

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Namun, kenyataan yang dipahami oleh sebagian masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggap *property* sekolah, yakni kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan.

Dalam kegiatan pembelajaran, khususnya mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak, peserta didik diharapkan memiliki keahlian dan keterampilan dalam menggambar dengan perangkat lunak. Salah satu yang mendukung untuk menunjang hal tersebut adalah dengan ketersediaan sarana prasarana komputer yang memadai. Komputer yang tersedia di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Tasikmalaya berjumlah 13 unit khusus untuk memenuhi kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak.

Selain sarana dan prasarana ruang komputer, perlu diperhatikan pula tentang perangkat komputer yang digunakan sebagai media utama dalam pelaksanaan mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak. Dengan penggunaan komputer sebagai media pembelajaran maka akan dibutuhkan standar minimal dalam menunjang kebutuhan belajar mengajar di laboratorium komputer. Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008

tidak termuat kriteria minimal perangkat komputer berupa spesifikasi CPU (*Central Processing Unit*) dan printer yang harus tersedia untuk menunjang pembelajaran. Dalam lampiran Peraturan Menteri No. 40 Tahun 2008 tersebut hanya tertuang penjelasan bahwa perangkat komputer harus mendukung penggunaan multimedia. Maka dalam penelitian ini akan mengacu pada Standar Badan Standar Nasional Pendidikan No. 1023-P2-10/11 Mengenai Instrumen Verifikasi SMK Tentang Penyelenggara Ujian Praktik Kejuruan Tahun 2010/2011.

Dengan meninjau fakta di ruang komputer Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 2 Tasikmalaya, yang disesuaikan dengan Standar Badan Standar Nasional Pendidikan, mengenai penyelenggaraan ujian praktik, sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan efektivitas belajar siswa yang semakin berkurang, karena sarana prasarana komputer sangat terbatas, sehingga siswa bergiliran untuk dapat mengoperasikan perangkat lunak autocad. Selain itu, ada siswa yang tidak memiliki komputer sendiri sehingga bergantung pada ketersediaan komputer di ruang komputer. Pemberian waktu belajar siswa kurang sehingga dalam mengoperasikan perangkat lunak autocad kurang maksimal. Selain itu, hanya sebagian siswa yang mempunyai buku panduan khusus belajar autocad sehingga dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan instruksi dari guru. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan adanya suatu dorongan belajar yaitu motivasi belajar. Besarnya motivasi belajar setiap siswa tergantung pada faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik yang dirasakan oleh siswa itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang inilah penulis mengangkat judul “Pengaruh Pemanfaatan Sarana Dan Prasarana Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tasikmalaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pendapat Riduwan (2011: 4) yang mengemukakan: “Identifikasi masalah merupakan proses merumuskan permasalahan-permasalahan yang akan diteliti”. Maka pada penelitian ini dapat teridentifikasi faktor-faktor penyebab timbulnya masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak karena rendahnya kesadaran siswa untuk memaksimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana belajar menggambar dengan perangkat lunak di sekolah.
- b. Bervariasinya cara pemanfaatan sarana dan prasarana belajar menggambar dengan perangkat lunak yang dilakukan oleh setiap siswa di sekolah.
- c. Bervariasinya motivasi belajar menggambar dengan perangkat lunak yang dimiliki oleh setiap siswa di sekolah.

1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah

1.3.1 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian terarah, terfokus, dan tidak melenceng ke mana-mana (Riduwan, 2011: 5). Agar permasalahan yang ditinjau

pada penelitian ini tidak terlalu luas, perlu adanya pembatasan masalah untuk menentukan ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut :

- a. Sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar ini ada berbagai macam. Dalam penelitian ini dibatasi pada sarana dan prasarana belajar yang berkaitan langsung dalam proses belajar yaitu alat, bahan ajar, media pengajaran dan ruang laboratorium komputer.
- b. Motivasi belajar terdiri dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dalam penelitian ini yang digunakan hanya motivasi intrinsik, yang dibatasi pada minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa.

1.3.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan langkah dari suatu problematika, dan merupakan sumber kegiatan pokok pada kegiatan penelitian. Perumusan penelitian dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapnya (Arikunto, 2010: 89).

Adapun rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana gambaran siswa tentang pemanfaatan sarana dan prasarana belajar menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya ?
- b. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya ?
- c. Bagaimana pengaruh pemanfaatan sarana dan prasarana belajar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang ada di SMK Negeri 2 Tasikmalaya ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui gambaran tentang pemanfaatan sarana dan prasarana belajar menggambar dengan perangkat lunak yang ada di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.
- b. Mengetahui gambaran tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang ada di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.
- c. Mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan sarana dan prasarana belajar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak yang ada di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Dapat dijadikan sebagai pedoman dan bahan acuan dalam pelaksanaan pemanfaatan sarana dan prasarana belajar pada tahun pelajaran yang akan datang bagi sekolah.
- b. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan masukan mengenai pemanfaatan sarana dan prasarana belajar.
- c. Dapat menambah wawasan dan dapat mengetahui bagaimana sesungguhnya pengaruh pemanfaatan sarana prasarana belajar dengan motivasi belajar siswa bagi penulis, serta dapat dijadikan bahan untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- BAB I PENDAHULUAN, membahas mengenai hal-hal yang mendorong dilaksanakannya penelitian (latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan).
- BAB II KAJIAN PUSTAKA, membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan aspek-aspek elemen fungsional, anggapan dasar untuk memperkuat teori tentang permasalahan penelitian, dan hipotesis, yakni jawaban sementara yang belum diuji kebenarannya.
- BAB III METODE PENELITIAN, membahas mengenai metode-metode serta langkah-langkah dalam penelitian.
- BAB IV HASIL PENELITIAN, membahas mengenai deskripsi data dan analisis data.
- BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, merupakan bagian terakhir dalam penulisan skripsi.