

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Undang-Undang Sistem Pendidikan (Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan Sistem pendidikan Nasional) disebutkan bahwasanya, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan di Indonesia pada tahapan jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

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 yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK memiliki banyak program keahlian, program keahlian yang dilaksanakan di SMK menyesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Program keahlian pada jenjang SMK juga menyesuaikan pada permintaan masyarakat dan pasar. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama agar siap bekerja dalam bidang keahlian tertentu. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pendidikan Kejuruan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan (Undang-Undang Nomer 2 Tahun 1990 tentang Sistem Pendidikan Nasional) yang diperbaharui dengan (Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 Pasal 15). 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. Sekolah di jenjang pendidikan dan jenis kejuruan dapat bernama Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki misi utama untuk menghasilkan tenaga kerja yang terampil dan sesuai dengan kebutuhan lapangan kerja. Selain itu, lulusan SMK juga memiliki kesempatan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (perguruan tinggi) selain itu, peserta didik diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja sendiri sebagai wirausaha mandiri. Peserta didik dapat memilih bidang keahlian yang diminati di SMK. Kurikulum SMK dibuat agar peserta didik siap untuk langsung bekerja di dunia kerja. Muatan kurikulum yang ada di SMK disusun sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan dunia kerja yang ada. Hal ini dilakukan agar peserta didik tidak mengalami kesulitan yang berarti ketika masuk di dunia kerja. Dengan masa studi sekitar tiga tahun, lulusan SMK diharapkan mampu untuk bekerja sesuai dengan keahlian yang telah ditekuni.

SMK Negeri 2 Wonosari adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang telah dipersiapkan untuk menyongsong SMK terbaik. Sekolah ini berdiri pada tanggal 7 Februari 1975 diatas lahan seluas ± 24.460 m<sup>2</sup>. SMK Negeri 2 Wonosari memiliki 9 (sembilan) kompetensi keahlian yaitu Teknik bangunan (sipil), Teknik bangunan (arsitek), Teknik tenaga listrik, Teknik elektronika, Teknik komputer dan informatika (computer jaringan), Teknik komputer dan informatika (multimedia), Teknik pemesinan, Teknik pengelasan, Teknik kendaraan ringan.

SMK Negeri 2 Wonosari memiliki sumber daya 155 orang guru, dan 44 orang pegawai. Begitu besarnya harapan masyarakat terhadap peningkatan kualitas SMK Negeri 2 Wonosari, hal ini terwujud dengan besarnya dukungan dan antusiasme masyarakat untuk menyekolahkan putra-putrinya di SMK Negeri 2 Wonosari, khususnya di tahun ajaran baru ini 2018/2019. Kualitas pendidikan di SMK Negeri 2 Wonosari tidak perlu diragukan lagi, terbukti dengan berbagai prestasi yang diraih siswa-siswi SMK N 2 Wonosari baik tingkat provinsi maupun nasional, bahkan internasional serta dengan prosentase kelulusan yang selalu tinggi.

SMK N 2 Wonosari telah mencetak siswa-siswa yang berprestasi, ada yang mencapai tingkat nasional, bahkan internasional. SMK N 2 Wonosari selama empat tahun berturut-turut membawa penghargaan dalam lomba kompetensi ASEAN (ASC) dan Kompetensi dunia (WSC). Pada tahun 2009 memenangkan lomba kompetensi dunia dalam bidang plumbing, tahun 2010 kembali memenangkan lomba kompetensi ASEAN (ASC) di bidang *Bricklaying*. Berlanjut pada tahun 2011 memenangkan lomba kompetensi dunia kembali dalam bidang lomba yang sama dengan tahun yang lalu, yaitu *Bricklaying*. Pada tahun 2012 mendapatkan juara nasional dalam bidang *Software Application*. Selain itu SMK N 2 Wonosari juga beberapa kali memenangkan lomba dibidang Tonti. Salah satu atau dua siswanya sering di kirim ke propinsi mengikuti pelatihan PASKIBRA. Di SMK N 2 Wonosari dalam bidang *Marching Band* juga meraih predikat kejuaraan umum dalam kejuaraan nasional *Marching band* Piala Raja Hamengkubuwono Cup 2016. Pada tahun 2014 SMK N 2 Wonosari kembali meraih prestasi dalam lomba Kompetensi Siswa se DIY. Dalam lomba Kompetensi Siswa tersebut SMKN 2 Wonosari meraih 5 kejuaraan. Salah

satunya lomba yang diraih yaitu lomba *AutoCAD* Bangunan (ACAD) yang meraih juara 2 dan dilanjutkan dalam babak tingkat nasional yang mendapatkan gelar masuk dalam 10 besar lomba *AutoCAD* Bangunan dalam bentuk Animasi dll.

SMK Negeri 2 Wonosari merupakan salah satu sekolah kejuruan negeri yang menawarkan program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Peserta didik mempelajari materi kompetensi Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Bangunan Gedung. Peserta didik kelas XI jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) mempelajari materi gambar teknik sesuai dengan silabus yang digunakan di SMK Negeri 2 Wonosari untuk modal awal agar dapat mengaplikasikan dalam program *AutoCAD*. Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Bangunan Gedung merupakan mata pelajaran dasar bidang kejuruan yang harus dikuasai peserta didik. Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) merupakan program keahlian yang menekankan pada bidang penguasaan jasa menggambar pada bangunan. Kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan menyiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang pekerjaan jasa menggambar bangunan di dunia usaha maupun industri.

Belajar mandiri di sekolah dapat diterapkan kepada siswa, dan konsep belajar mandiri dapat sesuai dengan kurikulum 2013. Belajar mandiri di sekolah dapat dioptimalkan karena pada kurikulum 2013, guru dituntut untuk mengembangkan situasi belajar yang memungkinkan setiap anak bekerja dengan kemampuan masing-masing pada setiap pelajaran dan guru diminta untuk mengusahakan keterlibatan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas, maka dapat diketahui bahwa kurikulum 2013 kini lebih mengutamakan keaktifan dan partisipasi siswa dalam

pembelajaran. Jadi siswa lebih dilatih untuk dapat belajar mandiri, lebih aktif, dan kreatif untuk menentukan tujuan belajarnya sesuai dengan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia.

Waktu pembelajaran atau jam pelajaran yang terbatas di sekolah juga menuntut siswa untuk dapat belajar tanpa bergantung dari penjelasan guru di sekolah, mereka dituntut untuk dapat dengan sendirinya memahami pelajaran dengan belajar mendalami materi di rumah atau di luar jam pelajaran sekolah tanpa guru. Sehingga belajar mandiri sangat diperlukan untuk menunjang pemahaman masing-masing siswa.

Perkembangan dunia rancang bangun pada khususnya memungkinkan peningkatan efisiensi dan ketepatan, pergeseran dari mesin gambar manual telah tergantikan dengan sistem komputerisasi yang memungkinkan proses menjadi lebih cepat, tepat, akurat dan murah, salah satunya adalah program *AutoCAD*. Terdapat beberapa program komputer yang digunakan dalam gambar teknik, akan tetapi program komputer tersebut lebih fokus pada pembelajarannya adalah dalam *AutoCAD*. Sebagai dasar olah data dan gambar berbasis komputer di SMK Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) juga diajarkan mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKIP) dan menggambar dengan Perangkat Lunak dengan fokus materi penggunaan *AutoCAD* sebagai fokus kejuruan yang dilaksanakan pada kelas XI.

Komponen pendidikan yang selama ini sangat mempengaruhi proses pendidikan adalah pendidik atau guru, sebab guru merupakan ujung tombak yang berhubungan dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Oleh sebab itu, proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah menuntut guru untuk dapat membina, membimbing dan mengarahkan siswa kearah yang dicita-citakan.

Aktivitas proses belajar mengajar menimbulkan interaksi edukatif antara guru dan siswa, ketika guru menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Guru mendeskripsikan, menerangkan, memberi pertanyaan dan mengevaluasi. Salah satu tugas pokok guru adalah menjadikan siswa mengetahui atau melakukan hal-hal dalam suatu cara yang formal. Untuk itu berbagai metode perlu dikembangkan oleh guru agar mampu mengakomodasi siswa dalam belajar dan mengembangkan potensi pada diri siswa. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus mampu mendesain cara mengajar sesuai dengan karakteristik materi pelajaran.

Faktor penting yang mempengaruhi terhadap keberhasilan dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal salah satunya adalah metode belajar. Pemilihan dan penggunaan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan tujuan kompetensi sangat diperlukan, karena metode mengajar adalah cara yang digunakan guru untuk mengadakan hubungan atau interaksi dengan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar. Dengan sesuainya metode mengajar yang diterapkan oleh guru maka siswa akan lebih aktif dan lebih memahami mata pelajaran yang didapatkan di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 2 Wonosari, dalam pembelajaran Aplikasi Perangkat Lunak guru mengarahkan dan mengoptimalkan kepada siswa untuk belajar mandiri. Situasi belajar yang dikembangkan oleh guru di SMKN 2 Wonosari yaitu menggunakan sumber belajar berbasis *youtube*, siswa dapat melihat *youtube* mencari kesulitan mengenai pengaplikasian gambar yang menggunakan program *AutoCAD*. Akan tetapi guru belum sepenuhnya untuk mengoptimalkan dalam melibatkan siswa

secara aktif pada kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa juga belum memaksimalkan dalam penggunaan sumber belajar yang sudah tersedia, dan siswa juga menunjukkan bahwa siswa masih tergantung dengan orang lain dalam belajar.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar. Siswa juga tidak pernah belajar dengan inisiatif sendiri. Siswa hanya melaksanakan tugas sekolah ataupun PR karena tekanan dari luar dirinya. Adanya ketergantungan dan tidak adanya inisiatif sendiri membuat siswa kurang mandiri dalam belajar. Mayoritas siswa hanya belajar jika ada yang menyuruh, menekan, menunggui, dan hanya jika ada ujian. Jika tidak ada ujian siswa belajar tanpa adanya kesungguhan. Oleh karena itu guru mengarahkan peserta didik untuk menggunakan *youtube* atau dapat bertanya kepada teman sejawat agar peserta didik mencari kesulitan pada saat menggunakan program *AutoCAD* yang belum diketahui oleh peserta didik. Dan dengan adanya pembelajaran yang menggunakan bantuan sumber belajar berbasis *youtube* peserta didik dapat belajar mandiri, lebih efektif, dan kreatif untuk menentukan tujuan belajarnya sesuai dengan nilai-nilai karakter dan akhlak mulia.

Berdasarkan beberapa faktor di atas yang mendorong siswa menjadi kreatif, mandiri dan berprestasi, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan pengukuran terhadap tingkat kemandirian siswa dalam memanfaatkan *youtube* sebagai sumber belajar. Oleh karena itu, perbaikan yang terus menerus dalam proses pembelajaran harus terus diupayakan. Salah satu tahapan yang dilakukan agar terjadi peningkatan mutu pembelajaran adalah dengan melakukan evaluasi terhadap metode pembelajaran. Dengan evaluasi, diharapkan hal-hal yang perlu dibenahi dalam

suatu proses pembelajaran tersebut segera dibenahi. Apabila suatu metode pembelajaran tidak dievaluasi maka tidak akan diketahui bagaimana dan seberapa baik kebijakan yang sudah dikeluarkan dapat terlaksana. Oleh karena itu, evaluasi terhadap pembelajaran lewat metode pembelajaran dapat dilakukan penyesuaian dan pembenahan secara berkelanjutan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu sebagai berikut :

1. Siswa kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan dalam mengerjakan tugas yang seharusnya dikerjakan sendiri tanpa dikerjakan oleh orang lain.
2. Siswa kurang memiliki tanggungjawab terhadap tugas yang seharusnya diselesaikan.
3. Kurang memanfaatkan sumber belajar dengan baik.
4. Siswa jarang melakukan belajar secara berkelempok atau saling memberi pendapat terhadap teman yang lainnya.
5. Siswa sering membuat aktifitas sendiri pada saat pembelajaran berlangsung
6. Luasnya penggunaan sumber belajar tanpa ada batasan dan pengawasan secara langsung oleh guru.
7. Pada kurikulum 2013 mensyaratkan pembelajaran secara mandiri, akan tetapi tidak semua sekolah melaksanakan pembelajaran secara mandiri.



### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas dan membatasi permasalahan yang akan diteliti, agar lebih fokus dalam mengkaji permasalahan serta penafsiran terhadap hasil penelitian tidak berbeda. Dari identifikasi masalah yang ada, permasalahan yang manual dibatasi pada peningkatan kemandirian siswa dalam pemanfaatan youtube sebagai sumber belajar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan, “Seberapa besar ketercapaian tingkat kemandirian siswa dengan menggunakan *youtube* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Bangunan Gedung siswa kelas XI Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK N 2 Wonosari ?”.

### **E. Tujuan Peneliti**

Berdasarkan rumusan masalah pembelajaran di SMK N 2 Wonosari, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi intensitas/pelaksanaan penggunaan *youtube* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.
2. Untuk mengidentifikasi besar peningkatan pengetahuan siswa terhadap penggunaan *youtube* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan

kemandirian belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.

3. Mengidentifikasi tingkat keberhasilan siswa dalam menggunakan youtube sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian evaluasi implementasi kemandirian belajar siswa dengan menggunakan *youtube* sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak siswa kelas XI kompetensi keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) ini meliputi beberapa pihak yang terkait, yang nantinya dapat disarankan oleh pihak-pihak yang terlibat tersebut untuk dijadikan kritik dan saran sehingga menjadi lebih baik dan lebih maju. Manfaat tersebut adalah:

##### 1. Manfaat Teoritis

Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian yang lebih lanjut yang relevan dimasa depan.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Sebagai wahana dalam menambah ilmu pengetahuan yang diperoleh selama menjalani studi, serta menambah pengalaman, wawasan keilmuan, dan wahana untuk melatih keterampilan menulis karya ilmiah dan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Bagi sekolah dan pendidik

Sebagai bahan alternatif media pembelajaran dalam peningkatan kualitas pembelajaran

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada suatu materi, meningkatkan minat dan motivasi siswa, mendorong siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, melatih siswa untuk berkomunikasi dalam kelompok belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak bosan, serta siswa dapat memperoleh pengalaman baru berdasarkan kegiatan yang dilakukan.

d. Bagi Universitas

Memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan modul untuk media pembelajaran, dan sebagai bahan referensi tambahan bagi peneliti yang relevan.