

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Belajar adalah suatu proses untuk mengetahui apa yang belum diketahui, melalui belajar penambahan kemampuan dan ilmu pengetahuan berasal. Ilmu bisa didapatkan dari mana saja tidak terbatas untuk tempat dan waktu. Jenjang belajar itu dimulai sejak masuk pada taman kanak-kanan, selanjutnya melanjutkan ke sekolah dasar setelah itu ke sekolah menengah pertama selanjutnya sekolah menengah atas atau kejuruan dan universitas jika ingin melanjutkan belajar pada tahap selanjutnya.

Pada jenjang SD dan SMP, tujuan belajar dari seorang siswa disusun untuk sekedar mereka mengetahui dan tidak harus mengembangkannya. Baru ketika siswa memasuki jenjang sekolah menengah atas disaat itulah siswa harus mengembangkan kemampuannya. Siswa bisa memilih melanjutkan ke SMA atau Ke SMK keduanya sama sama sekolah menengah atas tetapi memiliki fungsi dan tujuan yang berbeda-beda.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sekolah yang menyiapkan siswanya untuk menjadi manusia yang terampil dan siap terjun kedalam dunia kerja. Sistem pembelajaran di SMK juga sudah didesain untuk mendukung tujuan tersebut. Jika dilihat dari format rencana pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, sekilas tidak ada perbedaan antara SMA dan SMK. Namun ketika rencana tersebut dilaksanakan maka akan terlihat perbedaan diantara keduanya. Dikarenakan tujuan antara 2 jenjang ini berbeda, bisa dipastikan hasil akhir dari proses belajarnya juga pasti berbeda.

Setiap perencanaan pelaksanaan pembelajaran, disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar dan juga silabus yang diberikan oleh pemerintah. RPP adalah sebuah panduan yang disusun oleh guru mata pelajaran dalam rangka untuk mengatur proses pembelajaran yang akan berlangsung tentu saja setiap telah direncanakan tidak semua berjalan sesuai harapan dan sesuai tujuan pembelajaran tersebut. Dalam RPP terdapat tiga komponen yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan juga kegiatan penutup. Ketiga kegiatan tersebut harus

direncanakan semaksimal mungkin dan ketiganya memiliki alokasi waktu yang berbeda-beda pula dan harus disesuaikan dengan jam pelajaran yang diberikan.

Pada kegiatan awal, guru melaksanakan berbagai kegiatan yang sekiranya dapat meningkatkan motivasi siswa diawal pertemuan, memberi kaitan pada materi sehingga sebelum belajar siswa sudah memiliki gambar tentang yang akan dipelajari dan apa yang akan siswa dapatkan setelah selesai belajar. Selanjutnya kegiatan inti, pada kegiatan ini seluruh aktivitas dalam pembelajaran diatur, mulai dari cara menyampaikan materi, pemberian penguatan materi, penggunaan media pembelajaran, pengelolaan kelas dan juga mengadakan variasi pembelajaran dalam upaya membuat proses belajar tidak membosankan sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Selanjutnya pada kegiatan penutup, dalam hal ini kegiatan yang dilakukan diantaranya merangkum pelajaran, mengevaluasi dan juga pemberian tugas. Bagian penutup merupakan hal penting yang sering dilupakan. Semestinya pada setiap akhir pelajaran evaluasi haruslah dilaksanakan sehingga hasil belajar bisa terlihat dan walaupun tidak ada hasil belajar juga dapat terlihat melalui evaluasi

Pada SMK Negeri 9 Garut, terdapat program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan. Tujuan pada program keahlian ini, siswa memiliki kemampuan untuk menjadi seorang *drafter* gambar sipil dan sebagainya. Untuk menjadi seorang *drafter* yang handal, dibutuhkan kemampuan membaca gambar kerja, kemampuan mengoperasikan *software* 2D dan 3D yang terkait pada penggambaran bangunan sipil. Di SMK 9 Garut, mata pelajaran menggambar digital lebih di kenal dengan aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung. Mata pelajaran ini tentunya menuntut seorang guru harus menguasai bidang keahlian tersebut dan tentu saja kemampuan mengajar yang baik juga harus ada pada seorang guru.

Setiap siswa yang telah mengikuti pembelajaran gambar digital pasti memiliki pandangan atau persepsi mengenai proses pembelajaran yang selama ini mereka lakukan. Persepsi adalah aktivitas mengindra, mengorganisasi dan menginterpretasikan serta menilai stimulus yang sama mengenai suatu hal. Persepsi terkait erat dengan panca indra karena persepsi terjadi setelah objek yang bersangkutan melihat, mendengar atau merasakan sesuatu dan kemudian

**T. Setya Muyasir, 2019**

**PERSEPSI SISWA TENTANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GAMBAR DIGITAL PADA PROGRAM KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI SMK N 9 GARUT**  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengorganisasi serta menginterpretasikannya sehingga timbullah persepsi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, persepsi diartikan sebagai tanggapan (penerimaan) langsung dari suatu resapan dan juga sebagai proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya.

Persepsi siswa dapat diartikan kemampuan siswa dalam menilai dan juga memberikan pendapat pada suatu persoalan. Berdasarkan latar belakang, dalam penelitian ini siswa akan diminta persepsinya mengenai pelaksanaan pembelajaran gambar digital khususnya pada program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan di SMK Negeri 9 Garut..

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan di SMK N 9 Garut.
2. Bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap awal pembelajaran.
3. Bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap inti kegiatan pembelajaran
4. Bagaimana persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap penutup kegiatan pembelajaran

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan di SMK N 9 Garut.
2. Mengetahui persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap awal pembelajaran.

**T. Setya Muyasir, 2019**

*PERSEPSI SISWA TENTANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GAMBAR DIGITAL PADA PROGRAM KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI SMK N 9 GARUT*  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Mengetahui persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap inti kegiatan pembelajaran
4. Mengetahui persepsi siswa tentang pelaksanaan pembelajaran gambar digital pada tahap penutup kegiatan pembelajaran

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan untuk evaluasi pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran gambar digital, khususnya pada program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan di SMK N 9 Garut.

##### Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, memberikan mereka kemampuan untuk mengeluarkan pendapat mengenai pelaksanaan pembelajaran yang mereka terima dari sekolah
2. Bagi guru, Sebagai bahan masukan dan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pelajaran menggambar digital di program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

##### **Bab 1 Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

##### **Bab II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran**

Berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu tentang teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian.

##### **Bab III Metode Penelitian**

Berisi tentang metode penelitian, lokasi penelitian, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan pengujian instrumen penelitian serta teknik analisis data.

##### **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian.

T. Setya Muyasir, 2019

*PERSEPSI SISWA TENTANG PELAKSANAAN PEMBELAJARAN GAMBAR DIGITAL PADA PROGRAM KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN DI SMK N 9 GARUT*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi**

Berisikan kesimpulan akhir penelitian dan memberikan saran bagi para pengguna hasil penelitian.