

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu faktor yang sangat mendukung kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara terus-menerus. Proses belajar mengajar memiliki tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Tujuan pendidikan nasional pada undang-undang Sistem Pendidikan Nasional 2003 Pasal 3 yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan memiliki peran penting dalam terhadap pembentukan karakter seseorang. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana dalam membangun pengetahuan seseorang selama proses belajar mengajar berlangsung antara pendidik yaitu guru dengan peserta didik yaitu siswa.

Menurut Hasan (dalam Ramansyah, 2012: 9) pembelajaran ialah menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memfasilitasi siswa untuk belajar dalam rangka membangun pemahamannya sendiri. Dari hal tersebut terkandung bahwa peran guru adalah sebagai fasilitator bukannya transmittor dan dalam proses belajar mengajar lebih terpusat pada siswa.

Menurut Huda (2015: 2) pembelajaran merupakan hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Menurut Gagne (dalam Huda, 2015: 3), pembelajaran diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang dapat dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Selama proses ini, seseorang dapat memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang dilakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilaku, tindakan, cara, dan performa, maka konsekuensinya jelas: sebagai peneliti mengobservasi, bahkan menverifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek. Jika pembelajaran tidak didefinisikan dengan merujuk pada perubahan tingkah laku, sangat sulit untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Meski demikian, menghubungkan pembelajaran dan perubahan tingkah laku juga sering kali menimbulkan dilema tersendiri terkait dengan bagaimana mengukur kapan dan seperti apa pembelajaran itu terjadi saat merespons lingkungan sekitarnya, atau metode yang seharusnya dilakukan ketika memberi instruksi.

Sasaran utama pendidikan adalah memandirikan atau memberdayakan guru dan siswa semaksimal mungkin untuk mengembangkan kompetensi siswa tersebut sesuai dengan kondisi lingkungannya, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia.

Salah satu kebijakan dalam implementasi kurikulum 2013 (K-13) adalah perubahan paradigma pembelajaran dari guru kepada guru (berpusat pada guru)

menjadi berpusat pada siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka guru-guru diharapkan untuk menerapkan Saintifik (ilmiah) dalam kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan 5 M, yaitu; mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar / mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Diskusi saintifik dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk menjadi "peneliti", belajar saintifik, kritis dan analitis, karena pembelajaran dilakukan mulai dari persiapan, menyusun rumusan masalah, menyusun dan membahas hipotesis, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, hingga mempersentasikannya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan ditujukan untuk mempersiapkan lulusan peserta didik yang kreatif dan memiliki keahlian khusus sehingga dapat terjun di dunia kerja dengan keahlian yang dimiliki. Bidang keahlian adalah bidang tertentu yang dipelajari ketika proses pendidikan dan pelatihan yang dilaksanakan di SMK atau melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran di SMK tepatnya di kelas X, mata pelajaran Dasar Desain Grafis bertujuan untuk menciptakan lulusan yang mampu berdaya saing di bidang desain grafis dan siap terjun di dunia kerja. Dasar Desain Grafis tidak hanya memberikan teori akan tetapi dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai demi lancarnya pembelajaran tersebut.

Masalah pendidikan merupakan hal yang sangat kompleks. Dalam mencapai tujuan pendidikan terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi proses pendidikan, salah satunya ialah proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Keefektifan suatu pembelajaran juga menjadi suatu permasalahan yang

sering terjadi di sekolah, karena jika pembelajaran kurang efektif maka dampaknya akan berakibat terhadap hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu siswa Rahman kelas XI Multimedia, dan guru produktif mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Al-Asya'ari Kwanyar bapak Muchlis Istiawan, S.Pd. menunjukkan bahwa adanya permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran, salah satunya yaitu sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran kurang menarik dan membosankan, siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran sehingga siswa cenderung tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, sehingga diperlukan pendekatan yang sesuai.

Pendekatan pembelajaran adalah suatu rangkaian tindakan pembelajaran yang dilandasi oleh prinsip dasar tertentu (filosofis, psikologis, didaktis dan ekologis) yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran tertentu (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016). Dalam penelitian ini akan lebih menekankan pada penerapan pendekatan saintifik, menurut Sufairoh (2016) pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal

dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu. Dalam hal ini pendekatan pembelajaran saintifik diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran SMK Al-Asy'ari Kwanyar Bangkalan yakni dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa.

Penelitian yang sejenis dengan penelitian ini *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Johari dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja (e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA (Volume 4 Tahun 2014) tentang “Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran pendekatan saintifik terhadap hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains siswa MA. Mu'allimat NW Pancor Selong Lombok Timur. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendekatan saintifik lebih baik dari pada model pembelajaran langsung dalam meningkatkan hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains.

Kedua, Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Winata tentang “Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Di SMK Negeri 14 Bandung”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran budidaya dan wirausaha tanaman hias dalam mata pelajaran kewirausahaan di kelas

X DKV 2 SMK Negeri 14 Bandung, dan untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa pada pembelajaran budidaya dan wirausaha tanaman hias dalam mata pelajaran kewirausahaan di kelas X DKV 2 SMK Negeri 14 Bandung, serta untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan pendekatan saintifik terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran budidaya dan wirausaha tanaman hias dalam mata pelajaran kewirausahaan. Kesimpulan dari penelitian dapat diterima.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dalam penelitian ini akan melakukan penelitian terkait “Pengaruh Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di Bangkalan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran saintifik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Al-Asy'ari?
2. Bagaimana pengaruh pendekatan pembelajaran saintifik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Al-Asy'ari?
3. Bagaimana pengaruh pendekatan pembelajaran saintifik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Al-Asy'ari?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran saintifik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK AL-Asy'ari
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran saintifik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK AL-Asy'ari
3. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan pembelajaran saintifik terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK AL-Asy'ari

1.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari meluasnya pembahasan penelitian dan pembahasan, maka peneliti membatasi penelitian dan pembahasan pada:

1. Penelitian hanya dilakukan pada siswa di SMK AL-Asy'ari Kwanyar kelas X Multimedia
2. Penelitian dilakukan pada semester 2 (Genap) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis
3. Kompetensi Inti:

KI-3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI-4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

4. Kompetensi Dasar

3.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (*raster*)

5. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.9.1 Mampu membuat desain berbasis bitmap

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai bahan referensi pembaca, serta sebagai alternatif dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat berupa:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi bagi para siswa agar dapat memahami dan mempelajari Dasar Desain Grafis dengan menyenangkan, serta membantu mereka untuk berpikir kritis, dan mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru untuk menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini berguna sebagai penguat bahan pertimbangan selanjutnya bagi sekolah untuk menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis.

d. Bagi Pemerintah

Memberikan gambaran yang nyata tentang kondisi pembelajaran Dasar Desain Grafis serta masukan tentang kebijakan pendidikan yang ideal.