

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk dapat mengembangkan diri dengan jenis kemampuan atau keahlian tertentu. Menurut PP No.19 tahun 2005 Pasal 26 ayat 3 tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan tujuan SMK adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlaq mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. Berdasarkan uraian diatas lulusan SMK berorientasi langsung dengan dunia kerja dan memiliki tujuan untuk mengarahkan siswa dapat langsung masuk ke dunia kerja, selain langsung memasuki dunia kerja lulusan SMK dapat pula melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi yang diharapkan dapat mengembangkan diri.

Lulusan SMK diharapkan dapat langsung masuk ke dunia kerja karena telah memiliki kompetensi keahlian tertentu yang telah diajarkan dan dipelajari selama belajar di SMK. Namun tidak sedikit kemampuan yang dimiliki siswa belum memenuhi tuntutan yang ada di dunia kerja. Dan tidak semua lulusan SMK dapat langsung masuk ke dunia kerja dengan mudah.

SMK dengan keahlian gambar terutama pada jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) dituntut untuk dapat menguasai kompetensi dalam menggambar dengan menggunakan perangkat lunak yang diharapkan dapat menjadi seorang drafter pada dunia kerja yang dapat menguasai menggambar dengan perangkat lunak berupa dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D).

SMK Negeri 1 Sumedang salah satu SMK yang didalamnya terdapat program keahlian Teknik Gambar Bangunan (TGB). SMK Negeri 1 Sumedang sudah mencetak beberapa lulusan yang berkualitas karena pada setiap tahunnya mengirimkan beberapa siswanya untuk langsung bekerja ke Jepang. Selain itu SMK Negeri 1 Sumedang menjadi salah satu SMK yang dijadikan SMK percontohan sehingga menuntut siswanya untuk lebih baik dan dapat menjadi siswa unggulan.

Namun tidak semua siswa dapat langsung melanjutkan ke dunia kerja dengan mudah. Karena beberapa faktor dan salah satunya adalah kemampuan dalam menguasai perangkat lunak yang kini menjadi tolak ukur dalam memasuki dunia kerja.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pemenuhan Kompetensi Menggambar Digital Siswa Kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang Berdasarkan Tuntutan Dunia Kerja”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini dibatasi pada kompetensi siswa kelas XII TGB di SMK N 1 Sumedang dalam menguasai menggambar dengan perangkat lunak berdasarkan tuntutan dunia kerja.

1. Objek penelitian dilakukan di kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang.
2. Mata pelajaran MPL (Menggambar dengan Perangkat Lunak).
3. Juru gambar/ *drafter* arsitektur.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dan batasan masalah maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang dapat memenuhi kompetensi menggambar digital ?
2. Apakah siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang dapat memenuhi kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah dalam penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui sejauh mana siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang sudah dapat memenuhi kompetensi menggambar digital.
2. Mengetahui sejauh mana siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang sudah dapat memenuhi kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa memberikan motivasi kepada siswa untuk terus meningkatkan kompetensi diri agar siap dan dapat bersaing untuk melanjutkan ke dunia kerja.
2. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai acuan untuk melatih dan meningkatkan kompetensi siswa agar dapat memenuhi tuntutan dunia kerja.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah dalam meningkatkan kompetensi siswa untuk melanjutkan ke dunia kerja.
4. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang kompetensi siswa untuk dapat terjun langsung kedalam dunia kerja, dan untuk diadakannya penelitian selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan dalam penelitian.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini dijelaskan mengenai teori teori, peraturan, dan pengertian yang berhubungan dengan tingkat pemenuhan, kompetensi, menggambar digital, ujian praktik kejuruan, tuntunan dunia kerja, prosedur K3LH dalam penggunaan komputer, hipotesis penelitian dan penelitaian yang relavan.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian, paradigma penelitian, partisipan, polulasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini dijelaskan mengenai temuan-temuan yang ada dalam penelitian dan pembahasan yang dibahas menggunakan teori yang digunakan.

BAB V Simpulan, Implementasi dan Rekomendasi

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan berdasarkan temua-temuan yang telah dibahas.Serta implikasi dan rekomendasi yang ditujukan untuk sekolah berdasarkan temuan dan untuk penelitian selanjutnya.

