

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan adalah dunia yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang kearah yang lebih baik. Tidak ada zaman yang tidak berkembang, tidak ada kehidupan manusia yang tidak bergerak, dan tidak ada manusia pun yang hidup dalam stagnasi peradaban. Dan semua itu bermuara pada pendidikan, karena pendidikan adalah pencetak peradaban manusia.

Adanya perkembangan kehidupan, pendidikan pun mengalami dinamika yang semakin lama semakin berkembang dan berusaha beradaptasi dengan gerak perkembangan yang dinamis tersebut. Itulah sebabnya, pendidikan yang di terapkan kepada anak di masa kini tidak sama dengan pendidikan kita sewaktu dulu. Setiap zaman, pasti akan selalu ada perubahan yang mengarah pada kemajuan pendidikan yang semakin baik. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan, pendidikan menekankan pada proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri manusia baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan formal yang dilakukan di sekolah-sekolah sampai sekarang tetap merupakan lembaga pendidikan utama yang merupakan pusat pengembangan sumber daya manusia dengan didukung oleh pendidikan dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Dalam pendidikan formal, belajar menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan dan pengetahuan baru. Hasil dari proses belajar tersebut tercermin dalam hasil belajarnya.

Di samping itu, pendidikan juga memerlukan berbagai inovasi. Hal ini penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus di arahkan pada hal yang bersifat praktis. Diakui atau tidak, walaupun belum ada penelitian khusus tentang pembelajaran, banyak yang merasa bahwa system pendidikan, terutama proses belajar mengajar terasa sangat membosankan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu sekolah atau lembaga pendidikan formal yang memadukan antara keterampilan dengan ilmu pengetahuan. Hal ini diharapkan mampu menciptakan lulusan yang memiliki ilmu pengetahuan serta memiliki keterampilan tertentu, sehingga mereka mampu bersaing dan menciptakan lapangan pekerjaan sendiri ataupun berwiraswasta. Pendidikan di SMK tidak hanya terpusat pada pembelajaran kejuruan atau praktek saja tetapi juga pembelajaran materi umum lainnya. Semua jenis program pendidikan di SMK hampir memiliki tujuan yang sama yaitu agar terciptanya lulusan yang memiliki pengetahuan, kemampuan, serta memiliki keterampilan dalam bidang tertentu yang selanjutnya dapat diterapkan dalam menghadapi tantangan zaman.

Siswa yang melanjutkan studinya ke SMK telah memiliki suatu dorongan atau motivasi yang mendasari mereka sehingga mereka berminat memilih atau melanjutkan studinya disana. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbagi menjadi beberapa kelompok, salah satu diantaranya Sekolah Menengah Kejuruan Tata Busana. Salah satu SMK yang bernaungan di Tata Busana adalah SMK Negeri 1 Stabat, yang menyiapkan lulusan yang siap terjun dan bersaing di dunia kerja maupun ke jenjang yang lebih tinggi dalam bidangnya. SMK negeri 1 stabat

menerapkan kurikulum yang menuntut siswa memiliki kemampuan untuk membuat pola yaitu kemampuan membuat pola dasar sebelum memecah pola dan menjadikannya sebuah busana. Hal ini dibenarkan oleh pendapat Puspo (2002) “ bahwa untuk mendapatkan hasil pakaian yang pas dan sesuai dengan bentuk tubuh maka perlu dibuat pola terlebih dahulu”.

Pola sangat penting artinya dalam membuat busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan di badan seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola memang suatu pakaian dapat dibuat, tetapi hasilnya tidak sebaik yang diharapkan. Pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana yang enak dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta suatu kepuasan bagi si pemakai. Menyadari akan peran penting pembuatan pola dalam dunia tailor, maka pembuatan pola selayaknya merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Lengan pada busana merupakan salah satu bagian yang akan memperindah busana dan melindungi tangan pemakainya, sehingga bagian ketiak dan pangkal lengan tidak keliatan. Bagian lengan menempel dan dijahit di lubang lengan badan atas. Pola lengan merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah busana, karena pola lengan yang baik akan mempengaruhi hasil jahitan lengan yang baik pula, dimana hasil jahitan lengan akan mempengaruhi kenyamanan saat dipakai, kenyamanan saat bergerak, dan kenyamanan saat beraktifitas. Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam membuat pola lengan, diperlukan latihan yang terus menerus agar kemampuan dalam membuat pola semakin baik. Sebagaimana dari tujuan yaitu melatih kecakapan siswa dalam

menguasai, memahami dan mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, penemuan, membuat prediksi dan bereksperimen, mengembangkan kemampuan memecah pola dan mengembangkan gagasan atau ide dalam bentuk sketsa atau desain. Oleh karena itu setiap siswa perlu memiliki penguasaan pola yang merupakan penguasaan kecakapan membuat pola untuk dapat memahami dunia tailor dan berhasil dalam kariernya.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru mengajar dengan berpedoman pada program, silabus, serta RPP sesuai dengan KTSP, di bantu dengan buku paket dan buku untuk menunjang pembelajaran. Akan tetapi guru kurang menggunakan variasi metode, dan media dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi monoton. Alokasi waktu belajar yaitu 6 x 45 menit dalam sekali pertemuan. Waktu pembelajaran dengan alokasi 6 x 45 merupakan waktu pembelajaran yang panjang. Waktu pembelajaran yang cukup panjang dengan suasana pembelajaran yang kaku dan monoton ini akan mengakibatkan kejenuhan pada siswa. Saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya diam dan terlihat jenuh. Saat jenuh maka konsentrasi menurun dan semangat belajar hilang, akibatnya pembelajaran menjadi kurang optimal dan kurang memuaskan.

Keberhasilan siswa dilihat dari hasil belajar yang diperolehnya setelah dalam jangka waktu lama belajar. Hasil belajar itu menentukan tingkat prestasi siswa rendah, sedang, atau tinggi. Menurut hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan di SMK Negeri 1 Stabat bahwa hasil belajar membuat pola siswa kelas X belum seperti yang diharapkan karena nilai nominal mata pelajaran membuat pola adalah 75 sebagai nilai standar kelulusan, namun nilai pelajaran

membuat pola siswa kelas X masih ada yang dibawah 75. Hasil belajar yang diperoleh dari daftar penilaian guru pada pembelajaran membuat pola diketahui bahwa selama tiga tahun terakhir banyak siswa yang masih dikategorikan kurang, yaitu pada tahun ajaran 2010/2011 sebanyak 51,42% dari 70 siswa, 2011/2012 sebanyak 54,28 % dari 70 siswa dan tahun 2012/2013 sebanyak 56,71 % dari 67 siswa. Hal ini dapat dilihat dari dokumentasi hasil belajar membuat pola kelas X jurusan Tata Busana di SMK Negeri 1 Stabat yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Membuat Pola Siswa Kelas X

No	Tahun Ajaran	Standar Penilaian				Jumlah Siswa Keseluruhan
		<75 Kurang	75 -79 Cukup	80 – 89 Baik	90 – 100 Sangat Baik	
1	2010/2011	36 (51,42%)	21 (30%)	11 (15,71%)	2 (2,85%)	70
2	2011/2012	38 (54,28%)	20 (28,57%)	17 (24,28%)	-	70
3	2012/2013	38 (56,71%)	19 (28,35%)	20 (29,85%)	1 (1,49%)	67

( Sumber Data : SMK Negeri 1 Stabat)

Siswa pun terlihat kurang memiliki motivasi pada pelajaran membuat pola, masalah ini terlihat dengan ciri-ciri siswa pada saat belajar diam, bengong, bercerita dan hanya 1 atau 2 siswa saja yang mau bertanya saat guru memberi kesempatan bertanya. Bagi siswa kelas satu belajar membuat pola merupakan hal baru bagi mereka ditambah lagi pada jenjang awal, ini merupakan dasar sehingga

diharapkan pendidik harus benar-benar memperhatikan proses pembelajarannya di dalam kelas.

Banyak hal yang dapat mempengaruhi belajar siswa antara lain faktor intern berupa kesehatan, intelegensi, minat, bakat, motifasi, kesiapan; faktor ekstern seperti keluarga misalnya pengaruh orang tua, ekonomi keluarga, suasana rumah, juga pengaruh sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, dan gedung. Factor masyarakat seperti teman bergaul, media massa, dan keadaan lingkungan masyarakat. Menurut asumsi penulis yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah proses pembelajaran yang kurang dikelola dengan baik sehingga siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran membuat pola hingga akhirnya kurang termotifasi untuk mencapai prestasi belajar yang baik.

Sanjaya, (2008) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pada hakikatnya, strategi pendidikan adalah pengetahuan atau seni mendayagunakan semua kekuatan untuk mengamankan sasaran kependidikan yang hendak dicapai, melalui perencanaan dan pengarahannya dalam operasionalisasi yang sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan yang sudah ada. Hal tersebut mencakup perhitungan tentang hambatan-hambatannya yang bersifat fisik ataupun nonfisik, seperti mental spiritual dan moral, baik dari subjek, objek, maupun lingkungan sekitar. Arifin (1991) mengemukakan strategi pendidikan dapat pula diartikan sebagai kebijaksanaan dan metode umum pelaksanaan proses kependidikan. Oleh karena itu guru perlu

memikirkan bagaimana menerapkan strategi pembelajaran yang bisa menjawab kebutuhan siswa sesuai perkembangan mereka agar melalui strategi pembelajaran tersebut siswa akan tertarik untuk belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik. Membuat strategi pembelajarn yang bervariasi dan menyenangkan sudah sepatutnya dipikirkan dan diterapkan dalam kelas, untuk menghindari timbulnya rasa kejenuhan siswa saat belajar akibat pembelajaran yang monoton yang kurang menggugah siswa untuk memahami apa tujuan mereka mempelajarinya. Maka dengan adanya pemberlakuan variasi pembelajaran ini, harapannya siswa jauh dari rasa bosan mengikuti pelajaran yang diterimanya dan dapat memotifasi peserta didik dalam mengembangkan intelektualnya.

Edutainment adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri. Edutainment lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Strategi biasanya berkaitan dengan taktik, sedangkan taktik sendiri adalah segala cara dan daya untuk menghadapi sasaran dan kondisi tertentu, agar memperoleh hasil yang digarapkan secara maksimal. Suatu strategi dapat dikatakan baik bila dapat melahirkan metode yang baik pula karena metode adalah suatu cara pelaksanaan strategi, Arifin (1991).

*Accelerated learning* merupakan terapan dari *Edutainment*. *Accelerated* artinya dipercepat, sedangkan *learning* berarti pembelajaran. Jadi *Accelerated learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Dengan kata lain *accelerated learning* ialah cara belajar cepat dan alamiah, yang merupakan gerakan modern

yang mendobrak cara belajar dalam pendidikan dan pelatihan yang terstruktur. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan.

Bobbi Depotter yang dikutip oleh Hamid (2012) menganggap bahwa *accelerated learning* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, melalui upaya yang normal dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang sekilas tampak tidak mempunyai persamaan, misalnya hiburan, permainan warna, cara berpikir positif kebugaran fisik dan kesehatan emosional. Namun unsur tersebut bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. Landasan baru yang ditawarkan oleh *accelerated learning* didasarkan pada anggapan bahwa pembelajaran adalah *creator*, selalu bekerja sama dan berprestasi kelompok, serta keterkaitan belajar dianggap sebagai aktifitas seluruh pikiran atau tubuh. Selain itu, program belajar juga menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan pilihan dan cocok untuk seluruh gaya belajar.

Idealnya belajar harus ditandai dengan keterlibatan penuh pembelajaran, kerja sama murni, variasi dan keragaman dalam metode belajar, motivasi internal (bukan semata-mata eksternal), adanya kegembiraan dan kesenangan dalam belajar (*Edutainment*). Belajar bukan lagi persiapan untuk bekerja melainkan menemukan cara untuk mempercepat dan mengoptimalkan pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang dibarengi dengan kegembiraan dan kesenangan ini diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga membuka cara baru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk meneliti **“Pengaruh Strategi *The Accelerated***



***Learning ( Pembelajaran Akseleratif) Terhadap Kemampuan Merubah Pola Lengan Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat***

**B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat dijabarkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar membuat pola lengan pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat?
2. Sejauh mana kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat?
3. Apakah kegiatan belajar mengajar yang kurang dikelola dengan baik mempengaruhi kemampuan siswa merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat ?
4. Apakah rendahnya motivasi belajar siswa mempengaruhi rendahnya hasil belajar membuat pola pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat?
5. Bagaimana pengaruh Strategi *The Accelerated Learning* (pembelajaran akseleratif) terhadap kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat?
6. Apakah penerapan Strategi *The Accelerated Learning*(pembelajaran akseleratif) dapat meningkatkan kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK N 1 Stabat ?

### C. PEMBATASAN MASALAH

Adapun yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian ini agar lebih spesifik dan terarah, dan juga oleh karena keterbatasan peneliti dalam hal waktu, dana, dan kemampuan maka penelitian ini dibatasi pada lingkup :

1. Kemampuan merubah pola lengan ( jenis lengan antara lain : lengan licin, lengan Gelembung, lengan lonceng, lengan setali lengan sayap dan lengan puncak ) pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat tahun ajaran 2013/2014
2. Kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang menggunakan strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif)
3. Pengaruh kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang menggunakan strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif)

### D. PERUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan ruang lingkup masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat?
2. Bagaimana kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang menggunakan strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif) ?

3. Apakah ada pengaruh merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang diberi strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif)?

#### E. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

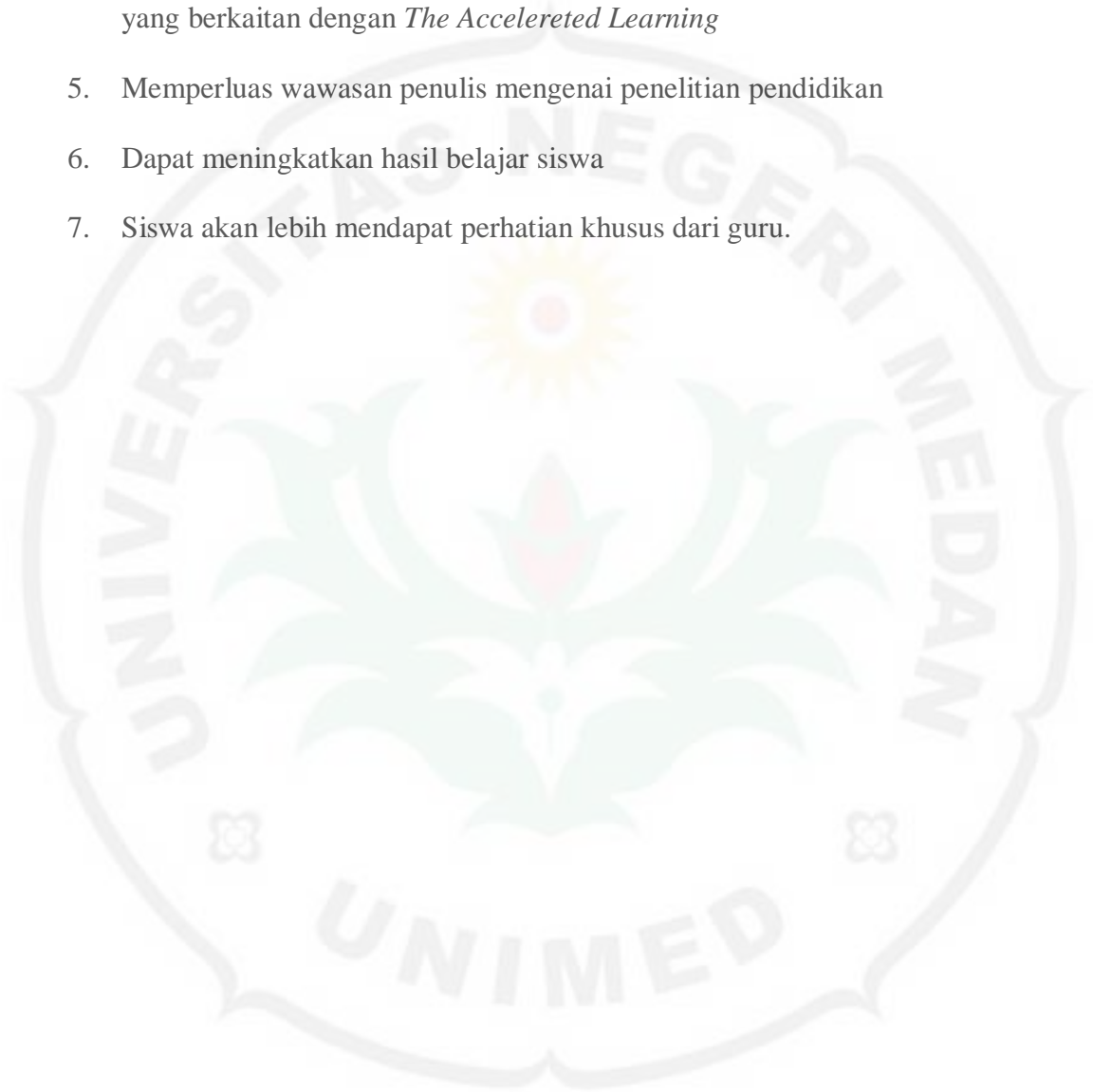
1. Untuk mengetahui kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat
2. Untuk mengetahui kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang menggunakan strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif)
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh kemampuan merubah pola lengan pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat yang menggunakan strategi *the accelerated learning* (pembelajaran akseleratif)

#### F. MANFAAT PENELITIAN

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat sebagai :

1. Masukan dan informasi ilmiah bagi para pendidik mengenai pengaruh *The Accelerated learning* dalam pembelajaran
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dan lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan
3. Menambah wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran *The Accelerated Learning* bagi siswa dan guru

4. sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti permasalahan yang berkaitan dengan *The Accelerated Learning*
5. Memperluas wawasan penulis mengenai penelitian pendidikan
6. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa
7. Siswa akan lebih mendapat perhatian khusus dari guru.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY