# BAB I
# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang siap membentuk dan membina siswa untuk memiliki keterampilan dasar siap kerja. Pada umumnya sistem pembelajaran siswa SMK sangat mengedepankan praktek dibandingkan dengan teori. Dengan kata lain pembelajaran banyak dilakukan dalam praktek yang bersamaan dengan penyampaian teori, hal ini bertujuan untuk menanamkan kesiapan para siswa dalam bekerja. Praktek merupakan cara praktis dalam penerapan teori, dengan praktek para siswa dapat lebih mudah memahami teori yang diberikan oleh pendidik beserta implementasi secara langsung yang dilakukan dilapangan. Hal ini memberikan langkah yang lebih maju dan terarah agar para siswa tidak salah dalam mengartikan pemahaman teori.

Pada penerapan gambar teknik manual, peserta didik hanya menggunakan sarana berupa meja gambar dan peralatan gambar manual saja. Sedangkan pada penerapan gambar teknik menggunakan media digital, alat bantu yang digunakan meliputi seperangkat komputer yang sudah dilengkapi dengan *software* AutoCAD. Perbedaan hasil pekerjaan yang dilakukan pun akan sangat berbeda, meskipun pada umumnya peserta didik mengerjakan gambar teknik dengan *jobsheet* yang sama.

Hal tersebut juga berkaitan dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan serba canggih. Mata pelajaran gambar teknik manual bertujuan untuk mengenalkan teknik gambar dengan menggunakan keterampilan tangan, namun jika dilihat penggunaannya dilapangan dan cakupan wilayah kerja tentu saja gambar manual akan memakan waktu lebih banyak untuk proses pengerjaannya, oleh sebab itu pengerjaan gambar menggunakan teknik penggambaran manual terkesan tidak praktis.

Berdasarkan kebutuhan dan tuntutan kerja di lapangan, para peserta didik di SMK juga dibekali dengan mata pelajaran gambar teknik digital, dimana gambar kerja dapat dibuat dengan menggunakan pemanfaatan *software*. Hal ini akan jauh lebih memudahkan proses penggambaran dan dipandang lebih praktis dalam pengerjaannya dilapangan kerja, karna disamping efisiensi waktu, gambar yang dihasilkan pun akan lebih akurat, bersih dan rapi.

Dalam proses penggambaran digital, kata kunci atau yang lebih dikenal dengan istilah *keyword* sangat dibutuhkan *drafter* untuk mempercepat waktu dalam proses penggambaran digital. Dengan kata lain, penggunaan *keyword* dapat memberikan pengaruh terhadap efektivitas waktu pengerjaan gambar digital.

Ditinjau dari kenyataan yang dihadapi di lapangan, diketahui bahwa penerapan dan penguasaan *software* AutoCAD di SMKN 2 Tasikmalaya dinilai sudah cukup baik. Akan tetapi kebanyakan siswa masih menggunakan perintah manual berupa *toolbar* dan *menubar* pada proses penggambaran dengan menggunakan *software* AutoCAD. Dengan kata lain penggunaan *keyword* pada *software* AutoCAD belum sepenuhnya diketahui oleh para siswa di SMK Negeri 2 Tasikmalaya secara merata. Mengingat pentingnya penggunaan *keyword* pada proses penggambaran tugas mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak ini dituntut untuk memiliki efektivitas waktu pengerjaan yang sangat tinggi dilapangan, diharapkan semua siswa kelas XI SMKN 2 Tasikmalaya ini dapat diarahkan untuk menggunakan perintah kata kunci atau *keyword* dalam proses pengerjaan gambar digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan efektivitas waktu yang akan didapatkan peserta didik jika menggunakan *keyword* dalam penggambaran digital dengan menggunakan *software* AutoCAD. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul **"Efektivitas Waktu Penggunaan *Keyword* AutoCAD Dalam Pengerjaan Tugas Mata Pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak pada Siswa SMK Negeri 2 Tasikmalaya"**.

## B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas, dapat diketahui bahwa ditemukan permasalahan yang terjadi di lapangan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan *keyword* pada *software* AutoCAD dapat mengefektifkan waktu pengerjaan tugas mata pelajaran MDPL?
2. Apakah pilihan penggunaan *keyword* pada *software* AutoCAD dalam pengerjaan tugas mata pelajaran MDPL lebih efektif digunakan untuk mempersingkat waktu pengerjaan tugas jika dibandingkan dengan penggunaan *toolbar* dan *menubar*?

Dengan mempertimbangkan luasnya ruang lingkup dalam penelitian ini, maka penulis merasa perlu untuk membatasi permasalahan penelitian. Penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan (TGB) SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak.
2. Penelitian dibatasi pada penggambaran denah dengan menggunakan *software* AutoCAD 2008.

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui efektivitas waktu yang dihasilkan dalam penggunaan *keyword* pada *software* AutoCAD pada mata pelajaran MDPL kelas XI SMK Negeri 2 Tasikmalaya.
2. Mengetahui bahwa diantara pemilihan penggunaan *keyword*, *toolbar* dan *menubar*, manakah metode penggambaran yang paling efektif digunakan dalam penggambaran tugas mata pelajaran MDPL ditinjau dari kecepatan waktu.

**D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi penulis dan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian lebih lanjut yang relevan di masa yang akan datang dan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Bagi Peneliti, diharapkan:
    a. Dapat menjadikan penelitian ini sebagai sarana pembelajaran untuk memperluas wawasan keilmuan berkaitan dengan efektivitas waktu pengerjaan tugas mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak menggunakan *keyword* AutoCAD khususnya pada kelas XI Teknik Gambar Bangunan.
    b. Dapat menjadikan penelitian ini sebagai wahana pembelajaran untuk memperluas wawasan keilmuan berkaitan dengan efektivitas waktu.
    c. Memiliki gambaran mengenai pentingnya penggunaan *keyword* AutoCAD yang diterapkan pada siswa kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan dapat membantu proses pengerjaan gambar digital menjadi lebih efektif ditinjau dari segi waktu.
2. Bagi Siswa, diharapkan :

    Dapat menambah pengetahuan siswa tentang pentingnya penggunaan *keyword* pada *software* AutoCAD dalam proses pengerjaan tugas mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak dapat lebih mengefektifkan waktu penyelesaian tugas.
3. Bagi Guru
    a. Dapat menambah pengetahuan guru tentang pentingnya penggunaan *keyword* pada proses penggambaran digital menggunakan *software* AutoCAD.
    b. Dapat menambah pengetahuan guru bagaimana mengembangkan minat dan kemampuan siswa dalam penguasaan *keyword* AutoCAD.
    c. Sebagai implementasi suksesnya penerapan praktek berdasarkan teori yang telah diberikan untuk kemajuan siswa ke arah yang lebih baik.

4. Bagi Sekolah
    a. Sebagai masukan untuk pengembangan penguasaan praktek siswa yang lebih mumpuni.
    b. Sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan ilmu, khususnya pada praktek menggambar dengan perangkat lunak menggunakan *keyword* AutoCAD.
    c. Sebagai masukan untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis praktek dengan cara-cara yang lebih cepat dan efektif guna meningkatkan kualitas kompetensi siswa lulusan SMK.

**E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulis dalam menyusun tulisannya, diperlukan Sistematika penulisan. Sistematika penulisannya sebagai pedoman penulis agar lebih terarah dalam melaksanakan proses penulisannya.

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, penjelasan istilah dalam judul, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Kajian pustaka memuat teori-teori yang dijadikan landasan dalam penelitian beserta bukti-bukti empiris yang mendukung.

Bab III Metode Penelitian merupakan penjabaran tentang metode penelitian, prosedur pengumpulan data serta teknik analisis data yang digunakan.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Memuat pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan serta pembahasan atau analisis temuan.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan memuat penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian, yang disajikan dalam bentuk kesimpulan penelitian. Saran memuat implikasi dari hasil kesimpulan yang dapat ditujukan kepada para pengguna hasil penelitian yang bersangkutan dan kepada peneliti berikutnya.