

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia akan mampu berkembang dengan kemampuan yang dimilikinya. Manusia membutuhkan pendidikan sebagai landasan untuk membuka wawasan yang lebih luas dan memperkaya pengetahuan. Pengetahuan yang didapatkan akan memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan dan mengembangkan potensinya. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Pasal 3 yaitu :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Upaya dalam mencapai tujuan Pendidikan Nasional dapat ditempuh dalam program pendidikan formal yang terdiri dari beberapa jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan merupakan tahapan pendidikan yang diterapkan berdasarkan tingkat perkembangan peserta didik tujuan yang akan dicapai dan kemampuan yang akan dikembangkan. Jenjang pendidikan formal terdiri dari atas SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/SMK dan perguruan tinggi (UU No. 20 tahun 2003 pasal 14).

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs atau bentuk lain yang sederajat. SMK Negeri 14 Bandung merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan 9 program keahlian yaitu Teknik Perbaikan Bodi Otomotif (TPBO), Desain Komunikasi Visual (DKV), Animasi, Multimedia, Desain Produksi Kriya (DPK) Kayu, DPK Kulit, DPK Logam, DPK Tekstil dan DPK Keramik.

SMK Negeri 14 Bandung merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran di kelas, diperlukan model pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan kurikulum 2013. Pendekatan pembelajaran yang dinilai sesuai tuntutan kurikulum 2013 ialah melalui pendekatan *scientific*, sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Machin (2014) bahwa “implementasi kurikulum 2013 sangat menyojalkan pendekatan *scientific* dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik”. Komponen dalam pendekatan *scientific* yang harus muncul meliputi komponen mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Pendekatan *scientific* diyakini berkontribusi dalam pengembangan sikap, keterampilan dan pengembangan pengetahuan peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang ditemukan pada saat peneliti melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas X Keramik SMKN 14 Bandung, proses kegiatan belajar mengajar (KBM) Desain Produk belum menerapkan pendekatan *scientific* secara optimal. Terdapat beberapa komponen pendekatan *scientific* yang belum terlaksana seperti belum adanya kegiatan menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan sehingga aktifitas pembelajaran dikelas cenderung masih didominasi oleh guru.

Kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh guru hanya berlangsung satu arah atau *teacher centered* dan peserta didik hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pendekatan yang diterapkan masih bersifat konvensional. Nur Ismi (dalam Hudoyono, 2013) mengungkapkan bahwa “proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional meliputi guru memberikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan

penuturan secara lisan atau dengan metode ceramah, pada umumnya pembelajaran konvensional berlangsung satu arah atau *bersifat teacher centered*, guru memberikan ide (gagasan) atau informasi dan siswa menerima”.

Pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher centered* tidak melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mengalami keterbatasan untuk menggali materi Desain Produk secara umum. Hal ini ditunjang dari pendapat Basuki Widodo (dalam Wahyono, 2013) yang mengemukakan bahwa “Pembelajaran dengan pendekatan konvensional tidak menuntut siswa untuk mengembangkan potensinya secara optimal, maka hasil belajarnya pun tidak optimal”.

Mata pelajaran Desain Produk merupakan salah satu kompetensi C2 dasar keahlian yang harus dikuasai peserta didik kelas X dalam program keahlian Desain Produk Kriya Keramik, sebagai mata pelajaran dasar yang dapat menunjang mata pelajaran kompetensi C3 Paket Keahlian. Mata pelajaran Desain Produk yang sifatnya teori mempelajari tentang pengertian dan ruang lingkup desain produk kriya, wawasan produk kriya, jenis-jenis metode proses desain, tahapan proses desain, portofolio, kebutuhan desain produk, dan pengetahuan bahan kerajinan keramik.

Peserta didik dianggap berhasil mengikuti pembelajaran Desain Produk apabila penguasaan pengetahuan peserta didik mencapai nilai Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu tujuh puluh lima. Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti pada saat melakukan PPL di kelas X Keramik menunjukkan bahwa penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik pada mata pelajaran Desain Produk peserta didik kelas X Keramik sebagian besar masih berada pada kriteria rendah. Data tersebut ditunjukkan dari perolehan nilai ulangan harian sebanyak 80% peserta didik yang berada di bawah nilai KKM. Rendahnya penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber belajar yang kurang lengkap, media pembelajaran yang kurang menarik, metode pembelajaran dan pendekatan

Nita Wahyu Nurbaeti, 2017

**PENERAPAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK UNTUK
PENINGKATAN PENGUSAHAAN PENGETAHUAN BAHAN PESERTA DIDIK KEAHLIAN
KERAMIK SMKN 14 BANDUNG**

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

pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran dikelas kurang bervariasi hanya terbatas pada metode ceramah. Sejalan dengan hasil penelitian Tri (2016) bahwa media pembelajaran dan metode belajar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Pendekatan pembelajaran merupakan bagian yang mendominasi proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh pada penguasaan pengetahuan peserta didik. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan Nailu (2015) menunjukkan bahwa salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan pengetahuan peserta didik yaitu metode belajar guru.

Pendekatan pembelajaran Desain Produk perlu diterapkan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas peserta didik terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik. Pendekatan pembelajaran yang dirasa sesuai untuk pembelajaran Desain Produk ialah dengan mengoptimalkan pendekatan *scientific* dan melakukan proses pembelajaran sesuai dengan komponen pendekatan *scientific*. Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* bersifat *student centered*, peserta didik memiliki keterlibatan penuh dalam proses pembelajaran yaitu meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Aktifitas pembelajaran yang aktif mampu merangsang peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan termotivasi untuk belajar, sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan penguasaan pengetahuan peserta didik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *scientific* memberikan hasil yang baik. Berdasarkan studi pendahuluan terdapat beberapa penelitian terkait tentang pendekatan *scientific* antara lain dilakukan oleh Sukerti (2014, hlm. 1) yang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui pendekatan *scientific* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Maksimus dkk (2014, hlm. 1) mengungkapkan bahwa

Nita Wahyu Nurbaeti, 2017

**PENERAPAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK UNTUK
PENINGKATAN PENGUASAAN PENGETAHUAN BAHAN PESERTA DIDIK KEAHLIAN
KERAMIK SMKN 14 BANDUNG**

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

pendekatan *scientific* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Efriana (2014, hlm. 1) yang menyimpulkan bahwa pendekatan *scientific* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Zuchidi (2016, hlm. 1) mengemukakan bahwa pendekatan *scientific* efektif meningkatkan hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific* menunjukkan hasil yang positif.

Uraian permasalahan pembelajaran Desain Produk di atas menarik perhatian penulis sebagai mahasiswa Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI khususnya konsentrasi *craftmanship*, dalam mendalami mata pelajaran Desain Produk dan mengoptimalkan penerapan pendekatan *scientific* pada proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Desain Produk Untuk Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Bahan Peserta Didik Keahlian Keramik SMKN 14 Bandung.

B. Identifikasi Dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Proses kegiatan belajar mengajar (KBM) Desain Produk belum menerapkan pendekatan *scientific* secara optimal. Terdapat beberapa komponen pendekatan *scientific* yang belum terlaksana sehingga penerapan pendekatan pembelajaran masih bersifat konvensional, dan kurang melibatkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Desain Produk sebagai mata pelajaran dasar program C2 dasar keahlian yang harus dikuasai peserta didik sebagai prasyarat menempuh mata pelajaran pada program C3 paket keahlian.

- c. Penguasaan pengetahuan mata pelajaran Desain Produk pada materi pengetahuan bahan sebagian besar peserta didik keahlian Keramik menunjukkan capaian hasil belajar yang masih berada dibawah nilai KKM.
- d. Perlu mengoptimalkan pendekatan *scientific* pada pembelajaran sehingga mampu membuat peserta didik terlibat secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan pendekatan *scientific* pada pembelajaran desain produk dapat meningkatkan penguasaan pengetahuan bahan peserta didik keahlian keramik SMKN 14 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pendekatan *scientific* pada pembelajaran desain produk untuk peningkatan penguasaan pengetahuan bahan peserta didik keahlian keramik SMKN 14 Bandung

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Perencanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific* yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar observasi peserta didik dan guru, Lembar tes, media pembelajaran, serta skenario pembelajaran.
- b. Keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar Desain Produk pada materi pengetahuan bahan kerajinan keramik dengan menerapkan pendekatan

Nita Wahyu Nurbaeti, 2017

PENERAPAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK UNTUK PENINGKATAN PENGUSAHAAN PENGETAHUAN BAHAN PESERTA DIDIK KEAHLIAN KERAMIK SMKN 14 BANDUNG

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

pembelajaran *scientific* meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan pada peserta didik kelas X Keramik di SMK Negeri 14 Bandung.

- c. Peningkatan penguasaan pengetahuan bahan kerajinan keramik melalui proses belajar dengan pendekatan *scientific* pada peserta didik kelas X Keramik dari siklus I dan siklus II diukur dengan uji *gain*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yaitu:

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian lanjut terkait dengan pendekatan *scientific* pada pembelajaran Desain Produk.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis, yaitu:

- a. Bagi peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar sesuai dengan komponen pendekatan *scientific*, yang melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran Desain Produk terkait materi pengetahuan bahan kerajinan keramik.
- b. Bagi guru dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman praktis dalam penerapan pendekatan *scientific* secara optimal dalam pembelajaran Desain Produk pada materi pengetahuan bahan kerajinan keramik.
- c. Bagi peneliti memberikan pengetahuan serta menambah pengalaman dalam pengembangan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific* dalam pembelajaran Desain Produk pada materi pengetahuan bahan kerajinan

Nita Wahyu Nurbaeti, 2017

**PENERAPAN PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN DESAIN PRODUK UNTUK
PENINGKATAN PENGUASAAN PENGETAHUAN BAHAN PESERTA DIDIK KEAHLIAN
KERAMIK SMKN 14 BANDUNG**

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

keramik, serta memberikan pengalaman menulis karya ilmiah dengan metode Penelitian Tindakan Kelas.

E. Stuktur Organisasi Skripsi

Stuktur organisasi dari skripsi ini sebagai berikut :

1. Bab I : Pendahuluan. Berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.
2. Bab II : Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi kajian teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian yaitu pendekatan pembelajaran *scientific* dan mata pelajaran Desain Produk.
3. Bab III : Metode Penelitian. Bab ini membahas tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolah data yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Bab IV : Hasil penelitian dan Pembahasan. Bab ini mengungkap data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian .
5. Bab V : Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan kesimpulan hasil penelitian dan saran-saran yang ditujukan kepala sekolah, mahasiswa PKK dan penelitian selanjutnya.