

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman menunjukkan banyak perubahan dalam kehidupan yang dipengaruhi oleh teknologi. Hal tersebut dapat dilihat melalui berkembangnya alat-alat canggih seperti *gadget*, kendaraan ringan, alat-alat rumah tangga, alat olahraga dan lain sebagainya yang mampu memudahkan semua urusan manusia. Disadari atau tidak, perkembangan teknologi yang semakin pesat seperti saat ini dapat terjadi karena pendidikan. Suatu negara menjadi negara yang maju dan mampu bersaing dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi karena pendidikan yang berstandar tinggi. Oleh karena itu, pendidikan dan model pembelajaran terus diteliti dan dikembangkan guna membuahakan generasi penerus bangsa yang religius, edukatif, ilmiah, dan sesuai dengan harapan bangsa.

Usaha dalam mewujudkan visi pendidikan dapat diraih dengan memberikan pelayanan terbaik dalam mendidik peserta didik. Hal tersebut dapat didukung oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdikan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sejalan dengan undang-undang No. 20 tahun 2003, Permendiknas No. 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan dasar dan menengah, mengenai visi pendidikan menjelaskan bahwa visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Mendidik peserta didik membutuhkan metode dan media pembelajaran yang baik dan tepat. Langkah awal dalam menyusun pembelajaran tersebut adalah

memahami terlebih dahulu makna dari pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik. Agar materi pelajaran mudah diterima oleh peserta didik, maka perlu digunakan beberapa prinsip pengelolaan kelas, penentuan metode belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang efektif, dan efisien.

Membahas mengenai pembelajaran, objek didik perlu ditentukan agar tepat sasaran. Penentuan sasaran ajar tersebut mempertimbangkan beberapa aspek diantaranya usia peserta didik, pemahaman peserta didik, dan jenjang pendidikan yang sudah dilalui peserta didik. Seperti dicantumkan pada undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 14 tentang jalur, jenjang dan jenis pendidikan umum yaitu, “Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Sejalan dengan undang-undang No 20 tahun 2003 pasal 14, pada pasal 18 tentang pendidikan menengah, dicantumkan bahwa “Pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau bentuk lain yang sederajat

Pengertian SMK tercantum pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 pasal 18 tentang pendidikan menengah mengungkapkan pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Berdasarkan spektrum pendidikan menengah kejuruan 2013, bidang studi keahlian di SMK terbagi menjadi delapan bidang, yaitu; teknologi dan rekayasa, teknologi informasi dan komunikasi, kesehatan, agrobisnis dan agroteknologi, perikanan dan kelautan, bisnis dan manajemen, pariwisata, serta seni dan kerajinan. Pada bidang studi keahlian teknologi dan rekayasa terdiri atas 18 program studi keahlian. Setiap SMK berhak menentukan program studi keahlian yang akan dibuka.

SMKN 2 Garut merupakan salah satu sekolah kejuruan yang membuka bidang studi keahlian teknologi dan rekayasa. Adapun program studi keahlian yang terdapat di SMKN 2 Garut salah satunya adalah program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB). Pelajaran produktif yang ada pada program keahlian TGB terdiri atas Rencana Anggaran Biaya (RAB), Konstruksi Bangunan (KB), Menggambar Konstruksi Bangunan (MKB), interior eksterior, gambar teknik, mekanika teknik, ilmu ukur tanah, simulasi digital, dan autocad. Pelajaran–pelajaran kejuruan pada program keahlian TGB tersebut menekankan pada gambar dan estetika menggambar bangunan. Oleh karena itu, mata pelajaran konstruksi bangunan dibagi menjadi dua yaitu KB dan MKB. Pada pelajaran KB, peserta didik diajarkan teori konstruksi bangunan sedangkan pada pelajaran MKB peserta didik dilatih cara dan teknik menggambar bangunan.

Menggambar memerlukan pemahaman yang baik mengenai objek gambar agar peserta didik dapat menggambar dengan baik dan benar. Namun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa peserta didik akan menemukan kesulitan dan hambatan berbeda-beda dalam menggambar. Berdasarkan hasil belajar MKB di kelas dan hasil diskusi dengan guru pamong mata pelajaran MKB di SMKN 2 Garut, 60% peserta didik mengalami kesulitan dalam menggambar bagian bangunan karena belum memahami konstruksi seutuhnya, sedangkan pada pelajaran teori, waktu yang tersedia cukup singkat dan tidak sesuai dengan tugas pada pelajaran menggambar. Hal tersebut terjadi karena berbagai faktor diantaranya karena fasilitas menggambar yang disediakan sekolah kurang memadai sehingga peserta didik menghabiskan banyak waktu untuk bergantian menggunakan alat gambar. Permasalahan lainnya yang sering muncul pada pelajaran MKB adalah peserta didik yang tidak begitu tertarik pada saat penyampaian teori di kelas bahkan sebagian peserta didik mengantuk saat guru menerangkan sehingga gambar yang dibuat tidak memenuhi standar kompetensi dasar yang sudah disusun. Permasalahan tersebut biasanya dapat diatasi dengan memberi inovasi pada media ajar, model pembelajaran dan lain sebagainya.

Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. Pendidik biasanya menentukan terlebih dahulu media dan materi pembelajaran sebelum memasuki kelas untuk mengajar. Menurut Arsyad (2011,

hlm.75), “Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Oleh karena itu, memilih media yang tepat merupakan hal yang penting untuk dilakukan sebagai persiapan mengajar.

Menyorot pada mata pelajaran MKB, maka media yang dibutuhkan oleh peserta didik adalah media yang dapat membantu peserta didik berimajinasi membayangkan objek yang akan di gambar. Sebagaimana diungkapkan oleh Khamdan Kurniawan dkk (2015), “Alat peraga adalah suatu alat, biasanya tidak dalam bentuk perangkat (set) yang digunakan dapat membantu memudahkan memahami konsep secara tidak langsung”. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian sebagai pengembangan inovasi media ajar dalam penguasaan materi pada mata pelajaran MKB untuk peserta didik SMK yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Media Prototipe Pada Mata Pelajaran Menggambar Konstruksi Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Garut”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

1) Identifikasi Masalah

Penulis perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Visi pendidikan nasional, yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah belum dapat dicapai.
2. Alat menggambar yang digunakan peserta didik dan merupakan fasilitas dari sekolah belum memadai.
3. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran MKB masih perlu di kembangkan.
4. Pemahaman peserta didik terhadap materi konstruksi bangunan yang menjadi dasar untuk menggambar konstruksi bangunan masih rendah,

sedangkan menggambar merupakan modal untuk peserta didik di bangku SMK bekerja setelah lulus.

5. Perlu adanya media pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk membayangkan objek gambar.
6. Suasana belajar dalam kelas tidak selamanya menyenangkan atau membosankan, sehingga ketidakstabilan seperti rasa kantuk kerap kali muncul dan memburyarkan konsentrasi peserta didik.

2. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang penulis miliki, penulis perlu menyederhanakan permasalahan yang telah dirumuskan. Berdasarkan hal tersebut, maka aspek yang diungkap dalam penelitian ini dibatasi yaitu dengan media prototipe dalam menjelaskan materi menggambar denah, tampak, potongan yang dianggap sulit oleh peserta didik ini memberikan hasil belajar yang baik dalam menyerap materi pelajaran atau sebaliknya, serta penelitian ini hanya pada mata pelajaran MKB dengan kompetensi dasar menerapkan kaidah gambar proyeksi dalam membuat dan menyajikan gambar proyeksi bangunan (gbr.situasi,denah,potongan,tampak) sesuai kaidah gambar teknik sesuai kaidah gambar teknik dengan silabus yang dipakai pada tahun ajaran 2014/2015 di program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB) SMK Negeri 2Garut.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik SMKN 2 Garut pada mata pelajaran MKB dengan menggunakan media prototipe?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan prototipe dengan yang tanpa menggunakan prototipe?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran MKB dengan menggunakan media prototipe.
2. Mengetahui perbedaan pembelajaran di kelas yang menggunakan prototipe dengan yang tidak menggunakan prototipe.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan diantaranya :

1. Bagi peserta didik, penerapan media prototipe pada pembelajaran MKB diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk belajar aktif, mengoptimalkan pembelajaran di dalam dan di luar kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Bagi pendidik, sebagai bahan masukan untuk menyempurnakan dan memperbaiki proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media prototipe sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran pada sekolah tersebut.
4. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media prototipe dalam pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Agar penelitian ini dapat dipahami dengan mudah oleh berbagai pihak yang berkepentingan, maka penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang tersusun berdasarkan struktur organisasi penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori-teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini dan hipotesis. Melalui kajian pustaka dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan bagian yang bersifat prosedural. Bab metode penelitian berisi tentang desain penelitian, waktu dan lokasi penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Menyajikan uji coba alat pengumpulan data, hasil pengolahan data dan penafsiran data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini penutup penulisan mencoba memberikan kesimpulan dan saran sebagai akhir dari tulisan ini.