

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan memiliki beberapa tujuan pendidikan secara khusus yaitu menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja sendiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 9 Medan memiliki beberapa jurusan salah satunya adalah Desain Komunikasi Visual (DKV). Jurusan ini merupakan jurusan baru dalam bidang pendidikan untuk mengikuti kemajuan perkembangan zaman. Banyak hal mendasar yang dipelajari di jurusan DKV. Mengembangkan bentuk bahasa visual (bermain gambar), mengolah pesan (bermain kata) keduanya untuk tujuan sosial maupun komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada kelompok lainnya. Visual berwujud kreatif dan

inovatif sementara inti pesan harus komunikatif, efisien dan efektif saling mendukung agar tersampaikan dengan baik pada sasaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Medan memiliki beberapa kompetensi keahlian yaitu Simulasi dan komunikasi digital, Tinjauan seni, Dasar-dasar kreatifitas, Dasar-dasar seni rupa, Gambar, Sketsa, Desain publikasi, Komputer grafis, Fotografi, Videografi, Produk kreatif dan kewirausahaan.

Beberapa kompetensi keahlian diatas memiliki proses pembelajaran yang bersifat praktik, salah satunya adalah sketsa. Sketsa merupakan program keahlian yang paling mendasar dan sangat berpengaruh kepada program keahlian lainnya maupun di semester berikutnya.

Dalam program keahlian sketa terdapat 13 Kompetensi Dasar (KD) yang menjadi acuan atau pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dan harus diselesaikan dan kurun waktu 1 tahun. maka dalam satu semester terdapat 6 Kompetensi Dasar yang harus dicapai. Berdasarkan pengamatan di lapangan, efektivitas dalam pembelajaran di sekolah hanya tersedia 4 bulan aktif sehingga hal ini menuntut guru harus melakukan pengumpulan tugas setiap 2 minggu sekali. Hal ini mengakibatkan pembelajaran belum efektif dikarenakan siswa sering terlambat mengumpulkan tugas praktik sketsa, sementara waktu yang disediakan untuk menyelesaikan Kompetensi Dasar tidak memadai dan pembelajaran untuk materi selanjutnya menjadi terlambat.

Bersadarkan observasi awal, peneliti mendapati bahwa 80% siswa memiliki kemampuan dalam menggambar sketsa. Hal ini dapat dilihat dari goresan-goresan

yang dibuat oleh siswa pada tugas-tugas sebelumnya yang sudah tergolong mampu dalam menggambar sketsa. Namun peneliti menemukan masalah dimana siswa belum mengembangkan kemampuannya sehingga hasil tugas praktik sketsa siswa kurang maksimal dan seringkali tidak selesai tepat waktu.

Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: (1) siswa yang memiliki kemampuan tidak memanfaatkan waktu yang diberikan dalam mengerjakan tugas praktik sketsa. Hal ini dapat dilihat dari siswa/i yang tidak langsung mengerjakan tugas yang diberikan. (2) siswa yang memiliki kemampuan sering menganggap remeh tugas praktik sketsa, (3) Adanya anggapan bahwa pelajaran sketsa tidak penting dalam jurusan Desain Komunikasi Visual. (4) Sarana dan prasarana tidak dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Jika hal ini tidak ditindaklanjuti, maka pelaksanaan pembelajaran akan terhambat dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Dalam menyikapi hal ini, guru diharapkan mampu menemukan pendekatan yang baik dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar hal ini tidak terus berlangsung. Dalam hal ini, pendekatan ketegasan diharapkan mampu menangani permasalahan yang dihadapi sehingga guru dapat membimbing siswa agar memanfaatkan potensinya dalam menyelesaikan tugas praktik menggambar sketsa dengan maksimal dan tepat waktu. Sesuai dengan penjelasan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pendekatan Ketegasan (*Assertiveness*) terhadap Korelasi Kemampuan Menggambar Sketsa dengan Kepatuhan Pengumpulan Tugas Praktik Sketsa di Kelas X DKV 2 SMK Negeri 9 Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam melakukan penelitian peneliti akan menemukan beberapa permasalahan yang sangat berpengaruh dalam pelaksanaannya. Beberapa identifikasi masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Siswa tidak memanfaatkan waktu yang diberikan dengan efisien.
2. Siswa yang memiliki kemampuan menganggap remeh tugas praktik sketsa yang diberikan oleh guru. .
3. Sarana dan prasarana tidak dimanfaatkan secara maksimal.
4. Adanya anggapan pembelajaran sketsa tidak terlalu penting.
5. Belum ditemukan cara agar tugas peraktik sketsa terkumpul tepat waktu..

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan pada penelitian ini, peneliti melakukan pembatasan masalah.

1. Upaya menemukan cara agar siswa yang memiliki kemampuan menggambar sketsa dapat mengumpulkan tugas praktik menggambar sketsa dengan maksimal dan tepat waktu.
2. Efektifitas pendekatan ketegasan terhadap kepatuhan pengumpulan tugas praktik menggambar sketsa.

D. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dijabarkan adalah sebagai berikut.

1. Apakah dengan menggunakan pendekatan ketegasan siswa/i SMK Negeri 9 Medan dapat membimbing serta mengarahkan siswa agar memanfaatkan kemampuan dengan maksimal dalam menyelesaikan tugas menggambar sketsa?
2. Apakah dengan menerapkan pendekatan ketegasan dapat menyebabkan siswa/i SMK Negeri 9 Medan menjadi disiplin dalam menyelesaikan tugas praktik sketsa?

E. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, tentu akan ada tujuan yang harus dicapai.

Adapun tujuan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Untuk membimbing siswa/i agar meningkatkan kemampuannya dengan maksimal dalam menyelesaikan tugas praktik menggambar sketsa tepat waktu.
2. Untuk meningkatkan kedisiplinan siswa/i dalam menyelesaikan tugas praktik sketsa.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Adapun manfaat dari penelitian yang dimaksudkan, antara lain;

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan untuk memperluas wawasan pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan tentang proses pendekatan pembelajaran.
- c. Sebagai referensi untuk memperkaya pengetahuan dalam melakukan pendekatan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai peningkatan kualitas pembelajaran guru sketsa.
- b. Untuk memperluas pengetahuan pengajar dalam melakukan pendekatan pembelajaran.
- c. Bagi guru sketsa sebagai pengembangan dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang.
- d. Sebagai bahan bagi sekolah alternatif untuk meningkatkan kedisiplinan siswa/i.
- e. Sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut.