

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sebuah institusi pendidikan yang menjadi wahana pendidikan formal dalam mencapai tujuan agar peserta didik mampu menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang mempunyai pengetahuan, keterampilan keahlian dan kesiapan kerja (Djojonegoro, 2010, hlm. 12). Hal lain yang senada dituangkan dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) bahwa Kurikulum Nasional pada SMK adalah untuk menilai unjuk kerja seseorang dalam aspek-aspek keilmuan, keahlian dan keterampilan sesuai dengan capaian pembelajaran (*learning outcomes*). Untuk mencapai hal tersebut, pemerintah telah membentuk sedemikian rupa kurikulum untuk SMK.

Kurikulum SMK dirancang dengan pandangan bahwa SMA/MA dan SMK/MK pada dasarnya adalah pendidikan menengah, pembedanya hanya pada pengakomodasian minat peserta didik saat memasuki pendidikan menengah (Kemendikbud, 2013, hlm. 12). Peraturan pemerintah No. 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan Pasal 80 menyatakan bahwa; (2) setiap bidang keahlian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat terdiri atas 1 (satu) atau lebih program studi keahlian; (3) setiap program studi keahlian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat terdiri atas 1 (satu) atau lebih kompetensi keahlian. Bidang keahlian pada SMK / MAK meliputi teknologi rekayasa, teknologi informasi dan komunikasi, kesehatan, agribisnis dan agroteknologi, perikanan dan kelautan, bisnis dan manajemen, pariwisata, seni rupa dan kriya, seni pertunjukan. (Permendikbud, 2013, hlm. 13) adapun penelitian ini terletak pada bidang teknologi dan rekayasa, yaitu paket keahlian Teknik Gambar bangunan (TGB) di SMKN 3 Kuningan.

SMKN 3 Kuningan memiliki karakteristik pendidikan kejuruan yang mempersiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja. Hal ini sejalan dengan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan. Untuk mencapai hal

tersebut, SMKN 3 Kuningan membentuk kurikulum yang berdasarkan atas *demand driven* (kebutuhan dunia kerja) dan salah satunya adalah Praktik Kerja Lapangan (PKL).

PKL merupakan proses pembelajaran peserta didik dengan cara terjun langsung (*learning by doing*) mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dunia industri yang relevan dengan kemampuan peserta didik dan bidangnya. Dalam melaksanakan PKL, peserta didik mempersiapkan diri dan menyesuaikan dengan segala tuntutan dan harapan dunia industri. Menurut Kepala Praktik Kerja Lapangan peserta didik SMKN 3 Kuningan, peserta didik teknik gambar bangunan diharapkan mampu menguasai seluruh kompetensi gambar bangunan dan terampil menggunakan produk digital (AutoCAD). Hal tersebut perlu dipersiapkan dengan matang oleh peserta didik.

Hasil pra penelitian di lapangan diperoleh bahwa 85% dari peserta didik yang menjadi sampel penelitian ini merasa khawatir dengan tuntutan dunia industri. Peserta didik mengaku mendapati pemahaman mata pelajaran produktif yang kurang maksimal, sehingga menghambat kualitas kerja saat melaksanakan praktik di lapangan. Kemudian permintaan dunia industri agar peserta didik terampil menggunakan program AutoCAD, masih menjadi hal yang ditakutkan oleh 85% peserta didik tersebut. Bukan hanya terkait kompetensi, dunia industri mengharapkan kedisiplinan waktu serta kepatuhan terhadap K3 perusahaan dari peserta didik itu sendiri. Meninjau kegiatan pembelajaran di lapangan, peserta didik masih banyak yang belum dapat mematuhi peraturan dan K3 pembelajaran, seperti tidak menggunakan *wearpack* dan sering meninggalkan jam pelajaran.

Pola-pola masalah yang terjadi tersebut memerlukan bimbingan agar peserta didik mencapai persiapan yang maksimal untuk menghadapi PKL. Bimbingan tersebut akan didapatkan oleh peserta didik dari mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MdPL). Selain melatih peserta didik terampil menggunakan program AutoCAD, mata pelajaran ini merangkum 75% kompetensi seluruh mata pelajaran paket keahlian Teknik Gambar Bangunan seperti penguasaan materi dan struktur,

penerapan K3 dalam menggunakan komputer hingga kedisiplinan waktu saat melaksanakan pembelajaran, sehingga seluruh tuntutan dunia industri dapat dipenuhi oleh peserta didik.

Kompetensi MdPL menurut narasumber (kelas XII TGB 1) yang telah melaksanakan PKL pada periode sebelumnya mengungkapkan bahwa mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang sangat mendukung dalam pelaksanaan PKL. Oleh karena itu, untuk mengetahui pengaruh dari mata pelajaran tersebut maka penulis mengangkat dalam sebuah penelitian dengan judul *“Pengaruh Penguasaan Kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak terhadap Kesiapan Praktik Kerja Lapangan Peserta Didik Kelas XI Teknik Gambar Bangunan di SMKN 3 Kuningan”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka identifikasi masalah yang dijadikan sebagai bahan penelitian ini adalah:

1. Kurang maksimalnya pemahaman mata pelajaran produktif, sehingga peserta didik khawatir tidak dapat merepresentasikan tuntutan yang diminta saat PKL;
2. Peserta didik kurang mampu menguasai program AutoCAD dengan terampil. Hal ini ditinjau dari pengetahuan terhadap *tool* dan *shortcut*, waktu pengerjaan dan kelengkapan gambar yang dikerjakan;
3. Kurangnya manajemen waktu yang baik sehingga peserta didik seringkali tidak disiplin dengan waktu pengumpulan tugas yang sudah ditentukan;
4. Adanya sikap acuh dari peserta didik terhadap perlengkapan K3 pembelajaran, seperti penggunaan *wearpack* dan penggunaan perlengkapan komputer saat pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak peserta didik kelas XI TGB di SMKN 3 Kuningan?;
2. Bagaimana kesiapan praktik kerja lapangan peserta didik kelas XI TGB di SMKN 3 Kuningan?;
3. Bagaimana pengaruh penguasaan kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak terhadap kesiapan praktik kerja lapangan peserta didik kelas XI TGB di SMKN 3 Kuningan?.

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada:

1. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MdPL), dengan seluruh kompetensi dasarnya;
2. Obyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI TGB 1 dan kelas XI TGB 2 SMKN 3 Kuningan yang akan melaksanakan PKL pada periode Juli-September;
3. Penelitian dilakukan sampai dengan tahap kesiapan peserta didik dalam melaksanakan PKL, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap.

E. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui penguasaan kompetensi menggambar perangkat lunak peserta didik kelas XI TGB di SMKN 3 Kuningan;
2. Mengetahui kesiapan peserta didik kelas XI TGB SMKN 3 Kuningan dalam praktik kerja lapangan;

3. Memperoleh pengaruh penguasaan kompetensi menggambar dengan perangkat lunak terhadap kesiapan praktik kerja lapangan peserta didik kelas XI TGB di SMKN 3 Kuningan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi peserta didik membuka wawasan untuk memaksimalkan kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak agar terbentuk mental yang siap dalam menghadapi dan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan;
- b. Bagi penulis penelitian ini untuk memperkaya model-model pembelajaran yang tepat ketika menjadi seorang pengajar;
- c. Bagi guru dapat menjadi bahan evaluasi dan menjadi model pembelajarn dalam mengajar mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di kelas XI TGB;

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

- a. Bagi peserta didik dapat memberikan gambaran terkait prosedur dan tuntutan dunia industri terhadap peserta didik yang akan melaksanakan PKL.
- b. Bagi penulis dapat dijadikan bekal untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan dunia industri;
- c. Bagi guru mampu menerapkan dan meningkatkan media pembelajaran mata pelajaran MdPL yang mudah dimengerti peserta didik agar mencapai kompetensi yang baik.

G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan

Bab ini memaparkan tentang latar belakang penulis mengambil judul penelitian ini. kemudian selanjutnya ditulis sub-sub bab yang mendukung penelitian seperti identifikasi masalah, rumusan masalah,

batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian secara teoritis maupun praktis.

BAB II Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka ini memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bagian ini memiliki peran yang sangat penting yang menunjukkan *the state of the art* dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan pembaca untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitiannya dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal yang memiliki urgensi penting, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini akan disampaikan simpulan, yaitu hasil akhir berupa pernyataan penelitian yang menjawab rumusan-rumusan masalah yang telah ditentukan. Kemudian disampaikan implikasi berupa penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis dan temuan yang telah dibahas serta akan disampaikan terkait pengajuan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian ini dalam sub rekomendasi.