

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang menyiapkan siswa menjadi manusia yang produktif, yang langsung dapat bekerja dibidangnya setelah melalui pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi (Depdiknas, 2004:3). Pendidikan dan pelatihan berbagai program keahlian yang diselenggarakan di SMK telah disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja. Depdiknas (2004:8) hal ini sesuai dengan dokumen SMK tahun 2004 yang menyatakan bahwa:

SMK menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan berbagai program keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan kerja. Untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh industri/dunia usaha sosialisasi profesi, substansi diklat dikemas dalam berbagai mata diklat yang dikelompokkan dan diorganisir menjadi program normatif, produktif dan adaptif.

Kelompok mata pelajaran produktif berfungsi membekali siswa agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Program produktif lebih bersifat melayani permintaan pasar kerja, karena itu lebih banyak ditentukan oleh dunia usaha/industri atau asosiasi profesi. ‘Kelompok mata pelajaran produktif diajarkan secara spesifik sesuai dengan kebutuhan tiap program keahlian’ (Depdiknas, 2004:9).

Asep Samsudin, 2012

Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Kompetensi Menjelaskan Jenis, Fungsi, Dan Cara Penggunaan Perkakas Tangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Salah satu mata pelajaran produktif adalah mengenai perkakas tangan. Tujuan pembelajaran perkakas tangan adalah agar siswa memahami serta mampu menggunakan perkakas tangan sesuai dengan informasi manualnya. Dalam kegiatan belajar mengajar perkakas tangan, proses pembelajaran tidak bisa hanya memberikan sejumlah konsep kepada siswa untuk dihafal, tetapi yang penting adalah bagaimana konsep-konsep tersebut dapat dipahami dan diaplikasikan oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi, dalam proses pembelajaran sering kali berpusat pada guru (*teacher centered*) dan peserta didik hanya menjadi objek penerima saja, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dengan aktivitas siswa yang rendah. Aktivitas yang paling dominan bagi guru adalah menjelaskan sedangkan bagi peserta didik adalah mendengarkan dan mencatat. Selain penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, guru juga jarang sekali menggunakan media dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya.

Seringkali proses pembelajaran yang seperti itu tidak mengherankan apabila hasil belajar pada mata pelajaran kerja bangku untuk teori kurang memuaskan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 untuk nilai teori tahun ajaran 2011/2012 semester genap.

Tabel 1.1
 Nilai Teori Kerja Bangku 2011/2012 Semester Genap

No	Kelas	Nilai		Ketuntasan Belajar (>/ 75)
		0 -74	75 - 100	
1.	X TPM 1	26	7	27%
2.	X TPM 2	26	9	
3.	X TPM 3	25	11	
4.	X TPM 4	25	10	
Jumlah		102	37	

(Sumber: Dokumen Guru Kerja Bangku SMKN 6 Bandung)

Berdasarkan fakta diatas, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menuntut siswa melakukan banyak aktivitas. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Seperti yang dikemukakan dalam sebuah situs oleh Djamarah (2000:67) bahwa belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang dapat didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan didalam benak anak didik.

Berkenaan dengan hal tersebut, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar sebagai sarana pendukung. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang digunakan. Selain itu, media pembelajaran dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir karena dapat mengurangi verbalisme dan siswa lebih banyak melakukan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian pengajar, tetapi juga aktif dalam melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan (Djamarah dan Zain, 2006:137). Banyak alat

bantu atau media pembelajaran yang dapat diciptakan untuk belajar, namun untuk menemukan pilihan atau solusi media pembelajaran yang benar-benar tepat agar proses belajar mengajar menjadi efektif dan menyenangkan merupakan suatu permasalahan tersendiri.

Media gambar merupakan media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan yang diperjelas melalui gambar-gambar dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (1992) dalam Nurseto bahwa manfaat pembelajaran melalui media kartu gambar dalam proses belajar siswa adalah pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran serta metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan.

Dengan demikian, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (aktivitas) sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, judul penelitian ini adalah: **“Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Kompetensi Menjelaskan Jenis, Fungsi dan Cara Penggunaan Perkakas Tangan.”**

B. Identifikasi Masalah

Guna lebih mengarahkan penelitian, maka permasalahan yang ada perlu diidentifikasi. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kecenderungan proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa tidak terbiasa untuk berinteraksi dengan guru atau teman sekelasnya.
2. Proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan cenderung monoton sehingga siswa kurang aktif dan kurang terbiasa belajar mandiri.
3. Kurangnya variasi metode dan media dalam proses belajar mengajar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa yang menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran perkakas tangan pada kerja bangku?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa setelah menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran perkakas tangan pada kerja bangku?

D. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka bidang kajian yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Asep Samsudin, 2012

Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Kompetensi Menjelaskan Jenis, Fungsi, Dan Cara Penggunaan Perkakas Tangan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Aktivitas belajar yang diukur mencakup membaca, mencatat, bertanya, menjawab, perhatian, partisipasi.
2. Kemampuan siswa yang diukur hanya pada aspek kognitif (pemahaman) yang menggunakan media kartu kuartet dan *handout*.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap definisi dalam penelitian ini, maka diberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1. Aktivitas belajar merupakan keterlibatan dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.
2. Kemampuan belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai perubahan kemampuan pada aspek kognitif (pemahaman) peserta didik yang diukur dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*.
3. Media pembelajaran kartu kuartet merupakan media pembelajaran berupa kartu yang diperjelas melalui gambar-gambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut.

F. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa pada perkakas tangan. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

Asep Samsudin, 2012

Penggunaan Media Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Kompetensi Menjelaskan Jenis, Fungsi, Dan Cara Penggunaan Perkakas Tangan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Untuk memperoleh informasi tentang aktivitas siswa setelah menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran perkakas tangan pada kerja bangku.
2. Untuk memperoleh gambaran tentang kemampuan siswa yang menggunakan media kartu kuartet dalam pembelajaran perkakas tangan pada kerja bangku.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis kartu kuartet ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, dapat menjadi alternatif pilihan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tujuan sekolah bisa tercapai.
2. Bagi guru, media pembelajaran berbasis kartu kuartet ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas dalam proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa, mempermudah pemahaman materi dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut. Skripsi terdiri dari lima bab. Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, identifikasi, perumusan masalah, pembatasan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Bab II Kajian Pustaka, berisi teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, terdiri atas konsep pembelajaran standar kompetensi kerja bangku, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Bab III Metodologi Penelitian, membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi metode penelitian, desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data. Bab IV Hasil Penelitian, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Bab V Kesimpulan dan Saran, berisikan kesimpulan dari penulis mengenai penelitian yang dilakukan serta berisikan saran-saran dari penulis. Diakhir bab V berisikan lampiran-lampiran tentang penilaian media yang digunakan, instrumen penelitian, pengujian instrument penelitian, analisis data penelitian dan administrasi dalam penelitian.