

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan bangsa.

Pendidikan kejuruan di Indonesia SMK adalah pendidikan kejuruan pada bidang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, SMK menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja (Peraturan pemerintah Nomor 29 Tahun 1990).

Dewasa ini pembangunan infrastruktur di Indonesia berjalan begitu pesat hal ini bisa kita lihat dan rasakan di sekitar kita, di kota Yogyakarta ini banyak sekali proyek-proyek hunian yang sedang berjalan. Pertumbuhan bisnis properti sekarang ini seharusnya menjadi peluang bagi para lulusan SMK Jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan untuk mengisi kebutuhan perusahaan dalam hal pemenuhan sebagai tenaga ahli juru gambar (*Drafter*). Permintaan pemenuhan

kebutuhan tenaga kerja bidang ilmu *drafter* dapat dilihat dari banyaknya lowongan yang dapat diakses di laman <https://id.jobble.org>, yakni terdapat 1385 lowongan pekerjaan sebagai *drafter* di Indonesia.

Usaha pemerintah dalam mencetak lulusan siswa SMK yang siap kerja dan kompeten seperti yang telah dijelaskan diatas salah satunya adalah melakukan pengembangan kurikulum 2013. Tuntutan kurikulum 2013 dalam dunia pendidikan kejuruan mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomer 29 tahun 1990 adalah mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu serta dapat mampu bekerja mandiri dan mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya.

Namun tujuan-tujuan yang diharapkan dari pengembangan kurikulum 2013 untuk SMK dalam mencetak lulusan yang siap kerja ternyata tidak sejalan dengan seperti yang diharapkan, jika dilihat dari banyaknya lowongan seperti yang telah disebutkan di atas ternyata data dari Badan Pusat Statistik menunjukkan terdapat 7 juta pengangguran di Indonesia dan lulusan siswa SMK adalah yang menjadi sebaran pengangguran tertinggi. Salah satu faktor yang menjadikan kurangnya minat dari pasar kerja terhadap lulusan siswa SMK adalah dikarenakan kurangnya kompetensi dari lulusan siswa SMK dalam menghadapi pasar kerja yang ada.

Satyo Soemantri Bradjonegoro, pimpinan tim peneliti untuk The Education Sector Analytical and Capacity Development Partnership mengatakan, secara umum dunia kerja memang belum puas dengan kompetensi lulusan Indonesia (Laila, 2016). Kurangnya kemampuan kompetensi dari lulusan siswa SMK menjadi

catatan penting bahwa terdapat permasalahan dalam belajar yang dialami siswa. Menurut (Hartoyo, 2009) faktor yang diprediksi mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah: bahan ajar, media pembelajaran, kemampuan siswa, semangat dan motivasi belajar siswa, kemampuan guru dan strategi pembelajaran yang diterapkan guru.

Beberapa permasalahan diatas juga dialami semasa Praktek Lapangan Terpadu (PLT) di SMK Negeri 1 Pajangan ketika mengajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APL-PIG). Pada proses pembelajaran berlangsung pendekatan yang diterapkan masih terpaut pada guru pengampu (*teacher center*), pada dasarnya kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menerapkan pendekatan pembelajaran menggunakan system pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*), hal ini terjadi karena tidak adanya sumber belajar yang lain seperti modul menjadikan siswa hanya mengandalkan guru pengampu sebagai sumber belajar, sehingga disini guru memiliki peran yang besar dalam proses pembelajarn berlangsung.

Jenjang ekonomi siswa-siswi di SMK Negeri 1 Pajangan rata-rata adalah masih golongan menengah kebawah menjadikan hanya sebagian siswa yang memiliki komputer atau laptop dirumah untuk belajar software menggambar rancangan interior secara mandiri. Belum adanya media pembelajaran berupa modul pada mata pelajaran APL-PIG di SMK Negeri 1 Pajangan menjadikan siswa kesulitan ketika diberikan tugas mandiri dan hanya bergantung pada teman atau guru pengampu saat mengalami kesulitan belajar. Pada kasus ini hadirnya media pembelajaran berupa modul menjadi salah satu faktor penting sebagai penunjang

dalam berhasilnya proses pembelajaran dan dapat menjadi sumber belajar siswa secara mandiri tanpa harus memiliki perangkat komputer atau laptop sendiri di rumah.

Dari beberapa faktor yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya menghadirkan media pembelajaran berupa modul untuk siswa dalam mencapai kompetensi yang ada dan juga menjadi upaya dalam mencapai keberhasilan dalam penerapan kurikulum 2013. Dalam kegiatan proses pembelajaran tidak lepas dengan penggunaan media pembelajaran dalam membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak tentang materi atau pesan yang disampaikan (Suryani 2012 : 149).

Penggunaan media pembelajaran berupa modul dinilai dapat menjadi sebuah gagasan yang bagus dalam mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan diatas, modul adalah suatu unit lengkap yang terdiri dari rangkaian belajar disusun untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan, modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan untuk dapat digunakan siswa belajar sendiri, sehingga tanpa kehadiran tanpa kehadiran guru siswa dapat belajar secara mandiri (Sabri 2007 : 143).

Diharapkan dari diadakannya media pembelajaran berupa modul ini siswa lebih dapat belajar mandiri dirumah dengan mengulang pelajaran yang telah disampaikan guru di sekolah tanpa harus memiliki laptop atau komputer sendiri dan siswa tidak kebingungan lagi ketika mengalami kesulitan belajar saat diberikan tugas oleh guru pengampu serta dari diadakannya media pembelajaran berupa

modul ini dapat menjadi penunjang keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di SMK Negeri 1 Pajangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang timbul pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMK Negeri 1 Pajangan sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih terpaut pada guru pengampu (*teacher center*).
2. Siswa sering terjadi lupa tempat penyimpanan file
3. Siswa mengalami kesulitan belajar apabila guru sedang ada keperluan diluar kelas
4. Belum adanya media pembelajaran berupa modul sebagai sarana belajar pada mata pelajaran APL-PIG 2D.

C. Batasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam dalam penelitian ini terdapat batasan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah belum adanya media pembelajaran berupa modul sebagai sarana belajar pada mata pelajaran APL-PIG 2D.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan basatasn masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian kali ini adalah:

Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran AutoCAD untuk mata pelajaran APL-PIG 2D berbasis kurikulum 2013 untuk siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Pajangan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: Mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran APL-PIG 2D menggunakan *software AutoCad* untuk kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan berbasis kompetensi kurikulum 2013 revisi yang mudah dipahami untuk peserta didik di SMK Negeri 1 Pajangan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan dapat memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan keahlian dalam pengoperasian software pada mata pelajaran APL-PIG 2D.
- b. Membantu siswa belajar secara mandiri dengan menggunakan modul pada mata pelajaran APL-PIG 2D tanpa memiliki perangkat komputer atau laptop di rumah.
- c. Meningkatkan keterampilan siswa dalam pengoperasian *software AutoCad*.
- d. Membantu siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan

2. Bagi Guru

- a. Sebagai media pembelajaran untuk mengajar APL-PIG 2D.
- b. Memudahkan guru dalam proses pembelajaran APL-PIG 2D.
- c. Meningkatkan efektivitas guru dalam mengajar APL-PIG 2D.

3. Bagi Sekolah Menengah Kejuruan

- a. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran APL-PIG 2D.
- b. Dapat menjadi sarana penunjang dalam keberhasilan penerapan kurikulum 2013.
- c. Memberikan sumbangan bagi khasanah penelitian di sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.

4. Bagi Peneliti

- a. Memperoleh pengetahuan baru yang belum pernah didapat dari hasil penelitian
- b. Sebagai pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran APL-PIG 2D.

5. Bagi Universitas

Dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dan digunakan sebagai bahan penelitian lanjut.