

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni (IPTEKS) pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan pembangunan di segala bidang sedang giat-giatnya dilaksanakan. Pembangunan dewasa ini lebih memfokuskan kepada usaha peningkatan sumber daya manusia. Berdasarkan catatan Human Development Report tahun 2011 versi UNDP, peringkat HDI (*human Development Index*) atau kualitas sumber daya manusia Indonesia berada di urutan 124 dari 187 negara jauh dibawah Malaysia (61), Thailand (103), Singapore (26). (<http://hdrstats.undp.org>, Mei 2011). Faktor yang merupakan indikator peningkatan sumber daya manusia adalah pendidikan.

Menurut Rahardjo (<http://mudjiarahardjo.com>, 4 Maret 2011) bahwa peringkat pendidikan Indonesia menurun dari 65 pada tahun 2010 menjadi peringkat 69 pada tahun 2011. Tentunya hal ini mengidentifikasikan bahwa kualitas pendidikan Indonesia pada umumnya rendah. Oleh sebab itu, pendidikan memerlukan perhatian yang khusus dari berbagai pihak, terutama pihak pemerintah dengan melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Usaha tersebut dapat dilakukan dengan serius dalam merancang, memperbaiki dan membenahi proses pendidikan serta sistem pendidikan yang harus dilaksanakan secara

harmonis dan selaras dengan kebutuhan yang berkembang pada masyarakat, melalui berbagai program kerja.

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) tahun 2003 bab II Sub Bidang Ketentuan Umum Pasal 3 dikatakan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh sebab itu pendidikan dirancang mengacu pada tujuan UU SPN tersebut, diantaranya adalah Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal dalam bidang kejuruan. Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan secara umum mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SPN) pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdiri dari berbagai program keahlian antara lain adalah Program Studi Kria Tekstil. Program Studi Kria Tekstil bertujuan untuk : (1) menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional di bidang kerajinan tekstil, (2). Menyiapkan siswa agar mampu memilih karir, mampu berkompetensi dan mampu mengembangkan diri di bidang kerajinan tekstil, (3). Menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini

maupun pada saat yang akan datang di bidang kerajinan tekstil dan (4) menyiapkan tamatan agar menjadi warga yang produktif, adaptif dan kreatif di bidang kerajinan tekstil. (Kurikulum SMK, 2004).

Dalam usaha mencapai tujuan tersebut, siswa dibebankan dengan berbagai kompetensi yang disusun dan dirancang secara terarah dan sistematis. Penyajian kurikulum, metode pengajaran dan fasilitas praktek yang dapat menunjang proses pembelajaran juga dikembangkan oleh pihak pemerintah dan pihak swasta demi kelancaran sistem pendidikan. Salah satu kompetensi yang dibebankan kepada siswa adalah Mata pelajaran Nirmana dengan berbagai standar kompetensi, diantaranya adalah Menggambar Nirmana Datar.dengan kompetensi dasar yaitu: menyusun elemen-elemen seni rupaberupa : garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur.

Berdasarkan Silabus SMK Negeri 1 Berastagi Tahun Ajaran 2011/2012 pada mata pelajaran Menggambar Nirmana, sangat diharapkan siswa mampu membuat eksperimen warna yaitu proses pencampuran warna sehingga diperoleh komposisi gradasi warna yang unik dan indah yang dapat dibuat dalam sebuah karya nirmana datar melalui eksplorasi bentuk dan tekstur. Nirmana Datar adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. (<http://zawa.blogsome.com>). Lebih lanjut Zawa (2010) mengemukakan bahwa nirmana datar memiliki peranan yang penting penting dalam membuat desain apapun, karena untuk menciptakan sebuah karya desain yang “indah” unsur-unsur dari mata pelajaran Menggambar Nirmana ini mutlak diperlukan. Tujuan dari

belajar Nirmana adalah melatih ketrampilan dan kepekaan estetik (<http://belajar-desain-grafis.blogspot.com>).

Secara aplikasi tujuan Nirmana datar adalah tata rupa / tata visual. Artinya penataan unsur-unsur yang terdapat dalam visual yaitu garis, warna, bidang dan bentuk. Penataan ini menghasilkan karya baru yang jauh berbeda dari unsur-unsur dasar tersebut, yaitu adanya komposisi dalam keseimbangan, harmonisasi, penekanan/aksen, pengulangan dan proporsi yang menandakan terjadinya proses inovatif dan kreatifitas dalam komposisi atau tata letak.

Berdasarkan data dokumentasi hasil belajar Nirmana pada siswa lulusan SMK Negeri 1 Berastagi Jurusan Kria Tekstil dari Tahun 2009 sampai tahun 2011 diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai A sebanyak 16,21%, nilai B sebanyak 24,32%, nilai C sebanyak 48,64%, nilai D sebanyak 10,81%. Sementara itu, Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yang ditetapkan dewan guru SMK Negeri 1 Berastagi untuk Kompetensi Nirmana adalah 75, maka diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang memuaskan karena 59,45 % siswa masih harus memperbaiki/remedial nilai tersebut. Data terinci dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :



**Tabel 1. Daftar Prestasi Belajar Menggambar Nirmana Siswa
Kelas X SMK Tahun Ajaran 2009 - 2011**

Lulusan	Nilai A (90-100)		Nilai B (75-89)		Nilai C (60-74)		Nilai D (0-59)		Jumlah	%
	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%		
2009	7	18.42%	9	23.68%	20	52.63 %	2	5.26%	38	100
2010	5	13.15%	11	28.94%	16	42.10%	6	15.78%	38	100
2011	6	17,14%	7	20%	18	51.42%	4	11.42%	35	100
	18	16.21%	27	24.32%	54	48.64%	12	10.81%	111	

Sumber : Data Daftar Nilai Guru Kompetensi Menggambar Nirmana di SMK Negeri 1 Berastagi.

Lebih lanjut berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru yang mengajar Kompetensi Nirmana, diketahui bahwa strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah presentasi, Tanya jawab, peragaan, penugasan, demonstrasi dan ceramah. Hal ini diperkuat dari hasil observasi awal pada siswa bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan guru kompetensi Nirmana cenderung mengarah pada strategi konvensional dan belum pernah diterapkan strategi pembelajaran inkuiri. Keberhasilan siswa dalam membuat karya ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain bakat, minat, motivasi, lingkungan, guru, strategi pembelajaran dan lain sebagainya.

Mulyasa (2007) berpendapat bahwa guru memiliki andil yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran di sekolah dan membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Menurut Roojakkers (2001) bahwa sebelum mengajar, seorang guru harus memikirkan lebih dahulu apa yang hendak dicapai dan bertitik tolak pada tujuan tertentu.

Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut maka diperlukan berbagai kompetensi guru diantaranya adalah menentukan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu diharapkan adanya perubahan strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, antara lain adalah strategi pembelajaran Inkuiri.

Menurut Sabri (2010) bahwa sistem pembelajaran inkuiri, dapat menumbuhkan motif intrinsik karena siswa merasa puas atas pemikirannya sendiri. Hal sependapat dikemukakan oleh Hamalik (2010) bahwa pembelajaran inkuiri menggunakan proses-proses mentalnya yakni observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan inferi, sehingga siswa menggunakan kemampuannya untuk menjawab permasalahan yang ada secara jelas.

Menurut Sanjaya (2007), bahwa pembelajaran inkuiri merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk menemukan sendiri permasalahan yang dihadapi, kaitannya pada kompetensi Nirmana Datar, siswa mampu menjelaskan pengertian nirmana datar, mampu menunjukkan contoh-contoh nirmana datar dalam kehidupan sehari-hari serta mampu bereksplorasi dalam bentuk dan tekstur.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran Nirmana adalah mengeksplorasi warna dalam bentuk dan tekstur, sedangkan strategi inkuiri adalah berorientasi discoveri (menemukan hal yang baru) pada objek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran Inkuiri sangat tepat dalam kompetensi Nirmana Datar untuk menemukan ide baru. Oleh sebab itu penguasaan siswa terhadap Kompetensi Nirmana Datar dapat

ditingkatkan melalui penerapan strategi pembelajaran inkuiri, yang dapat membangkitkan semangat, minat, motivasi dan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menemukan hal-hal baru berdasarkan hasil penjelajahannya sendiri. Maka di duga bahwa hasil belajar Nirmana Dasar siswa akan meningkat dengan diterapkannya strategi pembelajaran Inkuiri. Maka peneliti merasa tertarik untuk meneliti: **“Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Nirmana Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Berastagi Tahun Ajaran 2011/2012 ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa yang menjadi permasalahan adalah Meningkatkan Hasil Belajar Nirmana Datar dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Kelas I SMK Negeri 1 Berastagi, oleh karena itu dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kompetensi Nirmana Datar?
2. Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar Nirmana Datar pada siswa kelas I SMK Negeri 1 Berastagi ?
3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Nirmana pokok bahasan Nirmana Datar ada keterkaitan dengan strategi pembelajaran yang diterapkan guru?
4. Bagaimanakah usaha yang dilakukan guru untuk mencapai pembelajaran yang efektif ?

5. Strategi pembelajaran apakah yang diterapkan Guru pada kompetensi Nirmana Datar?
6. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Nirmana pokok bahasan Nirmana Datar dapat ditingkatkan dengan menggunakan strategi inkuiri?
7. Bagaimana kesiapan belajar siswa pada mata pelajaran Nirmana pokok bahasan Nirmana Datar dengan menggunakan strategi pembelajaran inkuiri?

C. Batasan Masalah

Mengingat kompleksnya ruang lingkup permasalahan di atas serta keterbatasan kemampuan peneliti untuk meneliti keseluruhan permasalahan yang ada, maka perlu dibuat batasan masalahnya, antara lain:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Nirmana di kelas 1 SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Mata pelajaran Menggambar Nirmana dibatasi pada Nirmana datar yaitu penerapan nirmana secara dua dimensi pada lembar kerja berupa gambar Kupu-Kupu.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada kompetensi Nirmana Datar di kelas X SMK Negeri 1 Berastagi setelah diterapkannya strategi pembelajaran inkuiri?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada Nirmana Datar di kelas X SMK Negeri 1 Berastagi setelah diterapkannya strategi pembelajaran inkuiri?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

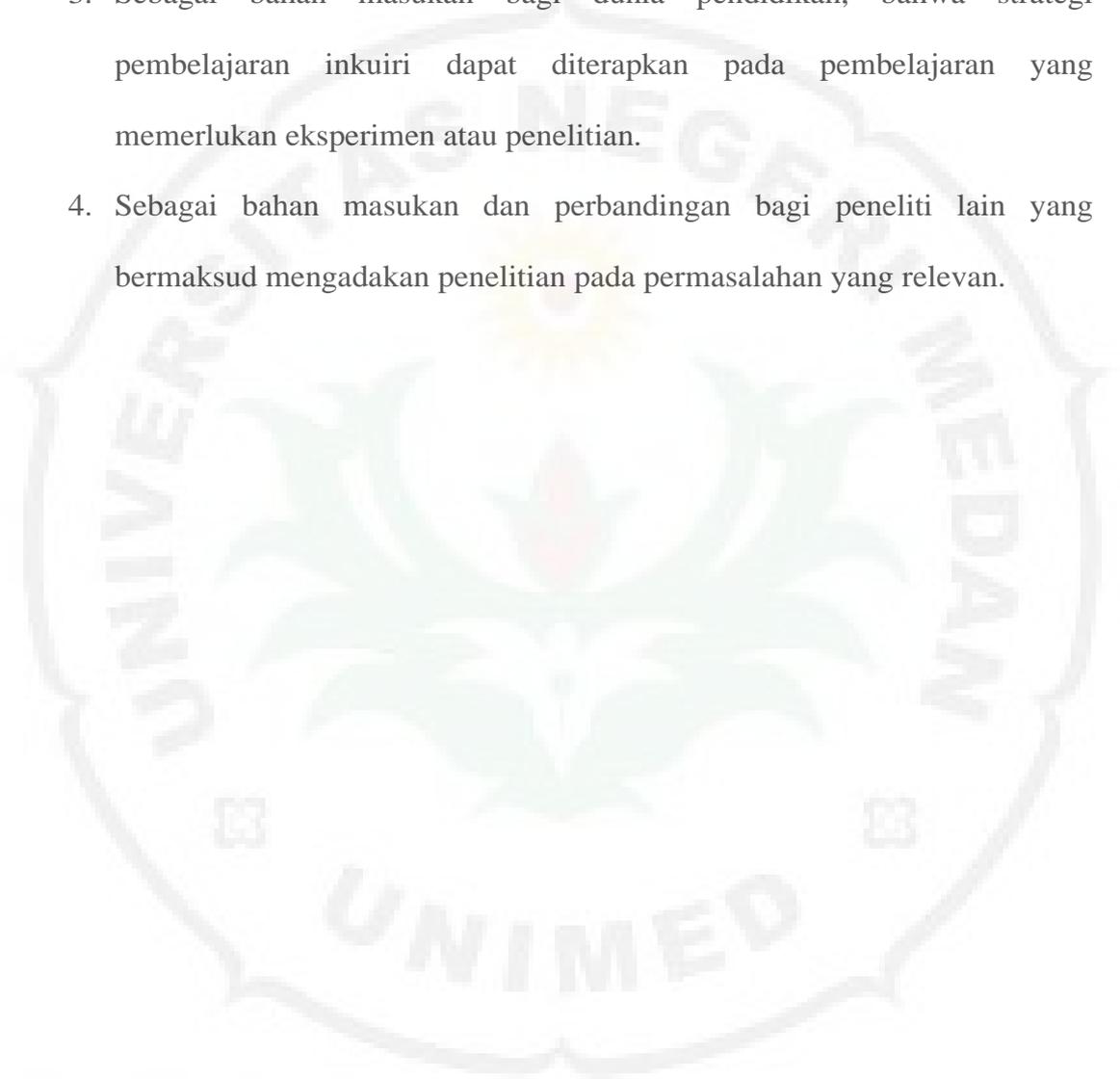
1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kompetensi Nirmana Datar di kelas 1 SMK Negeri 1 Berastagi setelah diterapkannya strategi pembelajaran inkuiri.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada kompetensi Nirmana Datar di kelas 1 SMK Negeri 1 Berastagi setelah diterapkannya strategi pembelajaran inkuiri.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas diharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai informasi bagi para Mahasiswa khususnya Jurusan PKK UNIMED sebagai calon guru bahwa pentingnya penggunaan strategi pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar Nirmana Datar khususnya pada siswa kelas 1 SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Sebagai bahan informasi kepada para Guru khususnya guru-guru SMK Negeri 1 Berastagi, bahwa pentingnya menerapkan berbagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai bahan masukan bagi dunia pendidikan, bahwa strategi pembelajaran inkuiri dapat diterapkan pada pembelajaran yang memerlukan eksperimen atau penelitian.
4. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian pada permasalahan yang relevan.



THE
Character Building
UNIVERSITY