

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Tinjauan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

“Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian” (Suyona & Hariyanto, 2011: 9).

Terdapat beberapa pendapat mengenai belajar diantaranya Geredler (Sumantri, 1998/1999:32) menyatakan belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Cronbach (Fatmawati, 2003: 5) mengemukakan *“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”* artinya belajar ditunjukkan oleh perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman. H. Spears (Sumantri, 1998/1999:33) yang menyatakan: bahwa belajar adalah mengamati dan mencoba.

Kesimpulan dari definisi yang telah dikemukakan itu diberikan oleh ahli-ahli yang berbeda pendiriannya, berbeda titik tolaknya. Akan tetapi bila dikaji dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Belajar itu memperoleh pengetahuan dari materi yang dipelajari dan meningkatkan keterampilan dalam hal ini yaitu keterampilan dalam menggambar.
- b. Belajar adalah hasil pengalaman dari dirinya dari hasil mengamati dan mencoba.

- c. Perubahan dapat terjadi karena pengalaman, baik yang diusahakan dengan sengaja maupun yang tidak diusahakan dengan sengaja.

Selain dari usaha yang dilakukan dalam belajar, hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Bila lingkungannya mendukung pasti hasil belajar pun dapat meningkat dan timbul perasaan puas. Menurut Ali (2008: 15) menyatakan bahwa Perubahan perilaku dalam proses belajar adalah akibat dari interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut biasanya berlangsung secara sengaja. Disini lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan dalam studio gambar di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.

Menurut Winarsih (2007: 29) Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar di antaranya adalah:

- Metode.
- *Input* (Subyek belajar).
- Fasilitas belajar
- Alat–alat Bantu
- *Output* (hasil)
- Bahan ajar.

Hal ini memperjelas bahwa dalam faktor fasilitas dan alat bantu belajar menimbulkan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Menurut Suyona & Hariyanto (2011: 16) menyatakan:

Pengajaran dilaksanakan dalam suatu aktivitas yang dapat kita kenal dengan istilah mengajar. Pengajaran yang lebih kita kenal adalah dengan pengertian pedagogi. Pedagogi adalah suatu seni atau ilmu untuk menjadi guru. Istilah pedagogi sering mengacu pada pada strategi pengajaran atau gaya mengajar.

Mengajar merupakan kegiatan menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap-sikap tertentu dari guru kepada peserta didik. Maka dari itu, guru sangat berperan penting dalam memberikan segala pelayan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Arlia (2003: 20) mengatakan bahwa:

Kegiatan mengajar sebenarnya bukan sekedar menyangkut persoalan penyampaian pesan-pesan dari seorang guru kepada para peserta didik. Hal ini sebenarnya menyangkut persoalan bagaimana guru membimbing dan melatih peserta didik untuk belajar diperlukan kemampuan profesional dari guru.

Dari pernyataan di atas, kemampuan seorang guru tidak hanya dilihat dari bagaimana guru menyampaikan materi secara profesional tetapi juga dari bagaimana guru membimbing dan melatih siswanya agar materi pembelajaran dapat tersampaikan tidak secara teori saja tetapi dengan menunjukkan secara nyata di lapangan.

Beberapa pandangan tentang mengajar yang dikemukakan oleh Sumantri (1998/1999: 37) sebagai berikut:

- a. Mengajar dipandang sebagai ilmu (*teaching a science*) artinya terdapat landasan yang mendasari kegiatan mengajar baik dari filsafat ilmu maupun dari teori-teori belajar mengajar, sifatnya metodologis dan prosedural.
- b. Mengajar sebagai teknologi (*teaching is a technology*) artinya penggunaan perangkat alat yang dapat dan harus diuji secara inspirasi.
- c. Mengajar sebagai suatu seni (*taeching is an art*) yang mengutamakan performance atau penampilan guru secara khas dan unik yang berasal dari sifat-sifat khas guru dan perasaan serta nalurinya.
- d. Mengajar sebagai pilihan nilai (wawasan kependidikan guru), bersumber pada pilihan nilai atau wawasan kependidikan yang dianut guru. Wawasan tersebut terpulung pada tujuan umum pendidikan nasional yang dapat ditelusuri kepada rumusan-rumusan yang formal maupun asumsi-asumsi konseptual atau filosofinya yang mendasar.

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- e. Mengajar sebagai keterampilan (*teaching is a skill*), yaitu suatu proses penggunaan seperangkat keterampilan secara terpadu.

Selanjutnya Joni (1985:3) merumuskan pengertian mengajar sebagai berikut:

Penciptaan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan ini terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, guru dan peserta didik yang memainkan peranan senada dalam hubungan sosial tertentu, materi yang diajarkan, bentuknya kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan sistem yang diciptakan untuk memungkinkan terjadinya proses belajar di lingkungan sehingga terjadinya interaksi antara guru dengan siswa serta dengan tersedianya sarana dan prasarana belajar yang pada akhirnya memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. kegiatan mengajar harus memiliki keterampilan yang cukup tinggi untuk mengatur berbagai komponen yang selaras sehingga terjadilah proses pembelajaran yang efektif.

2.1.3 Strategi belajar mengajar

Menurut Arlia (2003: 22) konsep strategi telah digunakan dalam berbagai situasi, termasuk untuk situasi pendidikan. Implementasi konsep strategi dalam kondisi belajar mengajar ini sekurang-kurangnya melahirkan pengertian berikut:

- a. Strategi merupakan suatu keputusan bertindak dari guru dengan menggunakan kecapakan dan sumberdaya pendidikan yang tersedia untuk mencapai tujuan melalui hubungan yang efektif antara lingkungan dan kondisi yang paling menguntungkan. Lingkungan disini adalah lingkungan yang memungkinkan peserta didik belajar dan guru pengajar. Sedangkan kondisi dimaksudkan sebagai suatu iklim kondusif dalam belajar dan mengajar seperti disiplin, kreativitas, inisiatif, dan sebagainya.
- b. Strategi merupakan garis besar haluan bertindak dalam mengelola proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- c. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan suatu rencana (mengandung serangkaian aktivitas) yang dipersiapkan secara seksama untuk mencapai tujuan-tujuan belajar.
- d. Strategi merupakan pola umum perbuatan guru-peserta didik didalam perwujudan yang ditampilkakan guru-peserta didik di dalam bermacam-macam peristiwa belajar.

Perlu diketahui bahwa strategi belajar mengajar harus mempertimbangkan pendekatan proses belajar mengajar dan didasarkan atas karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik dan kondisi lingkungan serta tujuan yang akan dicapai seperti halnya di jurusan teknik gambar bangunan yang sebagian besar kebutuhan belajarnya berupa gambar.

2.1.4 Efektivitas pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan hal penting dalam keberhasilan proses pembelajaran menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan. Kegiatan belajar mengajar (KBM) yang efektif adalah syarat utama dalam keberhasilan pencapaian tujuan dalam pembelajaran. Seluruh potensi yang dapat dioptimalkan hendaknya dipergunakan dalam rangka pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di studio gambar. Efektif disini dapat berarti tepat sasaran, dimana guru sebagai penyampai materi belajar, dan siswa berada pada tempat sesuai posisinya yaitu orang yang akan menerima materi pembelajaran.

Menurut Arlia (2003: 51) menyatakan bahwa,“Bagaimanapun baiknya suatu program mengajar, tidak akan menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif bila tidak ditunjang oleh faktor situasi dan kondisi proses belajar mengajar, diantaranya:

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Situasi dan kondisi alat-alat belajar klasikal (papan tulis, sumber materi , media pengajaran lainnya walaupun sederhana).
- Situasi kelas yang sedikit sejuk karena cukup ventilasi. Proses belajar mengajar Akan efektif dan efisien
- Situasi fisik yang segar karena jarak sekolah yang tidak begitu jauh dari rumah
- Situasi gembira menghadapi pelajaran karena adanya hubungan yang akrab antar guru dengan murid.
- Adanya rasa tenang dalam mengajar karena hubungan yang baik antara guru dan orang tua murid, masyarakat dan pemerintah setempat.
- Adanya kegairahan mengajar karena lancarnya perbaikan kesejahteraan sebagai hasil hubungan yang baik dan saling pengertian antara guru dan siswa.

Pengaruh lingkungan, baik lingkungan sekolah, maupun lingkungan murid besar sekali pengaruhnya terhadap efektivitas proses belajar mengajar (Soediarso: 1989). Efektivitas proses belajar mengajar dari faktor sarana yaitu, tersediannya ruang belajar yang dapat mempermudah siswa dan dapat mendukung proses belajar mengajar.

2.2 Tinjauan Tentang Efektivitas

Efektivitas (berjenis kata benda) berasal dari kata dasar efektif (kata sifat).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 284) ‘efektif’ adalah:

- ‘ada efeknya’ (akibatnya, pengaruhnya, kesannya);
- ‘manjur atau mujarab’ (tt obat);
- ‘dapat membawa hasil; berhasil guna’ (tt usaha, tindakan); ‘mangkus’;
- ‘mulai berlaku’ (tt undang-undang, peraturan).

Sementara itu, *efektivitas* memiliki pengertian ‘keefektifan’. *Keefektifan* adalah:

- ‘keadaan berpengaruh’; ‘hal berkesan’;
- ‘kemanjuran’; ‘kemujaraban’ (tt obat);
- ‘keberhasilan’ (tt usaha, tindakan); ‘kemangkusan’;
- ‘hal mulai berlakunya’ (tentang undang-undang, peraturan).

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Jadi dapat diambil konsep dasar efektivitas berarti memiliki arti keberhasilan gunaan atau ketepatan gunaan. Dalam penelitian ini kata efektivitas dapat diartikan sebagai keberhasilan penggunaan studio gambar terhadap kepuasan dalam proses pembelajaran.

2.2.1 Pengertian Efektivitas

Menurut Arlia (2003: 25) menyatakan bahwa keberhasilan suatu upaya mencapai tujuan dipengaruhi oleh efektivitas cara yang ditempuh atau metode yang digunakan dalam upaya tersebut. Menurut Adnan (1981: 83) bahwa:

Efektivitas berarti berusaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Tidak beda jauh dengan pendapat menurut Etzioni (Syukron, 2009:14) menyatakan bahwa:

Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Efektivitas ini sesungguhnya merupakan suatu konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Dengan demikian efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas saja, akan tetapi dapat pula dilihat dari sisi persepsi atau sikap seseorang.

Menurut Suherman dan Sukjaya (Syukron, 2009: 15), efektivitas adalah tingkat pencapaian tujuan yang telah diterapkan. Makin banyak tujuan yang dicapai, maka makin tinggi juga tingkat keefektivitasannya. Artinya kata efektif itu merujuk kepada hasil yang dicapai, tetapi jika tujuan itu berhasil dicapai dalam jangka waktu yang lama atau terhambat maka tidak dapat dikatakan efektif. Hasil dari proses itu hanya dapat dikatakan berhasil tapi tidak efektif karena tidak sesuai dengan rencana dan tidak sebanding dengan keterlambatan waktu. sebagaimana

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

juga disampaikan Siagian (1982: 54) melihat efektivitas sebagai penyelesaian pekerjaan tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Dalam konsep efektivitas penggunaan studio gambar ini aspek yang diperhatikan adalah waktu, artinya apakah durasi dapat mempengaruhi frekuensi kegiatan pembelajaran atau tidak.

2.2.2 Indikator Efektivitas

Meningkatkan efektivitas merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kepuasan seseorang. Menurut Syukron (2009: 36) menyatakan bahwa:

Efektivitas itu merujuk kepada hasil yang harus sesuai dengan tujuan, waktu yang tepat dan tidak terlambat. Jika hasil suatu proses dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang direncanakan dalam waktu yang singkat tetapi menggunakan sumber daya berlebihan atau lazim dikatakan ekonomi biaya tinggi, maka hal itu dikatakan efektif tetapi tidak efisien. Sebaliknya, efisien tetapi tidak efektif berarti baik dalam memanfaatkan sumber daya (input), tetapi yang paling parah adalah tidak efisien dan juga tidak efektif, artinya ada pemborosan sumber daya.

Senada dengan pendapat Dewi (Syukron, 2009: 52) yang menyatakan bahwa:

Efektivitas lebih mengarah ke pencapaian sasaran. Jadi dalam hal ini efektivitas merujuk pada segi hasil, waktu, dan biaya. Artinya indikator keefektifan tidak dapat ditentukan secara umum, karena keefektifan secara keseluruhan berarti hasil yang mengandung kesempurnaan dari berbagai aspek atau segi tergantung pada indikator yang dijadikan pedoman keefektifan.

Indikator dalam proses pembelajaran yang efektif tidak dapat ditentukan secara umum dan menyeluruh karena indikator ini berbeda, tergantung kepada aspek keberhasilan yang akan dituju. Beberapa indikator efektivitas menurut Anisah (Syukron, 2009: 33) terbagi atas indikator *input*, proses, *output*, dan *outcome*.

- a. Indikator *input* yang berarti guru sebagai pembimbing dan pemberi materi, dan kelengkapan sarana.

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- b. Indikator proses yang berarti proses kegiatan belajar mengajar, alokasi waktu guru, dan alokasi waktu siswa, serta aspek-aspek yang akan diteliti dalam penelitian
- c. Indikator *output* yang berarti hasil-hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar siswa yang berupa nilai akhir.
- d. Indikator *outcome* yang berarti jumlah lulusan ke tingkat pendidikan berikutnya.

2.2.3 Hakekat Efektivitas Belajar

Efektivitas adalah alat ukur yang berfungsi penting, dengan menggunakan efektivitas gambaran mengenai keberhasilan dalam mencapai tujuan atau target dalam suatu tingkatan. Disamping itu, efektivitas juga dapat dilihat dari bagaimana tingkat kepuasan yang dicapai oleh orang Robbins (Syukron, 2009: 9).

Efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pelatihan. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran (Syukron, 2009: 17).

Dilihat dari teori efektivitas diatas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa efektivitas adalah suatu alat ukur yang dapat menyatakan sampai seberapa jauh tujuan terlaksana berbanding waktu yang telah ditetapkan. Atas pengertian diatas maka digunakan indikator untuk mengenaiefektivitas penggunaan studio gambar ini. Indikator-indikator diambil dalam penelitian ini, yaitu kelengkapan studio gambar dan waktu penggunaan studio gambar dalam proses pembelajaran.

2.3 Tinjauan tentang Studio Gambar

Depdiknas (2004: 10) menyatakan bahwa sarana pembelajaran harus dikelola dengan sistem manajemen yang meliputi tata ruang belajar, kapasitas ruang, jadwal pemakaian ruang, tata letak ruang kelas, kebersihan dan keindahan kelas agar proses pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan.

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Jadi dapat disimpulkan bahwa studio gambar dapat memudahkan siswa menstransfer materi dalam proses pembelajaran menuju penguasaan materi belajar oleh siswa sehingga menghasilkan kepuasan yang maksimal.

2.3.1 Pengertian Studio Gambar

Tim dosen Adpend (Pengantar Pengelolaan Pendidikan, 2003: 112), menyatakan bahwa:

sarana pendidikan umumnya mencakup peralatan dan perlengkapan yang secara langsung digunakan dan menunjang dalam proses pendidikan seperti: gedung, ruang belajar/kelas, alat-alat/media pendidikan, meja kursi, dan sebagainya.

Hal diatas membuktikan bahwa studio gambar merupakan salah satu sarana penunjang kegiatan pembelajaran yang keberadaannya bertujuan untuk memberikan sarana khusus untuk kegiatan menggambar dan semua aktivitas yang mendukung kegiatan menggambar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diartikan bahwa studio sebagai tempat bekerja, studio merupakan ruang tempat mengerjakan atau mempelajari sesuatu, misalnya ruang belajar, ruang kerja pelukis, ruang gambar, pemahat, juru foto, dan sebagainya.

2.3.2 Penggunaan Studio gambar

Bila suatu kondisi ruangan bersih, rapi, dan indah maka akan timbul suasana yang lebih berkesan dan mendukung proses belajar seseorang sehingga muncul kepuasan.

Dalam buku “Data Arsitek”, karya Ernest Neufert, 1980 : 138, dijelaskan bentuk sederhana dari suatu tempat menggambar, yaitu meliputi papan meja

gambar, meja (dorong) untuk peralatan menggambar, dan kursi gambar, dan dalam menggambar diperlukan contoh atau acuan, maka harus disediakan tempat meletakkan gambar tersebut.

Studio gambar merupakan bagian terpenting dari sarana pendidikan terutama pada SMK jurusan Teknik Gambar Bangunan. Proses manajemen sarana pendidikan didalamnya menyangkut aspek penggunaannya. Suatu barang atau benda yang dimiliki harus jelas kegunaannya sehingga barang atau benda bisa digunakan secara efektif dan efisien.

Befadal (2003: 42) menyatakan bahwa dalam hal penggunaan atau pemakaian sarana belajar dalam hal ini studio gambar, terdapat dua prinsip yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. prinsip Efektivitas, prinsip efektivitas berarti semua penggunaan sarana belajar yang ada di sekolah/ institusi pendidikan harus ditujukan semata-mata dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran/ pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- b. prinsip Efisien, prinsip efisien berarti semua penggunaan/pemakaian sarana belajar di sekolah/institusi pendidikan secara hemat dan hati-hati, sehingga semua sarana yang ada tidak mudah habis, rusak atau hilang.

2.3.3 Standarisasi Studio gambar di Sekolah Menengah Kejuruan

Standar sarana dan prasarana untuk SMK, mencakup kriteria minimum sarana dan kriteria minimum prasarana. Hal ini tertuang dengan jelas pada peraturan Menteri Nomor 40 tahun 2008, menyatakan bahwa:

- a. Kriteria minimum sarana meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku, dan sumber belajar lainnya, teknologi informasi dan komunikasi, serta perlengkapan lain yang wajib dimiliki oleh setiap SMK.

- b. Kriteria minimum prasarana meliputi lahan, bangunan, ruang, dan instalasi daya, serta jasa yang wajib dimiliki oleh setiap SMK.

Di dalam buku "*Data Arsitek*", karya Ernst Neufert, dalam sebuah studio gambar harus terdapat meja untuk menggambar ukuran 0,9 m x 1,27 m, dengan papan menggambar yang dapat di putar vertikal. Lalu terdapat juga lemari penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan gambar setinggi meja gambar dan bisa juga digunakan untuk bidang meletakkan sesuatu, serta lemari bawah yang dapat menyimpan alat-alat gambar. Tempat duduk yang dapat digerakkan, dengan tujuan agar pengguna dapat leluasa bergerak bebas di sekitar gambar.

Kebutuhan studio gambar disesuaikan menurut jenis aktivitas dan jenis gambarnya. Luas ruangan untuk per-orang yang dibutuhkan dalam kegiatan menggambar memerlukan $\pm 3,5 \text{ m}^2 - 4,5 \text{ m}^2$. Orientasi massa juga perlu diperhatikan, orientasi yang dianjurkan untuk menyesuaikan ruang dengan cahaya matahari.

Dalam menghitung kebutuhan luas ukuran ruang pada dasarnya ditentukan oleh:

- a. Jumlah pengguna ruang
- b. Kegiatan yang terjadi di dalam ruang tersebut
- c. Jumlah dan ukuran peralatan serta perabot/furnitur yang harus ada dalam ruangan
- d. Standar atau pengalaman empirik di lapangan

Dalam menghitung kebutuhan luas ruang studio gambar, rumus yang digunakan adalah:

$$\text{Luas Ruang} = \text{JP} \times \alpha + \text{Rg} + \text{RIS}$$

Sumber : Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2003 : 25

Keterangan:

JP = Jumlah Pengguna

A = Luas lantai yang diperlukan per siswa/pengguna berdasarkan referensi (ILO)

Rg = Ruang gerak siswa yang di dapat dari rumus $20\% (\text{JP} \times \alpha) \text{ m}^2$

RIS = Luas ruang Instruktur dan Ruang simpan (60 m^2)

α = 5 s.d 9 m^2 untuk teknik bangunan

2.3.4 Rasio penggunaan peralatan dan perabot

Pencapaian kepuasan siswa ditunjang oleh rasio penggunaan peralatan dan perabot dalam studio gambar yang memadai. Rasio penggunaan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbandingan antara siswa dengan alat yang tersedia pada proses pembelajaran di studio gambar seperti penjelasan diatas. Idealnya selama melaksanakan aktivitas menggambar, jika suatu alat digunakan secara terus menerus maka rasio penggunaannya adalah satu berbanding satu. Artinya satu orang siswa memegang satu alat (Syukron, 2009: 24).

Contoh daftar kebutuhan luas masing-masing ruang untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan adalah:

Tabel 2.1. Daftar Kebutuhan Ruang untuk Sekolah Menengah Kejuruan

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Fungsi Ruang	Ukuran pokok (m)	Total luas ruang (m ²)
Ruang Teori	2	36	Untuk KBM	9 x 7	126
Ruang Olahraga	1	36	Dilaksanakan di lapangan	9 x 7	63
Lab. Fisika	1	18	Untuk praktek fisika	9 x 7	63
Lab. kimia	1	18	Untuk praktek kimia	9 x 7	63
Lab. Bahasa	1	18	Untuk praktek bahasa	9 x 7	63
R. Praktik komp	1	18	Untuk praktek komputer	9 x 7	63
Ruang gambar	1	36	Untuk praktik menggambar teknik	15 x 8	120
Lab. Ukur Tanah	1	9	Untuk praktek pemetaan	9 x 7	63
R. Bengkel Batu	1	9	Untuk praktek batu	9 x 7	63
R. Bengkel Kayu	1	9	Untuk praktek kayu	9 x 7	63

(Sumber: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2003:25)

Dalam kenyataanya studio gambar harus mampu mendukung serta memberikan suasana yang dapat membangkitkan semangat dan motivasi dalam belajar dan akhirnya siswa sebagai pengguna memperoleh kepuasan yang maksimal.

Jenis peralatan yang dibutuhkan dapat ditentukan apabila telah diketahui kegiatan pembelajaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan disetiap ruang tersebut, fungsi peralatan serta pemakaian peralatan dimaksud. Jumlah kebutuhan peralatan masing-masing ruang tergantung pada:

- a. Fungsi peralatan
- b. Jenis kegiatan yang dilakukan
- c. Jumlah pemakai
- d. Luas lantai ruangan
- e. Ukuran setiap peralatan

Rumus sederhana untuk menghitung kebutuhan jumlah peralatan dalam satu ruangan satu kurun waktu praktik, yaitu:

Keterangan:

JA = Jumlah alat

JS = Jumlah siswa

SA = alat

$$JA = \frac{JS}{SA}$$

Sebuah perabot pada studio gambar sangat dibutuhkan guna mendukung jalannya proses pembelajaran. Perabot/furnitur terdiri dari yang mudah dipindahkan dan disusun sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa furnitur yang ada di studio gambar yaitu:

Tabel 2.2Daftar Jumlah Kebutuhan Perabot

No	Nama Perabot	Penggunaan		Jumlah Siswa/Pemakai	Jumlah Perabot
		Tunggal	Ganda		
1	Meja guru	✓		1	1
2	Kursi guru	✓		1	1
3	Meja gambar	✓		1	36
4	Kursi gambar	✓		1	36
5	Papan tulis		✓	36	1
6	Tempat sampah		✓	18	2

Sumber: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2003: 42

Furnitur atau perabot terdiri dari yang mudah dipindahkan dan disusun sesuai kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan pengadaan furnitur SMK program Teknik Gambar Bangunan direncanakan sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Fungsi furnitur erat kaitannya dengan jenis kegiatan yang dilakukan, ruang penempatan furnitur dan pemakaian furnitur.

Selain perabot adapun peralatan yang biasanya terdapat di dalam studio gambar diantaranya:

a. Meja gambar

Meja gambar merupakan alat yang penting untuk menyelesaikan gambar-gambar teknik. Meja gambar terdiri dari dua bagian besar yaitu papan gambar dan penyangga papan gambar.

b. Papan gambar

Papan gambar adalah tempat untuk menempelkan gambar.

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

c. Penyangga meja gambar

Penyangga meja gambar ini digunakan untuk meletakkan meja atau papan gambar.

d. Mesin gambar

Mesin gambar adalah sebuah alat yang dapat menggantikan alat-alat gambar lainnya. Seperti busur derajat, mistar T, segitiga, dan ukuran

e. Kotak penyimpanan

Kotak penyimpanan berfungsi untuk menyimpan kertas gambar, alat-alat menggambar, dan gambar-gambar. Kotak ini diletakkan di sepanjang tembok.

f. Kursi Gambar

Kursi gambar sangatlah perlu demi kenyamanan dalam menggambar. Kursi ini biasanya menggunakan roda dan dapat berputar pada porosnya. Kursi gambar ini harus kokoh dan tidak menimbulkan suara berderit yang mengganggu konsentrasi menggambar.

Contoh hasil analisis jenis dan jumlah kebutuhan peralatan dengan kapasitas untuk 36 siswa program Teknik Gambar Bangunan adalah:

Tabel 2.3. Daftar Kebutuhan Peralatan untuk Studio Gambar

No	Nama Peralatan	Penggunaan		Jumlah Siswa/Alat	Jumlah Peralatan
		Tunggal	Ganda		
1	Mesin gambar	✓		1	36 set
2	Drawing pen	✓		1	36 set
3	Segitiga set	✓		1	36 set
4	pensil	✓		1	36 buah
5	Tinta warna	✓		12	3 tube
6	Penghapus	✓		1	36 buah
7	Jangka	✓		1	36 set
8	Mal lingkaran		✓	4	9 buah
9	Mal simbol		✓	4	9 buah
10	Busur derajat		✓	4	9 buah

(Sumber : Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2003:25)

Catatan:

Penggunaan tunggal dan ganda terletak pada alat yang dipakai oleh satu atau lebih dari siswa

2.3.5 Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Studio Gambar

Efektivitas berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Efektivitas dalam penggunaan studio gambar meliputi apakah dengan menggunakan studio gambar tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh siswa secara optimal, sehingga menimbulkan kepuasan sehingga tercipta motivasi belajar yang tinggi dan prestasi

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

meningkat. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan studio gambar waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada studio gambar yang dipandang sangat efisien untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun di dalam penggunaannya. Demikian pula sebaliknya, ada studio gambar yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya.

Namun, sebenarnya dalam penggunaannya belum tentu fasilitasnya memiliki penampilan yang baik tapi tidak bisa dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Jadi fasilitas apapun yang tersedia apabila pelayanannya kurang memuaskan tidak bisa dikatakan efektif.

2.4 Tinjauan Kepuasan Belajar

2.4.1 Pengertian kepuasan

H. Moh. Surya (2004:64) dalam Mulyadi mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kepuasan siswa dalam belajar yaitu : (1) imbalan hasil belajar, (2) rasa aman dalam belajar, (3) kondisi belajar yang memadai, (4) kesempatan untuk memperluas diri, (5) hubungan pribadi.

Menurut Winarsih (2007: 22), yang dimaksud kepuasan pelanggan adalah kepuasan atau ketidakpuasan pelanggan merupakan perbedaan antara harapan (*expectations*) dan kinerja yang dirasakan (*perceived performance*).

Menurut Firdaus (2012: 16), kata 'kepuasan konsumen' atau 'satisfaction' berasal dari kata bahasa Latin "satis" (artinya cukup baik atau memadai) dan "factio" (melakukan atau membuat), sehingga secara sederhana dapat diartikan sebagai "upaya pemenuhan sesuatu."

Suatu produk dapat dikatakan puas atau tidak puasnya setelah konsumen atau dalam hal ini siswa sudah merasakan secara langsung penggunaannya dan dapat di persepsikan dari masing-masing pengguna.

Kotler (Firdaus, 2012: 34) menandakan bahwa kepuasan konsumen adalah “tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan antar persepsi/kesannya terhadap kinerja (atau hasil) suatu produk dan harapan-harapannya.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas terdapat kesamaan, yaitu menyangkut komponen kepuasan konsumen (kinerja pelayanan/hasil dan harapan yang dirasakan).

Menurut Firdaus (2012:17) menyatakan:

Kinerja produk yang dihasilkan oleh sekolah dapat menentukan tingkat kepuasan konsumen. Jika kinerja produk yang dihasilkan sesuai dengan harapan konsumen maka konsumen akan merasa puas. Apabila kinerja produk yang dihasilkan tidak sesuai harapan maka konsumen akan merasa tidak puas dan apabila kinerja produk yang dihasilkan melebihi harapan konsumen, maka konsumen akan merasa sangat puas.

Kepuasan pelanggan akan berpengaruh kepada kinerja (performance) pengajar. Kepuasan menurut Djaslim Saladin (2003:9) adalah sebagai berikut: “Kepuasan adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang berasal dari perbandingan antara kesannya terhadap kinerja (atau hasil) suatu produk atau harapan-harapannya”.

Sedangkan menurut Kotler (Firdaus, 2012: 45) yang dialih bahasakan oleh Benyamin Molan (2005:177) kepuasan adalah:

perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja (hasil) produk yang dipikirkan terhadap kinerja (atau hasil) yang diharapkan, jika

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kinerja berada di bawah harapan, maka pelanggan tidak puas, jika kinerja memenuhi harapan, maka pelanggan akan puas. Jika kinerja melebihi harapan, maka pelanggan akan amat puas dan senang.

Puas atau tidak puasnya sesuatu merupakan masalah yang sifatnya subjektif. Karena kepuasan seseorang belum tentu sama dengan apa yang dirasakan orang lain walaupun jasa yang diberikan sebanding dengan kualitas yang sama. Djaslim Saladin (2003:9) merumuskan kepuasan pelanggan sebagai berikut:

$$S = F (E : P)$$

dimana:

S = *Satisfaction* (Kepuasan Konsumen)

F = *Function*

E = *Expectation* (Harapan Konsumen)

P = *Performance* (Prestasi jasa yang dirasakan konsumen)

Kepuasan dapat ditinjau dari kualitas pelayanan dan pada persepsi pelanggan. Hal ini berarti bahwa kualitas pelayanan serta nilai yang baik bukanlah berdasarkan sudut pandang atau persepsi pihak penyedia jasa, melainkan berdasarkan persepsi atau sudut pandang pelanggan atau sesuai harapan pelanggan (Firdaus, 2012: 25).

Harapan pelanggan adalah perkiraan atau keyakinan pelanggan tentang apa yang akan diterimanya bila mengonsumsi suatu barang, sedangkan kinerja yang dirasakan merupakan persepsi pelanggan terhadap apa yang ia terima setelah ia mengonsumsi produk yang dibeli.

2.4.2 Metode Pengukuran Kepuasan

Mengukur kualitas jasa berarti mengevaluasi/membandingkan kinerja suatu dengan seperangkat standar yang telah ditetapkan terlebih dahulu (Fandy Tjiptono, 2004

:99). Menurut Firdaus (2012 : 25) menyatakan bahwa:

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Mengukur dan menilaikualitaspelayanansuatu jasa, konsumendapat membandingkanantara *expected service* atau pelayananyangdiharapkan dengan *perceived service* atau pelayananyang dirasakan. Pengukuran ini dapat dilakukan dengan skalal*ikert*, dimana responden hanya tinggal memilih derajatkesetujuanatauketidaksetujuannya atas pertanyaan danataupernyataan mengenai penyampaian kualitas pelayanan.

Menurut Winarsih (2007: 19), terdapat lima faktor dominan atau penentu dalam mutu pelayanan jasa, yang pada akhirnya menjadi penentu tingkat kepuasan. Kelima faktor

tersebut, terdapat dalam lima dimensi pokok yang digunakan dalam menilaikualitaspelayananyaitu:

- a. Keandalan (*reliability*)
Yaitu kemampuan untuk memberikan pelayanan sesuai dengan yang dijanjikan dengan segera, akurat, dan memuaskan. *Reliability* mencakup 2 hal pokok yaitu konsistensi kerja (*performance*) dan kemampuan untuk dapat dipercaya (*dependability*). Hal ini berarti bahwa perusahaan memberikan pelayanan secara tepat semenjak saat pertama (*right the first time*). Selain itu juga berarti bahwa perusahaan yang bersangkutan memenuhi janjinya, misalnya menyampaikan layanan sesuai dengan jadwal yang disepakati.
- b. Daya tanggap (*responsiveness*)
Yaitu keinginan para staf untuk membantu para pelanggan dan memberikan pelayanan dengan tanggap dan memberikan jasa dengan cepat dan bermakna serta kesediaan mendengar dan mengatasi keluhan yang diajukan pelanggan, misalnya penyediaan saran yang sesuai untuk menjaminterjadinyaproses yang tepat?
- c. Kepastian (*assurance*)
Yaitu mencakup pengetahuan, kemampuan, kesopanan dan sifat dapat dipercaya yang dimiliki para staf, bebas dari bahaya, risiko atau keragu-raguan. Dimensi kepastian/*assurance* ini merupakan gabungan dari dimensi:
 - 1) Kompetensi (*competence*), artinya keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh para karyawan untuk melakukan pelayanan.
 - 2) Kesopanan (*courtesy*), yang meliputi keramahan, perhatian dan sikap para karyawan.
 - 3) Kredibilitas (*credibility*), meliputi hal-hal yang berhubungan dengan kepercayaan kepada perusahaan seperti reputasi, prestasi dan sebagainya.

d. Empati (*emphaty*)

Yaitu kemudahan dalam melaksanakan hubungan, komunikasi yang baik, perhatian pribadi dan memahami kebutuhan para pelanggan.

Dimensi *emphaty* ini merupakan gabungan dari dimensi:

- 1) Akses (*accses*), meliputi kemudahan untuk memanfaatkan jasa yang ditawarkan.
- 2) Komunikasi (*communication*), merupakan kemampuan melakukan komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada pelanggan atau memperoleh masukan dari pelanggan.
- 3) Pemahaman kepada pelanggan (*Understanding the Customer*), meliputi usaha perusahaan untuk mengetahui dan memahami kebutuhan dan keinginan pelanggan.

e. Berwujud (*tangibles*)

Yaitu bukti fisik dari pelayanan, bisa berupa fasilitas fisik, perlengkapan dan peralatan yang dipergunakan dan sarana komunikasi. Seperti dijelaskan oleh Indrakusumah (Arlia, 2003: 78):

“Bagaimanapun murid atau guru mengajar dalam kelas yang baik, bersih serta memenuhi persyaratan-persyaratan kesehatan, adalah jauh lebih baik susanaanya dibandingkan dengan tempat yang tidak memenuhi persyaratan-persyaratan.”

Berdasarkan pembahasan di atas sudah cukup jelas bahwa unsur kepuasan siswa memiliki lima indikator sebagai alat ukur untuk menilai apakah efektivitas penggunaan studio gambar tersebut menimbulkan perasaan puas atau tidak puas. Dapat disimpulkan bahwa kepuasan pelanggan adalah suatu keadaan dimana keinginan, harapan dan kebutuhan pelanggan dipenuhi. Suatu pelayanan dinilai memuaskan bila pelayanan tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pelanggan. Pengukuran kepuasan pelanggan merupakan elemen penting dalam menyediakan pelayanan yang lebih baik, lebih efisien dan lebih efektif. Apabila pelanggan merasa tidak puas terhadap suatu pelayanan yang disediakan, maka pelayanan tersebut dapat dipastikan tidak efektif dan tidak efisien. Hal ini tentu sangat penting bagi pelayanan publik

Ayu Rahayu, 2012

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

yaitu siswa.

2.5 Anggapan Dasar

Menurut Arikunto (2006: 65) menyatakan bahwa anggapan dasar merupakan suatu landasan atau titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti”. Anggapan dasar yang menjadi landasan penelitian ini adalah:

1. Efektivitas berarti berusaha untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif (Adnan, 1981: 83).
2. “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”. (Kartono, 1990: 3)
3. Sarana pembelajaran harus dikelola dengan sistem manajemen yang meliputi tata ruang belajar, kapasitas ruang, jadwal pemakaian ruang, tata

Ayu Rahayu, 2012

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

letak ruang kelas, kebersihan dan keindahan kelas agar proses pembelajaran menjadi nyaman dan menyenangkan. (Depdiknas, 2004: 10).

2.6 Hipotesis

Menurut Arikunto (2006: 71) menyatakan bahwa : “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari efektivitas penggunaan studio gambar terhadap kepuasan siswa dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur”.

