

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. SMK bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat bekerja pada bidang tertentu dan dapat menjadi tenaga kerja yang terampil dan memiliki kemampuan sesuai dengan tuntutan kebutuhan dunia kerja, serta mampu mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (UU Nomor 20 Tahun 2013).

Untuk mewujudkan tujuan dari SMK, maka diperlukan fasilitas yang meliputi sarana dan prasarana. Terkait dengan standar sarana dan prasarana yang harus dimiliki sekolah, maka dikeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 Lampiran VI yang membahas tentang Standar Sarana Prasarana SMK/MAK. Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa SMK/MAK harus memenuhi standar sarana dan prasarana minimum yang telah ditetapkan sesuai dengan bidang kejuruan.

Dalam kegiatan pembelajaran di SMK, peserta didik akan mendapatkan ilmu teori maupun praktik, keduanya penting diberikan guna memberikan pemahaman secara menyeluruh kepada peserta didik (Atmaja & Maulana, 2020). Meskipun begitu, menurut Direktorat Pembina Sekolah Menengah (2018) kegiatan pembelajaran di SMK lebih ditekankan pada pengalaman langsung dimana pembelajaran teori 30% dan praktik 70%. Lebih lanjut Prasetyowati dkk. (2021) menambahkan bahwa kegiatan pembelajaran di SMK mengedepankan praktik yang memerlukan peralatan dan perlengkapan yang sebagian besar hanya tersedia di sekolah. Dalam hal ini, SMK perlu menyediakan fasilitas yang memadai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran teori maupun praktik.

Nur Afiani Safrina, 2022

PENGARUH FASILITAS DAN INTENSITAS PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DI SMKN 1 CIBINONG

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

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki beberapa kompetensi keahlian, salah satunya kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Pada kompetensi keahlian DPIB, terdapat mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG), yang merupakan mata pelajaran produktif kejuruan. Berdasarkan kompetensi dasar mata pelajaran APLPIG, mulai dari KD. 4.11 sampai dengan 4.23 semuanya menggunakan perangkat lunak (*software*) penggambaran 2D dan 3D. Sehingga diperlukan adanya fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran seperti fasilitas laboratorium komputer.

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran APLPIG di laboratorium komputer, perlu diperhatikan pula kelengkapan dan kesesuaian fasilitas laboratorium komputer tersebut dengan standar yang telah ditetapkan. Dengan adanya fasilitas memadai, peserta didik dapat dengan leluasa mengembangkan kemampuannya dan keterampilannya dalam kegiatan pembelajaran (Setiawati, 2015). Adanya fasilitas laboratorium komputer yang baik dan lengkap dapat menimbulkan minat peserta didik untuk menggunakan fasilitas laboratorium komputer dan diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Kemudian dalam pembelajaran APLPIG memerlukan praktik yang harus dilakukan secara berulang-ulang sehingga nantinya intensitas penggunaan laboratorium komputer pun akan meningkat dan diharapkan para siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal. Hal tersebut didukung oleh pendapat (Setiawati, 2015) yang menyatakan bahwa semakin besar intensitas penggunaan fasilitas belajar, maka hasil yang diperoleh akan maksimal, namun jika intensitasnya sedikit, maka hasil yang diperoleh pun tidak akan maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan pada objek penelitian di SMKN 1 Cibinong, terdapat permasalahan mengenai penurunan hasil belajar siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung, dimana tercatat 47 dari 72 siswa mengalami penurunan nilai dilihat dari Penilaian Tengah Semester (PTS) ke Penilaian Akhir Semester (PAS).

Nur Afiani Safrina, 2022

PENGARUH FASILITAS DAN INTENSITAS PENGGUNAAN LABORATORIUM KOMPUTER TERHADAP HASIL BELAJAR APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG DI SMKN 1 CIBINONG

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

Diketahui bahwa mata pelajaran APLPIG merupakan mata pelajaran produktif dimana kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada praktik secara langsung di laboratorium komputer. Pada kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Cibinong memiliki dua fasilitas laboratorium komputer, namun yang digunakan untuk mata pelajaran APLPIG adalah laboratorium komputer 2 DPIB. Berdasarkan hasil observasi awal, pada fasilitas laboratorium komputer 2 DPIB SMKN 1 Cibinong masih ditemukan beberapa hal yang belum sesuai dengan standar Standar Sarana Prasarana SMK/MAK (Permendikbud No.34 Tahun 2018) seperti jumlah komputer yang belum sesuai dengan jumlah siswa dalam satu rombongan belajar, jumlah meja yang belum sesuai dengan jumlah siswa, tidak adanya alat kebersihan serta ketersediaan alat P3K yang belum memadai.

Selanjutnya berdasarkan pengamatan yang dilakukan untuk kegiatan pembelajaran di SMKN 1 Cibinong dilakukan dengan sistem blok. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan sistem blok terdapat perbedaan antara jam pelajaran yang ada pada kurikulum dengan pelaksanaannya di lapangan. Jika dilihat dari kurikulum, mata pelajaran APLPIG dilaksanakan dengan durasi 45 menit / jam pelajaran, sedangkan pelaksanaannya di lapangan hanya dilaksanakan dengan durasi 30 menit / jam pelajaran.

Dari beberapa permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah fasilitas laboratorium dan intensitas penggunaan laboratorium komputer berpengaruh terhadap hasil belajar. Sehingga penelitian ini diberi judul **“Pengaruh Fasilitas Dan Intensitas Penggunaan Laboratorium Komputer Terhadap Hasil Belajar Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMKN 1 Cibinong.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah berdasarkan latar belakang penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat penurunan hasil belajar APLPIG dilihat dari nilai PTS ke PAS.
2. Belum diterapkan secara menyeluruh standar sarana prasarana (Permendikbud RI No. 34 Tahun 2018) pada laboratorium komputer.
3. Terdapat perbedaan durasi waktu jam pelajaran APLPIG pada kurikulum dengan pelaksanaannya di lapangan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar APLPIG kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
2. Laboratorium komputer 2 kompetensi keahlian DPIB SMKN 1 Cibinong.
3. Intensitas penggunaan laboratorium komputer pada waktu jam pelajaran APLPIG tahun pelajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang, maka persoalan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi fasilitas laboratorium komputer pada kompetensi keahlian DPIB SMKN 1 Cibinong?
2. Bagaimana intensitas penggunaan laboratorium komputer pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong?
3. Bagaimana hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong?
4. Bagaimana pengaruh fasilitas dan intensitas penggunaan laboratorium komputer terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMKN 1 Cibinong?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi fasilitas laboratorium komputer pada kompetensi keahlian DPIB SMKN 1 Cibinong.
2. Mengetahui intensitas penggunaan laboratorium komputer pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong.
3. Mengetahui hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung siswa kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong.
4. Mengetahui pengaruh fasilitas dan intensitas penggunaan laboratorium komputer terhadap hasil belajar Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung kelas XI DPIB SMKN 1 Cibinong.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh fasilitas dan intensitas penggunaan laboratorium komputer terhadap hasil belajar.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk menyediakan fasilitas laboratorium komputer yang sesuai dengan standar sarana prasarana SMK/MAK.
2. Bagi Siswa
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk siswa untuk memaksimalkan intensitas penggunaan laboratorium komputer dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh fasilitas dan intensitas penggunaan laboratorium komputer terhadap hasil belajar.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Memaparkan teori mengenai pengertian fasilitas laboratorium komputer, peranan laboratorium komputer, standar fasilitas laboratorium komputer, pengertian intensitas, indikator intensitas, pengertian hasil belajar, macam-macam hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

BAB III METODE PENELITIAN

Memaparkan mengenai desain penelitian, variabel penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, pengujian instrumen dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil penelitian berisi hasil analisis data serta pembahasan berdasarkan hasil temuan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian serta implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.