

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah salah satu pendidikan yang mempunyai tujuan mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia kerja sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan kompetensi dalam program studi keahlian pilihannya, membekali peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri (M.Ari, Budi : 2012).

Lulusan SMK diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Perubahan yang sangat pesat berdampak pada perubahan tuntutan kompetensi lulusan, perubahan jenis pekerjaan dan tuntutan kualitas pekerjaan di berbagai bidang. Untuk itu SMK harus menyesuaikan diri secara adaptif dan berkesinambungan. Supaya misi SMK untuk menyiapkan lulusannya tetap memiliki relevansi dengan kebutuhan dunia kerja.

Permasalahan yang dihadapi SMK dalam mempersiapkan lulusan diantaranya ketidaksesuaian kompetensi keahlian yang dipelajari di SMK dengan bidang pekerjaan serta ketidakselarasan antara kompetensi yang dihasilkan SMK dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja (Siswantari:2009). Sementara dunia kerja kurang optimal dalam menyerap tenaga kerja tamatan SMK, dan lebih berminat menggunakan tenaga kerja yang sudah berpengalaman. Sehingga tenaga kerja tamatan SMK yang belum memiliki kompetensi optimal sesuai yang dibutuhkan dunia kerja pada akhirnya tidak memperoleh peluang kerja dan menjadi pengangguran.

SMK dengan keahlian gambar pada jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) dituntut dapat menguasai kompetensi

menggambar dengan menggunakan perangkat lunak yang diharapkan dapat menjadi seorang *drafter* di dunia kerja.

SMK Negeri 1 Sumedang adalah 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.

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

Peneliti melakukan survey penelitian pada salah satu kelas, yaitu kelas XI Teknik Gambar Bangunan (TGB) 3 di SMK Negeri 1 Sumedang. Kelas XI TGB 3 merupakan kelas yang cenderung lambat dalam menyelesaikan tugas, terutama tugas pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak (MPL). Masalah yang muncul saat proses pembelajaran di kelas XI TGB 3 yaitu saat proses pengerjaan tugas, dimana siswa masih belum terampil dalam menggunakan beberapa perintah yang cukup penting dalam penggambaran pada perangkat lunak *AutoCAD*. Misalnya terlihat dari penggunaan perintah yang hanya beberapa saja, tanpa melakukan eksplorasi untuk mencari perintah yang efektif dalam penggambaran *autoCAD*. Lalu, siswa terkadang suka mengulur-ulur tugas saat dikerjakan di kelas. Alhasil, tugas menjadi menumpuk dan hasil tugas menjadi kurang maksimal. Hal ini dikarenakan siswa masih belum mampu beradaptasi dengan lingkungan belajar di kelasnya. Oleh karena itu, dibutuhkan model lingkungan pembelajaran yang tepat untuk merangsang siswa agar dapat mengerjakan penggambaran di kelas secara efektif dan efisien.

Tuntutan yang harus dipenuhi oleh lulusan SMK yang diarahkan sebagai juru gambar atau *drafter* yang telah dibuat oleh Lembaga Pengembangan Jasa Kontruksi (LPJK) dalam Sertifikat Keterampilan Kerja (SKK) untuk juru gambar atau *drafter* yaitu juru gambar/ *drafter* (Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat, 2016). Kompetensi yang harus dipenuhi, diantaranya:

- a. Melaksanakan prosedur K3 dan lingkungan di tempat kerja.

- b. Bekerjasama dengan rekan kerja dan lingkungan sesuai yang beragam.
- c. Mengidentifikasi bahan dan alat yang diperlukan
- d. Mendiagnosa gambar-gambar, sketsa/ *draft*
- e. Membuat jadwal kerja
- f. Melakukan penggambaran
- g. Menyimpan/merapikan gambar dan peralatan yang sudah selesai digunakan
- h. Membuat laporan hasil penggambaran

Dari beberapa point diatas yang menyangkut dengan tuntutan dunia kerja yang harus dipenuhi oleh siswa SMK sesuai dengan kompetensi menggambar digital adalah :

- a. Melaksanakan prosedur K3 dan lingkungan di tempat kerja.
- b. Mengidentifikasi bahan dan alat yang diperlukan
- c. Mendiagnosa gambar-gambar, sketsa/ *draft*
- d. Melakukan penggambaran
- e. Menyimpan/merapikan gambar dan peralatan yang sudah selesai digunakan.

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

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang dapat memahami kompetensi menggambar digital ?
2. Bagaimanakah kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja ?
3. Apakah siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang dapat memahami kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja?

## **C. 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 memahami kompetensi menggambar digital.
2. Mengetahui kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja
3. Mengetahui sejauh mana siswa kelas XII TGB SMKN 1 Sumedang sudah dapat memahami kompetensi menggambar digital berdasarkan tuntutan dunia kerja.

#### **D. 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.

#### **E. 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, tuntutan dunia kerja, prosedur Kesehatan Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) dalam penggunaan komputer, hipotesis penelitian dan penelitaian yang relevan.

##### **BAB III Metode Penelitian**

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian, paradigma penelitian, partisipan, populasi 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 temuan-temuan yang telah dibahas. Serta implikasi dan rekomendasi yang ditujukan untuk sekolah berdasarkan temuan dan untuk penelitian selanjutnya.