

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 15, pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang bertujuan mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja dalam bidang tertentu. Penyelenggaraan pendidikan kejuruan tersebut terdiri dari beberapa kompetensi keahlian yang mana nantinya dapat mengisi kebutuhan dari berbagai industri yang ada. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai institusi pendidikan diharapkan mampu menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif yang dapat bekerja sesuai bidang keahliannya setelah melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai moral, dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Proses pembelajaran didalam kelas merupakan merupakan hal penting dalam pembelajaran dan guru memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dengan mendidik peserta didik menjadi generasi muda yang berbakti bagi bangsa dan negara. Dalam mengajar guru tidak lepas dari fasilitas – fasilitas bahan ajar atau fasilitas belajar yang digunakan untuk membantu memperlancar proses pembelajaran bagi pendidik. Fasilitas belajar sangatlah bermanfaat dalam kegiatan belajar, salah satu manfaat dari fasilitas belajar adalah untuk mengatasi pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Begitupun sebaliknya, dengan adanya fasilitas pendukung yang dimiliki siswa, kelancaran kegiatan pembelajaran dapat dikembangkan kemampuannya dimana pada penelitian ini mengenai pengembangan siswa dalam pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) yang menyangkut pembelajaran *software* dalam dunia sipil. dimana *software* yang biasa

dipakai di SMK dalam jurusan bangunan merupakan *software* untuk penggambaran *2d-3d*.

Faktor penentu dalam keberhasilan belajar seorang peserta didik adalah kemauan belajar yang timbul atas keinginan sendiri, biasa disebut dengan kemandirian belajar. Hal ini didukung oleh berbagai faktor yang terlibat yaitu faktor dalam diri sendiri dan dari luar diri seperti peranan orang tua, peranan guru dan beberapa faktor lainnya. Dalam kegiatan belajar siswa dituntut untuk memiliki sikap mandiri dimana siswa memiliki kesadaran dan kemauan dalam diri peserta didik. Kemandirian belajar merupakan salah satu unsur yang penting dimiliki peserta didik dalam belajar mengajar dan jelas akan memperbaiki mutu peserta didik tersebut.

Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) merupakan salah satu mata pelajaran di SMK kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) dimana pada mata pelajaran ini siswa mempelajari mengenai Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), memahami kebutuhan pekerjaan desain interior, memahami prinsip-prinsip desain interior, memahami jenis-jenis perangkat lunak, dan menerapkan aplikasi perangkat lunak pada gambar konstruksi. Mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran produktif dimana kegiatan belajar lebih ditekankan pada praktik. Fasilitas penunjang untuk mata pelajaran ini tidak lain adalah laptop yang dimiliki peserta didik ataupun laboratorium komputer yang dimiliki oleh pihak sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru pengampu mata pelajaran APLPIG ini, terdapat keluhan masih kurangnya kemandirian belajar siswa terhadap pembelajaran APLPIG, khususnya pemakaian komputer untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam penggunaan *software* untuk penggambaran, dilihat dari tugas yang diberikan dikelas oleh guru yaitu masih adanya siswa yang belum bisa menggunakan *software* untuk menggambar *2d-3d*. dimana pada saat ini penguasaan *software* dalam dunia sipil untuk lulusan SMK sangat diperlukan. dan penulis dalam penelitian ingin menyoroti kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran APLPIG ini, apakah fasilitas belajar yang dimiliki siswa berpengaruh terhadap kemandirian belajar siswa,

Maka berdasarkan uraian diatas perlu dilakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa terhadap Kemandirian Belajar pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kompetensi Keahlian DPIB SMKN 2 Garut.*”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Mengacu pada latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum fasilitas belajar siswa SMKN 2 Garut ?
2. Bagaimana gambaran umum kemandirian belajar siswa pada pada mata pelajaran APLPIG di SMKN 2 Garut ?
3. Seberapa besar pengaruh fasilitas belajar siswa terhadap kemandirian belajar pada mata pelajaran APLPIG kompetensi keahlian DPIB SMKN 2 Garut ?

Pembatasan masalah dimaksudkan agar masalah yang akan dibahas dapat terfokus dan terarah pada sasaran yang diinginkan. Sehubungan dengan luasnya ruang lingkup permasalahan di atas, maka penelitian ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengukur fasilitas belajar yang dimiliki siswa di rumah.
2. Penelitian ini hanya mengukur kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG).

## **1.3 Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui gambaran umum fasilitas belajar siswa SMKN 2 Garut.
2. Mengetahui gambaran umum kemandirian belajar siswa pada pada mata pelajaran APLPIG di SMKN 2 Garut.

3. Mengetahui besarnya pengaruh fasilitas belajar siswa terhadap kemandirian belajar pada mata pelajaran APLPIG kompetensi keahlian DPIB SMKN 2 Garut.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini ada beberapa manfaat yang penulis harapkan, diantaranya:

1. Secara teoritis
  - 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran pada peneliti mengenai Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa terhadap Kemandirian Belajar pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) Kompetensi Keahlian DPIB SMKN 2 Garut.
  - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi penelitian berikutnya dimasa yang akan datang, terutama yang berhubungan dengan hal yang sama.
2. Secara praktis
  - 1) Peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai sarana melatih keterampilan dalam menulis suatu karya tulis ilmiah, sehingga menambah wawasan dan pengalaman baru. Dan penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
  - 2) Pihak guru dan sekolah SMK Negeri 2 Garut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun manfaat untuk dunia pendidikan dan sekolah Pengaruh Fasilitas Belajar Siswa terhadap Kemandirian Belajar pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG) Kompetensi Keahlian DPIB SMKN 2 Garut.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini antara lain :

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini dibahas mengenai pengertian fasilitas belajar siswa, kemandirian belajar dan faktor yang mempengaruhi kemandirian belajar kemudian mengenai kompetensi keahlian DPIB pada mata pelajaran APLPIG.

3. Bab III Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu lokasi penelitian, pendekatan dan metode penelitian, populasi / sampel penelitian, instrumen penelitian, analisis data dan langkah penelitian.

4. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian ini membahas mengenai simpulan dan saran peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.

