

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan suatu bangsa dapat ditinjau dari berbagai bidang pembangunan. Salah satu bidang yang selalu mendapat sorotan dan perhatian adalah bidang pendidikan sebab bidang pendidikan dapat mengantarkan suatu bangsa menuju cita-cita serta tujuan Nasional. Negara-negara maju seperti Amerika, Inggris, Jepang lebih perhatian terhadap dunia pendidikan, maka secara bertahap kesejahteraan masyarakat meningkat, serta IPTEK berkembang dengan pesat. Berbagai terobosan dengan penemuan-penemuan baru di bidang IPTEK, mampu mengangkat nama baik bangsa tersebut di mata dunia. Kemajuan IPTEK inilah yang mendorong Negara-negara lainnya terutama Negara yang kurang dan sedang berkembang, bahkan berusaha untuk menyamainya.

Pemerintah Indonesia banyak melakukan perbaikan-perbaikan sarana dan prasarana, dengan banyak mendirikan sekolah-sekolah baru, dari mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi, baik di kota maupun di pelosok desa. Semuanya itu dilakukan dengan tujuan agar dari hasil pendidikan tersebut dapat lahir generasi-generasi penerus, bibit-bibit unggul dan sumber daya manusia yang seutuhnya. Mampu mengantarkan bangsa kearah cita-cita dan tujuan Nasional, yaitu mewujudkan Rakyat Indonesia adil dan makmur.

Dengan adanya perhatian yang lebih terhadap dunia pendidikan, maka secara langsung ikut mewujudkan tujuan Pembangunan Nasional. Dengan

perhatian yang lebih akan mendorong insan pendidikan untuk lebih terampil dalam merencanakan program pendidikan guna mencapai tujuan tersebut diatas.

Tanggung jawab sekolah yang besar dalam memasuki era globalisasi adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam masyarakat yang sangat cepat perubahannya. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa adalah menjadi pekerja yang bermutu. Kemampuan berbicara dalam bahasa asing dan kemahiran komputer merupakan dua kriteria utama yang pada umumnya diajukan sebagai syarat untuk memasuki lapangan pekerjaan di Indonesia dan di seluruh negara. Dengan adanya komputer yang telah merambah di segala bidang kehidupan manusia, maka dibutuhkan suatu tanggung jawab yang besar terhadap system pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemahiran komputer bagi para siswa kita. Sesuai dengan identifikasi dan rumusan masalah bahwa yang akan di teliti dalam penelitian ini, hanya satu kriteria saja yaitu tentang komputer.

Komputer menjadi kebutuhan penting bagi manusia untuk bidang pekerjaannya. Komputer bisa dimanfaatkan di semua bidang, terutama bidang pendidikan. Di sekolah, belajar komputer diharapkan bisa menunjang terhadap mata pelajaran lainnya.

Dalam bidang pendidikan komputer di Indonesia menurut Wardiman Djojonegoro (Info Komputer 1995 : 89) sebagai berikut :

“... untuk mengejar ketinggalan kita dalam penggunaan atau pemanfaatan komputer dan industri Software yang perlu di siapkan adalah sumber daya manusia dan peranan lembaga-lembaga pendidikan.”

Di SMK Negeri 5 Bandung pemanfaatan dan penguasaan komputer diterapkan mulai kelas 1. Agar dihasilkan para lulusannya yang memiliki klasifikasi penguasaan komputer yang handal sesuai dengan tujuan pendidikan di SMK Negeri 5 Bandung dan tujuan Pendidikan Nasional.

Pelajaran Komputer di SMK Negeri 5 Bandung khususnya bidang keahlian Survey Pemetaan menjadi kebutuhan yang sangat mendasar, apalagi dalam dunia kerja siswa dan lulusan SMK dituntut harus bisa menjadi drafter dan menguasai program *AutoCAD*.

Pelajaran Komputer di SMK Negeri 5 Bandung, untuk kelas 1 dengan nama mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi) berupa pengetahuan dasar tentang komputer seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel. Untuk kelas 2 dan kelas 3 dengan nama mata pelajaran komputer, belajar mengenai program *AutoCAD* yang diarahkan pada Survey Pemetaan.

Mata pelajaran Komputer yang diterapkan di SMK Negeri 5 Bandung berupa program *AutoCAD* diantaranya memahami dasar-dasar program *AutoCAD*, menerapkan perintah-perintah dasar menggambar dengan program *AutoCAD*, dan membuat gambar hasil Survey Pemetaan dengan program *AutoCAD*.

Program *AutoCAD* penuh dengan daya tarik tersendiri bagi diri peserta didik di mana ide-ide baru atau gagasan keilmuan yang sifatnya imajinatif dan edukatif dari siswa dapat di rancang dan di buat dalam suatu desain gambar untuk menunjang pada mata pelajaran Survey Pemetaan. Dalam hal ini desain Survey Pemetaan dari hasil gambar manual, di gambar ulang dengan menggunakan

program *AutoCAD* oleh siswa dengan bimbingan dari guru mata pelajaran Komputer. Kegiatan tersebut menuntut pada diri siswa untuk berfikir yang logis dan sistematis di dalam menerapkan ide dan gagasannya untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi kreativitas yang ada pada diri siswa.

Untuk memenuhi harapan diatas, program keahlian teknik Survey Pemetaan dengan serangkaian mata pelajaran yang berkesinambungan menuntut siswa untuk kreatif dalam melaksanakan latihan-latihan, praktek dan tugasnya dengan menerapkan konsep dan teori gambar bangunan dalam menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.

Dalam hal ini tugas merupakan salah satu aspek yang menentukan lulus tidaknya belajar siswa untuk satu mata pelajaran. Berdasarkan pengamatan sementara dan pengalaman, pada saat mengikuti mata pelajaran Komputer, tampak ada kondisi yang kurang diharapkan dalam proses penguasaan program studi pada mata pelajaran tersebut. Karena pada kenyataannya kreativitas siswa tidak muncul, nilainya kurang memuaskan dan ada beberapa siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas-tugas mata pelajaran Survey Pemetaan walaupun sudah diberikan perpanjangan waktu.

Tugas mata pelajaran Survey Pemetaan ini dibuat dalam bentuk perencanaan atau desain dan merupakan salah satu unsur mata pelajaran produktif di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandung. Dalam pembuatan tugas Survey Pemetaan ini gambarnya sesuai dengan job sheet pada menggambar secara manual, tapi siswa dituntut untuk kreatif dalam menyelesaikan tugasnya dengan

program *AutoCAD*, dan untuk menyelesaikan tugas tersebut perlu kreativitas dengan ide dan gagasan yang akan dikembangkan oleh masing-masing siswa.

Salah satu mata pelajaran penunjang untuk menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan ini adalah mata pelajaran Komputer yang mempelajari mengenai program *AutoCAD*. Setiap tugas mata pelajaran Survey Pemetaan yang dikerjakan tak lepas dari yang berhubungan dengan program *AutoCAD*, karena program *AutoCAD* merupakan program yang mempelajari dasar-dasar untuk menggambar bangunan mulai dari 2D sampai 3D.

Namun dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan ini, siswa seringkali kebingungan dan kesulitan dalam mengerjakan hal-hal yang berhubungan dengan komputer khususnya dengan program *AutoCAD*, karena kurang menguasai tentang mata pelajaran Komputer dan kurangnya memahami dasar-dasar untuk menyurvei pemetaan.

Merujuk pada dasar pemikiran diatas, penulis merasa tertarik untuk meneliti sampai sejauh mana penguasaan mata pelajaran Komputer memberikan kontribusi terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan di SMK Negeri 5 Bandung. Berangkat dari hal tersebut, penulis menuangkan penelitian ini dalam skripsi dengan judul :

“Kontribusi Penguasaan Mata Pelajaran Komputer Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Menyelesaikan Tugas Mata Pelajaran Survey Pemetaan di SMK Negeri 5 Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dimaksudkan sebagai usaha untuk menemukan sumber-sumber pokok permasalahan dengan gejala-gejala yang menjadi indikatornya. Dengan demikian masalah-masalah tersebut benar-benar perlu diteliti dan dicari alternatif pemecahannya. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana (1988 : 99) sebagai berikut :

“Identifikasi masalah yaitu menjelaskan aspek-aspek masalah yang muncul dari tema atau judul yang telah dipilih. Identifikasi masalah ini merupakan pengungkapan dari berbagai masalah yang timbul dan diteliti lebih lanjut”. Kemudian Ali (1992 : 37) menjelaskan lebih lanjut bahwa : “Identifikasi masalah merupakan rumusan dan deskripsi tentang analisa ruang lingkup masalah yang dirumuskan baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan”.

Adapun identifikasi masalah-masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Siswa kurang menyadari bahwa mata pelajaran Komputer dapat memberikan andil terhadap mata pelajaran Survey Pemetaan.
- b. Sebagian siswa kurang menguasai pengetahuan dan keterampilan dasar pada mata pelajaran Komputer diantaranya penguasaan program *AutoCAD*.
- c. Sebagian siswa kurang kreatif dalam mengerjakan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan dengan menggunakan program *AutoCAD*.
- d. Sebagian siswa kesulitan dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan tanpa bantuan komputer.

- e. Siswa yang kurang dalam penguasaan mata pelajaran Komputer mendapatkan hasil yang tidak memuaskan dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.

1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah

1.3.1 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta terbatasnya kemampuan yang ada pada penulis, Mengacu pada pendapat Surakhmad (1990 : 36) yang mengemukakan bahwa :

Pembatasan masalah diperlukan bukan saja untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah bagi peneliti tetapi juga untuk menetapkan lebih dulu segala sesuatu yang diperlukan untuk pemecahannya, pembatasan masalah itu diperlukan untuk memberikan arah dan sasaran yang jelas.

Maka pada penelitian ini membatasi ruang lingkup permasalahan tersebut sebagai berikut :

- a. Kontribusi ini secara operasional dimaksudkan sumbangan yang diberikan komputer program *AutoCAD* terhadap kreativitas siswa dilihat dari sudut pandang penggunaan dan pemanfaatan komputer program *AutoCAD* dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan di SMK Negeri 5 Bandung.
- b. Penguasaan adalah cara memahami untuk mempergunakan sesuatu sehingga sesuatu itu mempunyai nilai guna dan bermanfaat, dalam hal ini komputer program *AutoCAD* digunakan untuk menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.

- c. Kreativitas secara operasional dalam hal ini mempermudah, memperlancar, lebih praktis, mengembangkan dan mendatangkan hasil lebih baik, yaitu penggunaan aplikasi-aplikasi dalam program *AutoCAD* pada proses penyelesaian tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.
- d. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 2 SMK Negeri 5 Bandung Jurusan Bangunan Bidang Keahlian Teknik Survey Pemetaan yang telah mengikuti dan lulus mata pelajaran Komputer program *AutoCAD* semester 3 tahun pelajaran 2007-2008.

1.3.2 Perumusan Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang diteliti, maka perlu dirumuskan masalah penelitian. Moh Ali (1987:36) mengemukakan bahwa “rumusan masalah pada hakekatnya adalah generalisasi deskripsi ruang lingkup masalah, pembatasan dimensi dan analisis variabel yang tercakup didalamnya”. Dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

- a. Bagaimana penguasaan materi oleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran Komputer.
- b. Bagaimana kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.
- c. Seberapa besar kontribusi penguasaan mata pelajaran Komputer terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan di SMK Negeri 5 Bandung.

1.4 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah adalah uraian tentang pengertian secara garis besar terhadap peristilahan judul penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini. Penjelasan istilah ini berguna untuk membatasi tentang pengertian terhadap peristilahan yang di maksud dalam penelitian. Sehingga diharapkan para pembaca atau pihak lain tidak salah menafsirkan terhadap pengertian istilah yang dipakai. Untuk menghindari kesalah pahaman dalam menafsirkan istilah-istilah yang penulis gunakan, maka penulis menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

- a. Kontribusi secara harfiah diartikan sebagai sumbangan materi/sumbangan satu variabel terhadap variabel lain. Dalam kontribusi ini secara operasional dimaksudkan sumbangan yang diberikan komputer terhadap kreativitas siswa dilihat dari sudut pandang penggunaan dan pemanfaatan komputer dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.
- b. Penguasaan adalah proses cara, pembuatan menguasai atau penguasaan dimana arti menguasai itu sendiri adalah kemampuan, atau cara memahami untuk mempergunakan sesuatu sehingga sesuatu itu mempunyai nilai guna dan bermanfaat, dalam hal ini komputer digunakan dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.
- c. Mata pelajaran Komputer merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandung, dalam hal ini mata pelajaran Komputer diberikan pada semester 3 dengan materi yang dipelajari program *AutoCAD*.

- d. Kreativitas siswa. Dalam hal ini Kreativitas terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pada program *AutoCAD* untuk penyelesaian tugas mata pelajaran Survey Pemetaan, agar lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mengembangkan, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, dan mendatangkan hasil lebih baik.
- e. Mata pelajaran Survey Pemetaan merupakan salah satu program produktif di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bandung Jurusan Bangunan. Dalam hal ini materi mata pelajaran Survey Pemetaan diantaranya adalah menggambar hasil Survey Pemetaan secara manual dan dengan bantuan komputer program *AutoCAD*.

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian, betapun sederhananya tentulah mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai pada akhir penelitiannya. Penentuan tujuan merupakan hal yang penting. Hal ini untuk meyakinkan dalam penelitian dan menentukan sikap dan usaha pencapaian agar sesuai dengan tujuan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui penguasaan materi oleh siswa setelah mengikuti mata pelajaran Komputer
- b. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.
- c. Untuk mengetahui kontribusi penguasaan mata pelajaran Komputer terhadap kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas mata pelajaran Survey Pemetaan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diperolehnya informasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berdaya guna, antara lain :

- a. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan, pengajaran mata pelajaran komputer Di SMK Negeri 5 Bandung.
- b. Sebagai bahan kajian dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran komputer Di SMK Negeri 5 Bandung.
- c. Sebagai bahan masukan pada guru, baik guru mata pelajaran komputer maupun guru mata pelajaran survey pemetaan Di SMK Negeri 5 Bandung.
- d. Sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran Komputer Di SMK Negeri 5 Bandung.
- e. Sebagai bahan kajian dan pembanding dalam menentukan penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Komputer dalam bidang pendidikan secara optimal Di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil.
- f. Secara keseluruhan diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan pendidikan, khususnya Di Universitas Pendidikan Indonesia.