

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMK merupakan lembaga pendidikan yang berorientasi pada pelatihan peserta didik untuk menguasai keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Murid SMK lebih ditekankan untuk melakukan praktik sehingga mereka berpengalaman dan mantap untuk langsung memasuki dunia kerja, tetapi tidak menutup kemungkinan para lulusan SMK untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu, SMK juga ditugaskan untuk mempersiapkan dan memberikan keahlian bidang dan spesialisasi kepada peserta didik untuk terjun di masyarakat, industri dan perdagangan dalam bidang produksi maupun pelayanan jasa (Soenanto dalam Ellya, 2013 : 53).

SMK harus mampu melakukan yang terbaik agar kompetensi lulusan peserta didiknya dapat bersaing di dunia kerja. Oleh karena itu, guru SMK harus memberikan pendidikan yang berkualitas, efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga permasalahan yang kerap terjadi di SMK, yaitu rendahnya kompetensi lulusan, dapat dihindari. (Siregar, 2016 : 3).

Beberapa kelas di SMK, salah satunya kelas Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL). Salah satu pelajaran yang bersifat praktek di TIPTL adalah Pekerjaan Dasar Elektromekanik (PDE) yang sangat membutuhkan ruang bengkel. Kendala di ruang bengkel biasanya adalah minimnya peralatan bengkel dan tenaga pendidik yang jumlah dan kualifikasinya belum memenuhi standar pendidikan nasional. Selain itu, ruang bengkel di SMK tidak selalu mencukupi tempat proses

belajar mengajar semua unit kelas. Selain itu juga ruang bengkel sewaktu-waktu bisa saja tidak dapat digunakan atau mengganggu aktivitas belajar karena beberapa hal, salah satunya perbaikan atau renovasi. Oleh karena itu, agar kegiatan belajar tetap berlanjut, maka ruang kelas dipergunakan sekaligus menjadi ruang praktek. Ruang kelas dijadikan ruang praktek dengan menggunakan alat dan bahan praktek yang portabel. Sejalan dengan itu, pengelolaan ruang kelas menjadi ruang belajar teori sekaligus ruang praktek sangat dibutuhkan.

Observasi yang dilakukan peneliti di SMK Sinar Husni kelas X TIPTL mendapat ada beberapa kendala yang dialami di ruang bengkel, yaitu: Pertama, bengkel sedang direnovasi akibatnya kegiatan belajar di bengkel terganggu. Kedua, keefektifan dan efisiensi waktu belajar di bengkel tidak optimal. Ketiga, keefektifan peralatan yang digunakan untuk praktek tidak sesuai dengan kelompok praktek, sementara, jadwal praktikum tidak memungkinkan lagi menambah waktu untuk praktek yang sama. Keempat, ruang bengkel jauh dari lokasi sekolah.

Menjadikan ruang kelas sebagai ruang praktek tidak hanya sekedar memindahkan peralatan bengkel ke ruang kelas. Guru harus mampu mengelola kelas agar pembelajaran yang dihasilkan berkualitas menyamai atau melebihi kualitas pembelajaran di bengkel. Oleh karena itu, guru harus kreatif dalam mengelolah kelas. Suasana kelas yang kreatif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar sehingga hasil belajar baik.

Pengelolaan kelas berbasis kreativitas adalah pengelolaan kelas dimana guru harus kreatif dalam mengatur kelas dan menciptakan suasana kreatif serta menerapkan model pembelajaran yang kreatif dengan penilaian berbeda sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dari siswa dapat terpenuhi. Pengelolaan

kelas berbasis kreativitas memaduan guru dalam menciptakan suasana dan ruang kelas yang baik dengan indikator-indikator berpikir kreatif sehingga terciptalah suasana kelas yang baru untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Sepadan dengan hal itu maka ruang kelas yang dikelola secara kreatif akan relatif menyamai ruang bengkel.

Pengelolaan kelas berbasis kreativitas didasari pada beberapa hasil penelitian terdahulu. Pertama, Wulandari (2010) menyatakan bahwa kreativitas mengajar guru dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kedua, Hariawan (2013) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah fisika. Ketiga, Marsudi (2007) menyatakan bahwa model pembelajaran kreativitas yang menggunakan teknik *creative completion* pada mata kuliah komputer dapat meningkatkan pencapaian kompetensi mahasiswa dalam bidang aplikasi komputer. Keempat, Mahendra (2018) menyatakan bahwa pembelajaran musik kantung berbasis kreativitas menghasilkan peningkatan wawasan dan pengetahuan serta meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik. Kelima, Chamidah (2014) menyatakan bahwa prestasi belajar dengan pengelolaan kelas secara fisik dan pengaturan siswa berbeda dengan pengelolaan kelas berupa pengaturan siswa. Kelima penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengelolaan kelas, kreativitas mengajar guru dan model pembelajaran berbasis kreativitas dapat meningkatkan pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa.

Penilaian dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik terdiri dari dua unsur yaitu teori dan praktek. Praktek dalam mata pelajaran ini akan menghasilkan suatu produk, produk yang baik terlihat dari kualitas proyek

yang dikerjakan oleh siswa. Pada penelitian ini, peneliti fokus pada kualitas proyek siswa dengan membuat model pengelolaan kelas berbasis kreativitas di ruang kelas, bukan dengan ruang bengkel yang disediakan oleh sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pengelolaan Kelas Berbasis Kreativitas Terhadap Kualitas Proyek Siswa Dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik Di SMK”**

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bengkel sedang direnovasi sehingga mengganggu kegiatan belajar di bengkel.
2. Materi yang pernah diberikan saat pelajaran teori di kelas harus dijelaskan kembali saat di ruang bengkel sehingga ini membuang waktu yang digunakan saat belajar di kelas.
3. Keefektifan penggunaan barang yang ada di bengkel dengan banyaknya siswa di ruang bengkel kurang baik.
4. Ada siswa dalam kelompok praktek tidak melakukan apa-apa sehingga dia tidak banyak mendapat ilmu praktek tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Pengaruh pengelolaan kelas berbasis kreativitas terhadap kualitas proyek siswa dalam mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK.
2. Materi yang akan dijadikan proyek adalah menyolder komponen elektronika.
3. Kualitas proyek yang dimaksud adalah menyolder rangkaian flip-flop, memodifikasi dan menghasilkan produk berkualitas
4. Siswa yang dilibatkan sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas X TIPTL SMKS Sinar Husni di Medan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap pengelolaan kelas berbasis kreativitas?
2. Bagaimana pengaruh pengelolaan kelas berbasis kreativitas terhadap kualitas proyek siswa dalam mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Persepsi siswa terhadap pengelolaan kelas berbasis kreativitas
2. Pengaruh pengelolaan kelas berbasis kreativitas terhadap kualitas proyek siswa dalam mata pelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dapat ditinjau dari segi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai informasi tentang pengelolaan kelas pada pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik di SMK.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

1. Dapat memberi motivasi pada siswa dalam memahami materi pekerjaan dasar elektromekanik
2. Dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.
3. Memberikan suasana pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

b. Manfaat bagi guru

1. Guru dapat memberikan perubahan terhadap penerapan pengelolaan kelas dalam mengajar.
2. Guru mampu memperbaiki pembelajaran dengan menggunakan model pengelolaan kelas berbasis kreativitas yang sesuai dengan masalah yang muncul di kelas.