

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/sederajat SMP/MTs. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Tujuan pendidikan menengah kejuruan salah satunya menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya tetapi dalam kenyataan sekarang justru lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) menjadi penyumbang tertinggi pengangguran terbuka di Indonesia. Hal ini bertolak belakang dengan tujuan dari SMK itu sendiri. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat dari 7 juta pengangguran terbuka per-Agustus 2018 11,24 persennya merupakan lulusan SMK, persentase itu lebih tinggi dari pengangguran terbuka lulusan SMA 7,59 persen, lulusan SMP 4,8 persen dan lulusan SD 2,43 persen.

Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional / kepala Bappenas Bambang Brojonegoro (2019) menilai ada hal yang salah dari SMK di Indonesia. Gambaran besarnya, SMK yang ada tidak sesuai dengan kebutuhan pasar atau kebutuhan dunia usaha sehingga lulusannya tidak terserap. Pertama soal kurikulum SMK teramat sulit untuk diubah, akibatnya saat tantangan atau kebutuhan zaman berubah kurikulum di SMK tidak berubah. Kedua, SMK di Indonesia milik swasta tetapi kapasitasnya kecil. Yayasan pengelola SMK tidak punya kapasitas untuk pengembangan guru, apalagi pengembangan kurikulum yang melibatkan perusahaan, akibatnya SMK lebih banyak mencetak lulusan bukan mencetak tenaga kerja. Ketiga, persolan guru yang tidak banyak guru produktif atau guru yang ahli sesuai bidang kejuruan di SMK tersebut, tak hanya itu guru ini juga

terkait kompetensi, mungkin guru tersebut mengampu mata pelajaran produktif tetapi latar belakang pendidikan tidak sesuai dan dalam proses pembelajaran tidak efektif dan efisien padahal proses pembelajaran adalah hal utama dalam pendidikan.

Proses pembelajaran yang baik akan meningkatkan kualitas guru dan siswa. Sesuai dengan Standar Proses Pendidikan bahwa pada kegiatan inti proses belajar siswa membutuhkan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran tertentu, hal ini disesuaikan dengan kondisi siswa, kelas dan mata pelajaran. Dari penjelasan-penjelasan tersebut, strategi penggunaan media pembelajaran yang akan penulis fokuskan pada hasil penelitian ini. Banyak cara dan media yang digunakan dalam penyampaian materi ajar, salah satunya dalam hal presentasi arsitektur cenderung menggunakan media berupa gambar dan model. Media yang digunakan untuk presentasi ini penting untuk diperhatikan, penyampaian informasi berupa teks saja itu tidak cukup menjelaskan kepada *viewers*. Akibatnya terkadang *viewers* salah tangkap mengenai materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama melakukan PPL di SMKN 3 Kuningan, media pembelajaran yang digunakan khususnya pada jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan masih konvensional karena kebanyakan Guru di SMK Negeri 3 Kuningan masih menggunakan media papan tulis dan ceramah dibanding dengan media lainnya. Mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung merupakan salah satu pelajaran produktif pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Mata pelajaran ini termasuk penting untuk dimengerti oleh siswa karena mata pelajaran ini memberikan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam menggambar sebuah ruangan bahkan bangunan. Saat guru menyampaikan materi ajar hanya menggunakan media buku cetak dan alat bantu papan tulis, hal ini menyebabkan beberapa siswa masih banyak yang belum paham mengenai materi ajar tersebut terutama pada mata pelajaran praktik menggambar dan hasil observasi penulis secara langsung serta angket yang telah diberikan bahwa masih banyak siswa

yang belum mengerti tentang apa yang sedang mereka gambar serta belum terbayang objek apa yang akan digambarkan.

Media grafis yang digunakan oleh siswa dan guru program Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan biasanya menampilkan gambar berupa gambar melalui media *PowerPoint*. Sedangkan media 3 (tiga) dimensi yang dibutuhkan untuk digunakan adalah pembuatan Maket, *Mock Up* dan Alat Peraga lainnya. Penulis akan memfokuskan penelitian ini pada media *PowerPoint* dan media Maket.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penulisan mengenai **“Perbandingan Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Maket Dan *PowerPoint* Di Kelas Lab Digital Siswa SMK Negeri 3 Kuningan”**. Sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan penulis dapat membantu guru untuk meningkatkan keefektifan dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, serta dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa.

B. Identifikasi Masalah

1. Strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang tepat;
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran;
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Bangunan Gedung;
4. Hasil Gambar Siswa masih belum terbayangkan oleh Siswa yang menggambarinya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan visual-spasial siswa. Peningkatan kecerdasan visual-spasial siswa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran maket dan *powerpoint* pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung. Peningkatan kecerdasan

visual-spasial siswa ini dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Subjek yang akan diteliti yaitu siswa kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI DPIB 3 dan XI DPIB 4.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* di kelas lab digital kelas XI DPIB 4?;
2. Bagaimana tingkat kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maket di kelas lab digital kelas XI DPIB 3?;
3. Bagaimana perbandingan peningkatan kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* di kelas lab digital kelas XI DPIB 4 dengan yang menggunakan media pembelajaran maket di kelas lab digital kelas XI DPIB 3?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* di kelas lab digital kelas XI DPIB 4;
2. Mengetahui tingkat kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maket di kelas lab digital kelas XI DPIB 3;
3. Memperoleh perbandingan peningkatan kecerdasan visual-spasial setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *powerpoint* di kelas lab digital kelas XI DPIB 4 dengan yang menggunakan media pembelajaran maket di kelas lab digital kelas XI DPIB 3.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Media pembelajaran maket dapat dijadikan alternatif pembelajaran bagi guru untuk penyampaian materi pembelajaran yang relevan.

- b. Menambah sumber pengetahuan dan pengembangan teori-teori baru mengenai pengembangan media pembelajaran 3 Dimensi dengan menggunakan maket.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa untuk mengetahui pentingnya media pembelajaran menggunakan maket dalam proses belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung untuk menambah kecerdasan visual-spasial mereka.
- b. Guru dapat mengefektifkan kegiatan menggunakan media maket dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
- c. Sekolah dengan mengetahui pengaruh proses pembelajaran dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan media maket maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan media dalam proses belajar mengajar di sekolah yang bersangkutan.
- d. Institusi dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan untuk penelitian selanjutnya hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tentang pengaruh proses pembelajaran dalam mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung menggunakan media maket untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial siswa jurusan DPIB di SMK Negeri 3 Kuningan.
- e. Penulis dapat menambah wawasan mengenai proses pembelajaran dan seberapa besar pengaruh media maket dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung siswa di SMK Negeri 3 Kuningan.