal / faktor dari luar diri siswa, yakni kondisi lingkungan dan media.

Berdasarkan penelitian Syafiq Agung Ruswandi (2016), menyimpulkan bahwa siswa cenderung akan pasif ketika proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah hanya melalui pemberian gambar 2 dimensi sebagai acuan atau pedoman untuk dipelajari oleh siswa. Selain itu penggunaan teknologi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar yang berhubungan dengan hasil belajarnya. Jadi dapat disarankan media pembelajaran Archi CAD sangat efisien untuk meningkatkan hasil belajar menggambar pada siswa kelas XI desain pemodelan dan informasi bangunan SKM Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Untuk menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung tersebut diperlukan upaya guru dalam pemamfaatan media pembelajaran berupa aplikasi Archi CAD. Dengan menggunakan media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu termotivasi dalam belajar yang berpengaruh besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran menggambar dengan perangkat lunak, selain pentingnya media pembelajaran, juga dibutuhkan keinginan / motivasi siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar cenderung memperoleh

prestasi belajar yang baik. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar cenderung memperoleh prestasi belajar yang buruk. Winkel (2004) menyatakan “ motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. ”

Dengan latar belakang diatas ,maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam dan melakukan eksperimen dalam penulisan skripsi dengan judul : “ pengaruh media pembelajaran Archi CAD dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Prestasi belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung belum sesuai karena belum optimal.
2. Nilai hasil belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung belum seluruhnya mencapai nilai KKM yang ditentukan, yaitu 70.
3. Motivasi belajar siswa dalam belajar aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung masih rendah.
4. Sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah kurang mencukupi.
5. Adanya model pembelajaran berbeda, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.
6. Strategi belajar yang berbeda juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

7. Siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
8. Masalah-masalah yang ditemukan terjadi pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung kelas XI-TGB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yakni:

1. Penelitian ini hanya mengacu pada hasil belajar praktek (psikomotorik) siswa untuk materi KD 4.8 membuat gambar interior.
2. Penelitian ini sebagai upaya mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar menggambar dengan aplikasi perangkat lunak.
3. Penelitian ini sebagai upaya mengetahui pengaruh media Archi CAD pembelajaran terhadap hasil belajar menggambar dengan aplikasi perangkat lunak..

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan , yakni “

1. Apakah penggunaan media Archi CAD mempengaruhi hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan media lain ?
2. Apakaah nilai yang motivasi tinggi mempengaruhi hasil yang lebih tinggi ?

3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.?
4. apakah terdapat keunggulan dari media Archi CAD dengan media yang digunakan di sekolah?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. untuk mengetahui pengaruh media Archi CAD terhadap prestasi belajar di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
2. untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. untuk mengetahui interaksi antara media dan motivasi belajar di kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Apabila tujuan penelitian di atas dapat terwujud, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dalam bidang estimasi dan media pembelajaran khususnya Archi CAD .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan ketertarikan dan daya serap siswa dalam belajar.

2) Meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.

b. Bagi Guru

1) Sebagai masukan bagi guru-guru SMK dalam meningkatkan hasil belajar.

2) Memberikan informasi seberapa besar pengaruh media pembelajaran Archi CAD dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik peserta didik, khususnya pada pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.

THE
Character Building
UNIVERSITY