

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Belajar merupakan proses orang memperoleh keterampilan, kecakapan, dan sikap. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, keberhasilan mengajar adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru. Merupakan kepuasan tersendiri jika guru memberikan atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan waktu yang sedikit serta media pembelajaran yang sederhana, tetapi dapat diterima oleh siswanya, dibuktikan dengan dilakukannya evaluasi pada akhir pelajaran menunjukkan hasil belajar yang sangat signifikan.

SMK Negeri 2 Tasikmalaya merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki berbagai keahlian teknologi dan rekayasa, salah satunya adalah bidang keahlian teknik gambar bangunan, tempat dimana penulismelakukan kegiatan program pengalaman lapangan (PPL) selama kurang lebih tiga bulan. Dalam kegiatan PPL tersebut, penulismelakukan praktik mengajar pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak kelas XI semester genap.

Mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak adalah mata pelajaran yang membahas cara menggambar bestek atau gambar kerja dengan menggunakan software pada komputer, baik gambar dua dimensi maupun tiga dimensi dengan menggunakan *software* AutoCad, SketchUp, dan 3dsMax. Tugas – tugas yang diberikan pun berupa tugas menggambar denah, potongan, dan tampak rumah tinggal dua lantai, dengan kriteria kelulusan minimal (KKM) sebesar 75. Agar seluruh tugas peserta didik pada mata

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dapat terselesaikan, maka dilaksanakan kegiatan ekstrakurikuler gambar digital untuk menunjang proses pembelajaran.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kurikulum standar sebagai perluasan dari kegiatan kurikulum dan dilakukan di bawah bimbingan sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian, bakat, minat, dan kemampuan peserta didik yang lebih luas. Kegiatan ini juga dapat dijadikan sebagai pengayaan dan perbaikan siswa yang berkaitan dengan program akademik dan nonakademik. Melalui bimbingan dan pelatihan guru, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti para siswa.

Sesuai dengan apa yang dipantau peneliti, ditemukan beberapa permasalahan yang dialami peserta didik saat pembelajaran mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak tersebut, yaitu (1) kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, dikarenakan jumlah siswa yang cukup banyak yaitu 30 orang, serta waktu tatap muka yang singkat menyebabkan guru sulit untuk memberikan materi secara intensif kepada siswa; (2) beberapa peserta didik masih kurang mengerti dan paham cara menggambar dengan perangkat lunak, dikarenakan beberapa peserta didik tidak mempunyai sarana penunjang belajar, seperti laptop atau komputer, sehingga peserta didik sangat terbatas untuk mengulang dan mempraktekan materi yang diberikan oleh guru diluar jam pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulisdorongan untuk mengadakan penelitian mengenai “Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tasikmalaya”. Sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan penulis dapat membantu guru dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan di SMKN 2 Tasikmalaya, guru dapat lebih meningkatkan keefektifan dan keintensifan kegiatan ekstrakurikuler gambar digital, serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah dimaksudkan sebagai usaha untuk menemukan sumber pokok permasalahan dengan gejala – gejala yang menjadi indikatornya. Dengan demikian masalah tersebut benar – benar perlu diteliti dan dicari alternatif pemecahannya.

Berdasarkan latar belakang dan pengamatan penulis di lapangan, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi ajar.
2. Beberapa peserta didik masih kurang mengerti dan paham cara menggambar dengan perangkat lunak.

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang ditetapkan dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang direncanakan secara jelas dan terperinci. Batasan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian adalah SMKN 2 Tasikmalaya, bidang keahlian Teknik Gambar Bangunan;

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Lingkup penelitian dibatasi pada kegiatan ekstrakurikuler gambar digital dan penjelasan guru mengenai mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak;
3. Subjek penelitian adalah seluruh kelas XI Teknik Gambar Bangunan di SMKN 2 Tasikmalaya;
4. Hasil belajar peserta didik yang diteliti adalah nilai tugas kelas XI Teknik Gambar Bangunan pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak;
5. Materi Pembelajaran adalah menggambar bestek atau gambar kerja rumah tinggal dua lantai.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah diatas, penulismerumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital di SMKN 2 Tasikmalaya?
2. Bagaimana gambaran umum hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 2 Tasikmalaya?
3. Seberapa besarpengaruh motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya?

E. TUJUAN PENLEITIAN

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakulikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara umum, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan ekstrakurikuler gambar digital terhadap penyelesaian tugas peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 2 Tasikmalaya. Namun secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Untuk memperoleh gambaran motivasi mengikuti kegiatan ekstrakurikuler gambar digital di SMKN 2 Tasikmalaya;
2. Untuk memperoleh gambaran hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 2 Tasikmalaya;
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi mengikuti ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.

F. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik dapat mengetahui pentingnya kegiatan ekstrakurikuler gambar digital untuk mengoptimalkan hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak di SMKN 2 Tasikmalaya;
2. Guru dapat lebih mengefektifkan dan mengintensifkan kegiatan ekstrakurikuler gambar digital di SMKN 2 Tasikmalaya;

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Penulis dapat mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi mengikuti ekstrakurikuler gambar digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tasikmalaya.

Rifqi Fauzi, 2014

Pengaruh Motivasi Mengikuti Ekstrakurikuler Gambar Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu