

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sebagian dari salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam mencetak tenaga kerja yang terampil. Sekolah Menengah Kejuruan dituntut agar mampu menghasilkan lulusan yang diharapkan oleh dunia kerja. Dalam sekolah menengah kejuruan siswa melakukan pembelajaran dan pelatihan dengan tujuan untuk mendapatkan bekal dasar kemampuan kejuruan dalam pengembangan diri siswa secara berkelanjutan, sehingga mampu memenuhi tuntutan kebutuhan dunia kerja. Dalam usahanya sekolah menengah kejuruan terus berusaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan para lulusannya agar bisa terpakai di dunia kerja (kurikulum SMK 1999). Oleh karena itu, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama jurusan Teknik Gambar Bangunan (TGB) harus memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk memenuhi tuntutan kebutuhan dunia kerja tersebut.

Menurut Sabri (1999: 7) menyatakan bahwa terdapat lima faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah yaitu: pendidikan, anak didik, tujuan, alat dan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu faktor alat dan lingkungan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dapat

mempengaruhi proses pembelajaran bagi siswa. Senada dengan yang dipaparkan Kartono (1990: 3) menjelaskan bahwa:

“Lengkap tidaknya perlengkapan belajar baik yang dimiliki siswa maupun yang dimiliki sekolah dapat menimbulkan hasil tertentu terhadap hasil belajar siswa, kekurangan peralatan dapat membawa akibat negatif antara lain siswa tidak bisa belajar secara baik sehingga sulit diharapkan mencapai prestasi tinggi”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran akan menimbulkan suatu keberhasilan dengan adanya faktor ketersediaan fasilitas sarana belajar yang memadai dengan disertai penggunaan dari pengelolaan secara efektif. Studio gambar merupakan salah satu sarana belajar dan berlatih ilmu serta keterampilan untuk mempersiapkan siswa menjadi lulusan yang diharapkan dalam jurusan teknik gambar bangunan. Oleh karena itu, peningkatan dalam pendayagunaan serta pengelolaan studio gambar perlu terus diupayakan guna memenuhi kebutuhan dan kepuasan siswa sebagai pengguna serta menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam mencapai kepuasan siswa untuk memberikan pelayanan di studio gambar saat proses pembelajaran.

Disamping itu, studio gambar pun harus memiliki pelayanan yang memuaskan. Karena dengan pelayanan yang diberikan kepada pengguna, dalam hal ini siswa, akan timbul rasa lebih giat, semangat, termotivasi, terampil, dan senang belajar sehingga mampu mendukung penyampaian materi dan aktivitas yang sebagian besarnya menggambar dalam proses pembelajaran baik siswa maupun guru yang menyampaikan materi ajar. Maka, perlu juga diperhatikan

mengenai penggunaan studio gambar serta keefektifitasan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran kejuruan yang sebagian besarnya menggambar dan aktivitas yang dilakukannya lebih banyak di studio gambar.

Studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur saat ini memiliki satu ruang yang dibagi menjadi dua ruang studio gambar dengan kapasitas masing-masing ruang terdiri dari 20 meja gambar. Dilihat dari fungsinya studio gambar seharusnya mampu mendukung aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya banyak para siswa yang mengeluhkan tentang penggunaan studio gambar yang kurang memenuhi standarisasi serta fasilitas yang kurang memadai. Keluhan mereka beragam, diantaranya: kelengkapan studio yang digunakan kurang memenuhi jumlah siswa serta kondisi studio gambar yang kurang mendukung pembelajaran. Sehingga membuat siswanya malas beraktivitas di studio gambar dan terlambat masuk pada saat jam pelajaran dimulai. Adapun keluhan mengenai kepuasan siswa dari segi pelayanan mengenai kenyamanan kondisi studio gambar serta fasilitas studio gambar yang kurang memadai yang mengakibatkan waktu dalam penggunaan banyak terbuang disamping banyak siswa yang telat masuk studio gambar dan menunggu giliran dalam penggunaan peralatan saat pelajaran berlangsung.

Keadaan ini menimbulkan ketidakpuasan, akibatnya studio gambar tersebut kurang diminati para siswa dan jarang digunakan dalam pembelajaran terutama mata pelajaran kejuruan yang berkaitan dengan aktivitas menggambar. Banyak siswa menjadi tidak bersemangat melakukan aktivitas kegiatan belajar di studio

gambar dan lebih banyak memilih proses pembelajaran berlangsung di ruang teori dibandingkan di studio gambar. Kekurangan ini dapat menjadi faktor yang mengurangi pemenuhan kebutuhan dan kepuasan siswa sebagai pengguna studio gambar. Fenomena penurunan kepuasan siswa harus segera diatasi, karena dapat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa studio gambar yang dimiliki sekolah merupakan sarana belajar yang sangat penting untuk mencapai kepuasan siswa. Oleh karena itu, Penelitian ini diperlukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh efektivitas penggunaan studio gambar terhadap kepuasan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti memilih judul: ***“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN STUDIO GAMBAR TERHADAP KEPUASAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 1 CILAKU CIANJUR”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu ditetapkan terlebih dahulu untuk mengetahui dan memperjelas kemungkinan masalah yang timbul dalam penelitian. Identifikasi masalah diungkapkan berdasarkan data hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penggunaan studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur kurang berjalan efektif.

Ayu Rahayu, 2012

Efektivitas Penggunaan Studio Gambar Terhadap Kepuasan siswa dalam Proses Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Ketersediaan fasilitas studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur kurang memenuhi standar sehingga timbul ketidaknyamanan.
3. Siswa merasa kurang puas menggunakan studio gambar sehingga jarang digunakan dan banyak siswa yang memilih proses pembelajaran berlangsung di ruang teori.
4. Adanya siswa yang kesulitan menyelesaikan tugas di sekolah karena kurang lengkapnya peralatan dan perabot yang tersedia di studio gambar.
5. Waktu siswa terbuang akibat harus menunggu giliran untuk menggunakan peralatan di studio gambar saat pembelajaran.

1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah

1.3.1 Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak meluas dari masalah yang akan diteliti serta untuk memperjelas ruang lingkup masalah, maka ruang lingkup penelitian ini akan dilakukan pembatasan masalah pada:

1. Efektivitas penggunaan studio gambar dalam penelitian ini ditinjau dari aspek kelengkapan studio gambar serta pemanfaatan alokasi waktu penggunaan studio gambar untuk kegiatan pembelajaran.
2. Kepuasan siswa dilihat dari segi pelayanan dan sarana pada studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas X, XI, XII SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur jurusan Teknik Gambar Bangunan yang menggunakan studio gambar.

Ayu Rahayu, 2012

Efektivitas Penggunaan Studio Gambar Terhadap Kepuasan siswa dalam Proses Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Pada penelitian ini akan membahas pengaruh efektivitas penggunaan studio gambar yang berkaitan dengan kepuasan siswa dari aspek pelayanan dalam proses pembelajaran.
5. Studio gambar yang diteliti dalam penelitian ini adalah studio gambar SMK N 1 Cilaku Cianjur.

1.3.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum efektivitas penggunaan studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur?
2. Bagaimana gambaran umum tingkat kepuasan siswa dalam proses pembelajaran di studio gambar SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur?
3. Seberapa besar pengaruh efektivitas penggunaan studio gambar terhadap kepuasan siswa dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam desain penelitian ini antara lain:

1. Memperoleh gambaran umum mengenai efektivitas penggunaan studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.
2. Memperoleh gambaran umum mengenai tingkat kepuasan yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran di studio gambar SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.

3. Memperoleh gambaran mengenai seberapa besar pengaruh efektivitas penggunaan studio di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur terhadap kepuasan siswa dalam proses pembelajaran.

1.5 Manfaat dan Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memiliki manfaat serta kegunaan berdasarkan tujuan yang diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk sekolah, diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pentingnya pengadaan pelayanan dan sarana yang memadai pada studio gambar dalam menunjang proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.
2. Untuk guru dan siswa, memberikan masukan akan pentingnya efektivitas penggunaan studio gambar dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan kinerja dalam hal analisis data yang disertai dengan pemahaman yang luas terkait sarana pendukung kegiatan belajar mengajar siswa SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman dalam pengerjaan dan agar sistematis maka dalam penyusunan penelitian ini penulis mencoba mengambil bentuk sistematika penulisan, adapun sistematika pada penelitian ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan Latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan dan pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

Pada bab ini berisi uraian tentang landasan teori dan empiris yang menjadi dasar variabel-variabel dalam penelitian dimana penelitian ini berpijak, anggapan dasar, serta jawaban sementara (hipotesis) dari penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang penjabaran secara rinci tentang metode penelitian yang meliputi tempat dan waktu penelitian, objek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, paradigma, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, pengujian instrumen, teknik analisis data, analisis deskriptif, dan pengujian hipotesis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi mengenai penjelasan hasil penelitian yang terdiri dari analisis deskriptif, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian penutup, penulis mencoba memberikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian sebagai akhir dari tulisan ini.