

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini membawa berbagai perubahan dalam segala segi bidang. Peranan teknologi semakin kuat dirasakan di berbagai sektor terutama dalam sektor bisnis, telekomunikasi, pemerintahan dan pendidikan. Teknologi sangat berperan penting dalam memajukan dunia pendidikan dan dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan. Penggunaan hasil teknologi dalam bidang *software*, penggunaan alat-alat laboratorium dan penggunaan komputer serta berbagai produk yang berkaitan dengan computer.

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Bovee (Sanaky, 2011: 3). Sementara itu, Briggs (Associate editor, 2011: 1) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan *National Education Assocation*, (Media Pembelajaran, 1990: 25) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Salah satu media pembelajaran yang saat ini semakin berkembang adalah media yang mempergunakan teknologi seperti pembelajaran dengan *software*. Hal ini merupakan bentuk penyajian teknologi yang dapat menampilkan teks, suara, gambar, grafik dan animasi sehingga dapat

mengoptimalkan penggunaan seluruh panca indra dalam pembelajaran yaitu pendengaran dan penglihatan. Penggunaan multimedia seharusnya mampu membantu proses pembelajaran sehingga lebih bermakna dan mudah dipahami khususnya.

Penerapan dan adaptasi terhadap kurikulum setiap tahun diperbaharui untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan pada titik tertentu, dimana program pendidikan yang telah direncanakan dalam kurikulum, secara sistematis mengemban peranan yang sangat penting bagi kemajuan dunia pendidikan. Tiga peranan kurikulum yakni peranan konservatif, peranan kritis atau evaluatif peranan kreatif, semua peranan harus berjalan secara seimbang, atau dengan kata lain terdapat keharmonisan di antara ketiganya, dan salah satunya dengan menerapkan *software Autocad* ini, yang merupakan proses adaptasi terhadap perkembangan zaman dunia pendidikan, sehingga para lulusan Sekolah Menengah Kejuruan khususnya dapat bersaing dalam dunia kerja yang semakin menuntut kompetensi lulusan yang tinggi.

Pada saat ini kita semua memahami bahwa proses belajar dipandang sebagai proses yang aktif dan partisipatif, konstruktif, kumulatif dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Akan tetapi masih banyak kekurangan dalam sebuah penyampaian pengadaptasian sebuah *software Autocad*, padahal *software* ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengajak siswa dalam pembelajaran kreatif dan cepat. sehingga dapat merangsang ketertarikan siswa terhadap suatu materi, disamping sifat

interaksinya memungkinkan siswa berperan aktif dan mandiri dan ingin berlama-lama menggunakan *software* ini, begitu juga konsep pembelajaran yang dikemas dalam media *software Autocad* ini dapat membantu siswa dalam memahami bagaimana cara menggambar yang menarik dan pendimensiannya.

Sampai Saat ini media *software Autocad* ini masih kurang dalam pemahaman terhadap siswa-siswi sehingga menimbulkan penyampaian tidak seimbang tentang tujuan dan hal yang menjadi pemahaman minimum dari siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan. Hal tersebut karena kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis multimedia komputer. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berbasis multimedia komputer minimal sebuah sekolah memiliki seperangkat sistem komputer, *programer* dan *software* yang baik. Sehingga proses kegiatan pembelajaran dengan multimedia *software Autocad* dapat disampaikan kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran menggunakan *software Autocad* ini disampaikan beberapa bahan ajar yang sebelumnya telah di ajarkan diantaranya adalah, mata pelajaran sambungan dan hubungan kayu, membuat dan memasang kusen, dimana siswa akan mengetahui lubang coakan, ukuran panjang lebar dan dalam coakan, kemudian siswa akan mengetahui konstruksi sambungan dan hubungan yang dipakai dalam kusen. Dan dalam model ini siswa dituntut untuk berkerjasama satu sama lain

karena komputer yang kurang memadai. Di dalam model ini, setiap siswa dapat saling melengkapi antara satu dengan yang lainnya (Lie, 2002: 69).

Klasifikasi gambar 2D atau 3D, dipilih sebagai kajian dalam penelitian ini karena berdasarkan Kurikulum SPEKTRUM Tahun 2008, siswa diharapkan memiliki kompetensi dasar yaitu siswa mampu menggambarkan baik 2D atau 3D dan mampu memahami *icon-icon Autocad* yang digunakan selama penggambaran. Pembelajaran dengan menggunakan *software autocad* merupakan salah satu upaya agar siswa dapat mencapai kompetensi dasar sesuai dengan yang diharapkan.

Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai penggunaan *Software Autocad* pada siswa SMK, maka penulis mengambil judul: **“RELEVANSI ANTARA MATA DIKLAT SOFTWARE AUTOCAD DENGAN MATA DIKLAT MENGGAMBAR KONSTRUKSI KUSEN KAYU SISWA KELAS XI TKK SMKN 6 BANDUNG”**

B. Identifikasi Masalah dan Perumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah usaha untuk mengungkapkan sumber-sumber masalah dengan segala faktor yang memengaruhinya, sehingga mendapatkan masalah yang sebenarnya. Komaruddin (1984 : 39) menjelaskan bahwa :

“Identifikasi masalah adalah mengenal tanda-tanda atau karakteristik suatu hal dengan berpedoman atau berdasarkan pada pengenalan.

Identifikasi masalah perlu ditetapkan untuk memperjelaskan masalah yang timbul.”

Identifikasi permasalahan yang timbul adalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar siswa XI TKK SMKN 6 Bandung masih kurang memahami menggambar menggunakan *Software Autocad* dalam proses kegiatan belajar menggambar.
2. Sarana dan prasarana penunjang dari sekolah untuk melengkapi perangkat komputer sehingga kemampuan penggunaan *Software Autocad* ini belum terlaksana dengan baik.
3. Pengamatan hasil lapangan menunjukkan sedikit siswa yang bisa menggambar menggunakan *software Autocad*.

Penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian diatas adalah sebagai berikut :

1. Relevansi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah hubungan kaitan.
2. Relevansi berasal dari bahasa Inggris '*relevant*'. Menurut *Oxford Advanced Dictionary of Current English*, *relevant* berarti (*closely Connected with what is happening*) (kedekatan hubungan dengan apa yang terjadi).
3. Relevansi menurut Sukmadinata (2006: 150) diartikann sebagai kesesuaian antara pendidikan dengan kebutuhan kehidupan termasuk kehidupan kemasyarakatan dan dunia usaha/kerja.

4. Mata Diklat adalah membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
5. pengertian dari *software* adalah sebuah perangkat yang menghubungkan suatu komputer dengan pengguna atau bisa dikatakan sebagai perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras atau bisa juga digunakan untuk menghasilkan data informasi.
6. *Autocad* adalah salah satu dari perangkat lunak *Autocad* yang terbanyak digunakan oleh Dunia Usaha/Dunia Industri maupun perorangan. Hal ini disebabkan karena perangkat lunak ini menawarkan berbagai kemudahan dalam menggambar, baik gambar 2 dimensi maupun 3 dimensi secara akurat dan memiliki sekian banyak fasilitas untuk mempercepat proses menggambar.

Adapun batasan masalah yang diangkat adalah :

- a. Kelas XI Teknik Konstruksi Kayu SMKN 6 Bandung, pada mata diklat *Software Autocad* dengan mata diklat Menggambar Konstruksi Kayu.
- b. Mata diklat Menggambar Konstruksi Kayu dengan Membuat Sambungan dan Hubungan Kayu yang dilaksanakan pada kelas X /(sepuluh) atau semester kedua.

Perumusan masalah yang peneliti tulis yaitu :

1. Seberapa besar Relevansi *Software Autocad* terhadap pemahaman detail dari konstruksi kayu pada mata diklat menggambar konstruksi kusen kayu.
2. Bagaimana proses penggunaan *Software Autocad* terhadap Pembelajaran Konstruksi Kayu, ditinjau dari segi materi mata diklat Konstruksi Kusen Kayu

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam belajar menggambar siswa dengan menggunakan *Software Autocad*.
2. Untuk mengetahui relevansi Mata Diklat *Software Autocad* dan Mata Diklat Menggambar Konstruksi Kusen Kayu terhadap suatu penyampaian proses pembelajaran, yang menjadikan *Software Autocad* ini harus dikuasai seorang Siswa Teknik Konstruksi Kayu.

D. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan yang dikemukakan di atas, penelitian ini juga memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Memberikan informasi mengenai *Software Autocad* dalam peranannya membantu rencana gambar sesuai yang tertera dalam silabus yang di harapkan.

2. Memberikan informasi mengenai kesesuaian materi yang yang diterima di kelas X dengan materi yang di lanjutkan dengan penggambaran berbentuk disain digital menggunakan komputer.
3. Dapat dijadikan sebagai masukan bagi perbaikan dan upaya peyesuaian bahan pengajaran dan penerapan strategi pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.
4. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi dalam menjalin kerjasama yang baik antara peneliti dan pihak sekolah dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB III METODE PENELITIAN

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN