

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya sebuah Pendidikan tidak pernah terlepas dari kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi yang mampu mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Di Indonesia, Pendidikan sangat diutamakan, mulai dari Pendidikan Anak Sekolah Dini (PAUD), Pendidikan Sekolah Dasar (SD), pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), sampai Perguruan Tinggi. Bahkan Indonesia sekarang telah mewajibkan wajib belajar 12 tahun kepada masyarakat Indonesia. Hal ini bertujuan agar supaya generasi penerus bangsa mampu menjadi manusia yang dapat menjunjung tinggi harkat dan martabat bangsa Indonesia.

Pendidikan merupakan usaha manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya agar bisa melihat potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap negara berhak mendapatkan pendidikan, dan ayat (3) memutuskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu system pendidikan nasional yang didalamnya untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia, dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan suatu dalam tujuan negara indonesia (Sistem Pendidikan, 20:2003).

Secara umum tujuan Pendidikan di Indonesia sudah mencakup ranah perkembangan manusia, yaitu: afeksi, kognisi, dan psikomotor. Peserta didik tidak dipaksa untuk mengikuti Pendidikan tertentu. Melainkan diberi kebebasan untuk memilih sendiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya masing-masing.

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar. Guru memegang peranan penting, bukan hanya sekedar penyampaian materi saja, tetapi guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Salah satu karakteristik Pendidikan formal adalah Pendidikan di sekolah harus memiliki rancangan Pendidikan atau kurikulum di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 19 menyatakan bahwa “kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu”. Pendidikan terbagi menjadi tiga, yaitu Pendidikan Formal, Pendidikan non formal, dan Pendidikan informal. Sekolah merupakan salah satu Lembaga Pendidikan formal yang memiliki sistematis dan berjenjang.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor di antaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Secara langsung guru dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Agar tujuan Pendidikan tercapai maksimal, peran guru sangat penting terutama dalam hal memilih cara/model/metode pembelajaranyang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep materi yang disampaikan. Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif juga menarik, agar membuat siswa merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran memiliki potensi yang besar untuk memberi pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, seperti yang dikemukakan oleh Richmond & Striley (1996).

Metode demonstrasi adalah mengajar dengan memperagakan produk, kejadian, aturan dan urutan melakukan

kegiatan, baik secara langsung maupun secara penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasa atau materi yang akan disajikan (Syah 2000:208).

Menurut Fathurrahman, (2008: 1-2) aspek yang penting dalam menggunakan metode demonstrasi adalah demonstrasi akan menjadi metode yang tidak wajar apabila alat yang didemonstrasikan tidak bisa diamati dengan seksama oleh murid seperti alatnya terlalu kecil atau penjelasannya tidak jelas. Demonstrasi menjadi kurang efektif bila tidak diikuti oleh aktivitas di mana murid sendiri dapat ikut memperhatikan dan menjadi aktivitas mereka sebagai pengalaman yang berharga. Tidak semua hal dapat didemonstrasikan di kelas karena alat-alat yang terlalu besar atau yang berada ditempat lain yang tempatnya jauh dari kelas hendaknya dilakukan dalam hal-hal yang bersifat praktis

Metode demonstrasi salah satu cara penyajian pembelajaran yang menggunakan atau menerapkan pertunjukan disuatu proses pembelajaran kepada siswa, yang bertujuan agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan. dengan bertujuan menyampaikan,memperlihatkan proses benda tertentu yang akan dipelajari dalam bentuk tiruan maupun sebenarnya. Dengan tujuan mempertunjukan suatu benda agar siswa lebih memahami pokok dari pembahasan dalam melaksanakan pembelajaran dan untuk mempermudah siswa mampu dalam memahami materi dengan baik yang sudah tersampaikan guru dengan cara memperagakan suatu benda agar siswa jelas dan pada lebih faham dalam suatu proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran menurut Arthur L. Costa dalam Trianto merupakan pola kegiatan pembelajaran berurutan yang diterapkan dari waktu kewaktu dan diarahkan untuk mencapai suatu hasil belajar siswa yang diinginkan. Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekan pada proses berpikir secara kritis dan analistis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Strategi pembelajaran inkuiri banyak dipengaruhi oleh aliran belajar kognitif.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan

lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi.

Penggunaan metode pembelajaran dengan tepat akan membuahkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan potensi kemampuan dan kreativitas dalam dunia Pendidikan adalah dengan pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya. Tujuan pelajaran Dasar-Dasar dan Produksi Kriya adalah mata pelajaran kejuruan berisi kompetensi-kompetensi yang mendasari penguasaan keahlian pekerjaan desain dan produksi kriya. Di dalamnya berisi berbagai ilmu dasar sebagai bekal mempelajari mata pelajaran lain. Keberadaannya berfungsi membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan passion, supaya memiliki dasar yang kuat untuk mempelajari mata pelajaran selanjutnya di kelas XI dan XII.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan peserta didik terhadap desain dan produksi kriya melalui pemahaman secara utuh dan menyeluruh tentang profesi dan industri seni kriya yang sedang berkembang, serta peran industry kreatif kriya dalam meningkatkan ekonomi bangsa, memahami prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan lingkungan hidup (K3LH), memahami korelasi antara desain (prototipe), produksi, dan pasar, serta dapat mendesain baik secara manual maupun digital. Selain itu, sebagai landasan pengetahuan dan ketrampilan untuk pembelajaran di kelas XI dan XII pada konsentrasi keahlian yang bersangkutan.

Kenyataan yang ada selama ini adalah pemahaman tentang Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya yang rendah ditandai dengan hasil belajar siswa pada materi desain produk kulit nilai di bawah KKM. Selama ini guru belum menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran desain. Ada berbagai jenis metode yang dapat digunakan dalam pengajaran, setiap metode memiliki perbedaan dan karakteristik tersendiri. Oleh karena itu, satu metode tidak cocok digunakan untuk melaksanakan semua kegiatan – kegiatan pengajaran. Untuk mmencapai tujuan sesuai yang diharapkan setiap metode dapat cocok dan tepat digunakan,

apabila metode tersebut sesuai dan serasi untuk mencapai tujuan pengajaran (Lestari, 2012:4).

Guru mengemban tugas yang berat untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras, tangguh, bertanggung jawab, mandiri, cerdas dan terampil, serta sehat jasmani dan rohani, juga harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta terhadap tanah air, mempertebal semangat kebangsaan dan rasa kesetiakawanan social, sejalan dengan itu pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusia-manusia pembangunan dan membangun dirinya sendiri serta bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Dedikbud, 1999).

Kesalahan dalam memilih strategi pembelajaran atau metode yang digunakan akan berakibat fatal, sehingga ketuntasan belajar tidak dapat tercapai secara optimal. Masalah-masalah yang sering muncul di kelas X Kriya Kulit SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo adalah banyaknya siswa yang tidak memahami cara desain produk kulit yang benar dan nilai di bawah KKM.

Harapan dari penelitian Tindakan kelas ini adalah kemampuan siswa dalam memahami desain produk kulit bisa meningkat. Guru diharapkan dapat memilih metode yang tepat dalam pembelajaran. Penggunaan metode demonstrasi oleh guru dalam pembelajaran desain diharapkan dapat meningkat.

Dari uraian di atas, maka pemecahan masalah yang dipilih adalah guru yang menggunakan metode demonstrasi dalam pembelajaran Desain produk kulit pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya yang ditandai dengan meningkatnya kemampuan dan pemahaman tentang desain.

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswi SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo Kelas X Kriya Kulit semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 Siswa, Terdiri dari 26 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Atas dasar permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL

BELAJAR DASAR – DASAR DESAIN DAN PRODUKSI KRIYA DESAIN PRODUK KULIT PADA SISWA KELAS X KRIYA KULIT DI SMK NEGERI JABON SIDOARJO”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka untuk mencapai hasil belajar desain produk kulit yang baik pada siswa kelas X Kriya Kulit perlu adanya penerapan metode-metode belajar yang baik dan mendukung penggunaan metode demonstrasi yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswi SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo Kelas X Kriya Kulit semester ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 Siswa, Terdiri dari 25 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang , dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran Desain Produk Kulit pada siswa kelas X Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo?
2. Apakah penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar Desain produk kulit pada siswa kelas X Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, tujuan yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran desain produk kulit pada siswa kelas X Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui hasil yang dicapai dengan menggunakan metode demonstrasi dalam belajar desain produk kulit pada siswa kelas X Kriya Kulit di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo?

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan di bidang Pendidikan khususnya dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil

belajar siswa di pembelajaran Dasar-Dasar Desain dan Produksi Kriya dan penelitian ini juga berguna untuk:

1. Bagi Siswa
 - a. Bagi peserta didik, menjadikan siswa berkarakter dalam membuat desain produk kulit dengan penggunaan metode demonstrasi.
 - b. Memperoleh ilmu pengetahuan tentang Teknik dalam desain produk kulit
 - c. Untuk menggali potensi siswa lebih dalam baik secara visual maupun non visual.
2. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian diharapkan berguna dan menjadi masukan bagi sekolah yang bersangkutan maupun bagi para guru dalam memilih model pembelajaran yang paling sesuai dalam pengajaran membuat desain produk kulit dengan penggunaan metode demonstrasi.
 - b. Dapat meningkatkan mutu mengajar guru dengan melihat perbaikan dan pemecahan masalah yang dihadapi sebelumnya sesuai dengan penelitian.
 - c. Sebagai sumbangsih bagi pengembangan praktek pembelajaran yang inovatif di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo
 - d. Memberikan motivasi sekolah untuk lebih meningkatkan layanan terhadap peningkatan mutu para guru di SMK Negeri 1 Jabon Sidoarjo
3. Bagi masyarakat
 - a. Memperoleh pengetahuan tentang penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil karya desain produk kulit.
 - b. Upaya memperbaiki proses belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, wali murid, dan masyarakat yang berkesinambungan.