

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana, terprogram dan berkesinambungan membantu peserta didik mengembangkan kemampuannya secara optimal, baik aspek kognitif, aspek afektif maupun aspek psikomotorik. Aspek kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Aspek afektif berkenaan dengan sifat yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Aspek psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu, gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretative.

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, tantangan hidup di masa depan sedemikian rupa sehingga hanya bangsa yang mampu berpikir untuk maju yang masih bisa bertahan. Masa depan ditanggapi sebagai persoalan kelangsungan hidup dengan sifat terbuka serba masalah, serta tantangan (Winarno Surachmad, 1998 : 5). Untuk mengantisipasi hal itu maka yang diperlukan adalah bangsa yang berpikir sebagai pra kondisi untuk mengembangkan diri sendiri dalam menghadapi tantangan tersebut.

Pendidikan Nasional yang dilaksanakan selama ini secara umum boleh dikatakan kurang berhasil, hal itu dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusia

(SDM) Indonesia yang masih tertinggal dengan negara-negara tetangga khususnya dan negara-negara di dunia pada umumnya.

Kualitas SDM sering diidentikkan dengan tingkat kemampuan penguasaan teknologi. Sachs yang dikutip Mochtar Buchori (2000 : 6) bahwa dunia sekarang ini tidak lagi terbagi-bagi oleh ideologi, melainkan oleh teknologi. Ada tiga kelompok penduduk dunia dalam kemampuan penguasaan teknologi, yaitu 1) kelompok *technological innovator*, mencakup hanya 15% dari penduduk dunia, tetapi menguasai seluruh inovasi teknologi dunia, 2) kelompok *technological adapters*, mencakup 50% penduduk dunia, yaitu kelompok bangsa-bangsa yang mampu menguasai teknologi-teknologi baru hasil inovasi, 3) kelompok *technological excluded*, mencakup kira-kira 30% penduduk dunia, yaitu kelompok penduduk dunia yang tidak mampu memperbarui teknologi tradisional mereka dan juga tidak mampu menguasai inovasi-inovasi yang dihasilkan oleh masyarakat-masyarakat di luar mereka. Mochtar Buchori (2000 : 6) mengemukakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan teknologi dapat dilakukan melalui pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam pada semua jenjang pendidikan, termasuk di sekolah menengah kejuruan. SMK menjadi salah satu komponen yang patut dikembangkan dalam pendidikan di Indonesia. Menjelang era perdagangan bebas, ada tuntutan kebutuhan sumber daya manusia (SDM), Indonesia sebagai pemasok tenaga kerja yang cukup produktif di mata Internasional, ikut bersaing dengan negara lain. Untuk memenuhinya, kesiapan kualitas SDM makin ditingkatkan. Jalurnya juga turut dipersiapkan melalui sistem

pendidikan yang disesuaikan untuk mampu mengatasi kebutuhan sumber daya manusia. Dengan adanya fenomena ini, diharapkan sistem pendidikan di Indonesia dapat dikembangkan untuk meningkatkan angka kerja siap kerja dan mencegah bertambahnya pengangguran. Untuk menjawab permasalahan ini, agaknya SMK menjadi salah satu jalan keluarnya dalam menyiapkan sumber daya manusia yang cukup potensial. Hal ini seiring dengan rencana dari Departemen Pendidikan Nasional yang akan merubah rasio jumlah siswa antara SMA dan SMK yang dibuat perbandingan untuk 30 % siswa SMA dan 70% siswa dari SMK

Pertambahan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dengan daya serap dunia kerja tidak seimbang. Ketimpangan antara keduanya dapat disebabkan berbagai faktor antara lain : rendahnya kualitas, kualifikasi lulusan tidak sesuai atau daya serap dunia kerja yang memang rendah. Akhir-akhir ini tampaknya tudingan banyak diarahkan pada ketidakcocokan serta rendahnya kualitas lulusan. Ketidaksesuaian disinyalir karena program pembelajaran dan latihan di sekolah tidak melibatkan dunia industri/usaha, kualitas yang rendah disinyalir karena program pembelajaran dan praktik di sekolah selalu tertinggal dan kadaluwarsa. Kebijakan pemerintah dengan menerapkan model Pendidikan Sistem Ganda (*link at match*) pada Sekolah Menengah Kejuruan merupakan alternatif terbaik guna mengatasi kondisi dan ketimpangan. Bahkan sejak mulai tahun 1999 di Sekolah Menengah Kejuruan menerapkan untuk waktu pelaksanaan PSG atau praktik kerja industri minimal 6 bulan dengan harapan siswa dapat memiliki ketrampilan yang seimbang dengan di dunia industri/usaha.

Menyadari hal itu, harus dipikirkan bagaimana upaya untuk mendekatkan antara lembaga pendidikan dengan dunia kerja melalui jaringan kerja sama antara lembaga pendidikan dengan dunia kerja melalui jaringan kerja sama dengan memperkuat kemampuan dasar dan kemampuan produktif pada tamatannya. Kondisi tersebut akan membantu prestasi kerja siswa dalam menekuni bidang-bidang selanjutnya. Selain itu untuk menghadapi tantangan globalisasi, SMK khususnya kelompok Teknologi dan Rekayasa oleh Dikmenjur dituntut untuk dapat menciptakan produk unggulan berupa alat peraga praktik maupun sarana atau peralatan yang digunakan oleh masyarakat seperti perakitan mobil, perakitan sepeda motor, perakitan laptop dan lain-lain.

Atas dasar permasalahan dan tuntutan yang berkembang di masyarakat, maka mutu lulusan SMK kini dipandu oleh Kurikulum baru yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penerapan KTSP dalam hal ini menyangkut Standar Isi, Standar Proses maupun Standar Penilaian langsung dibuat oleh lembaga yaitu BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Sekolah sudah bisa improvisasi dalam penyusunan kurikulum, mulai dari membuat silabus, memasukkan mutan lokal sesuai dengan khas kedaerahan. Hal ini mendukung pengembangan bobot jam belajar teori dan praktik. Kini, bobot disamakan menjadi sama rata, dan bukan mengurangi jam belajar teori untuk kemudian melembungkan waktu belajar praktik.

Di dalam isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK, terdiri atas komponen mata pelajaran normatif, komponen mata pelajaran adaptif

dan komponen mata pelajaran produktif. Didalam komponen mata pelajaran produktif terdapat dua kompetensi yaitu a) dasar-dasar kompetensi kejuruan dan b) kompetensi kejuruan. Dasar-dasar kompetensi kejuruan diharapkan mampu memberikan kemampuan dasar yang kuat, mendalam, luas dan mendasar (*broad academic and basic training*), sedangkan pada kompetensi kejuruan berisi kompetensi-kompetensi pengembangan ketrampilan (*skill development*) dan teori-teori berkaitan yang mendukungnya. Di dalam kompetensi kejuruan merupakan bekal siswa yang dibutuhkan saat di dunia kerja atau industri.

Penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Menengah Kejuruan menggunakan beberapa model pembelajaran, sesuai Lampiran Permediknas Nomor 41 tahun 2007, tentang Standar Proses II poin C, dinyatakan tentang beberapa model pembelajaran alternatif yang dapat dikembangkan dan digunakan secara inovatif sesuai kebutuhan dan inovasi seperti PAKEM. Model-model pembelajaran terkait yang dapat dikembangkan di Sekolah Menengah Kejuruan antara lain model 1) *Project Work*, 2) *Model Quantum Teaching Learning (QTL)*, 3) *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, 4) *Problem Based Learning (PBL)* (Depdiknas ; 2008 : 31-35)

Menurut Atwi Suparman (1997 : 110) kemampuan awal adalah sejauh mana pengetahuan dan ketrampilan yang telah mereka miliki sehingga dapat mengikuti pelajaran. Kemampuan awal atau *entry behaviors* adalah pengetahuan dan ketrampilan yang telah dikuasai sebelumnya agar dapat mengikuti pembelajaran yang baru untuk mencapai suatu tujuan. Kemampuan awal

menggambarkan kesiapan siswa dalam menerima materi atau kompetensi pelajaran baru yang akan diberikan oleh guru. Kemampuan awal di Sekolah Menengah Kejuruan sebagai prasyarat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya meliputi Dasar Kompetensi Kejuruan maupun mata pelajaran Adaptif seperti Matematika, Fisika, Kimia, Bahasa Inggris, IPA, KKPI dan Kewirausahaan. Khusus mata pelajaran Matematika diajarkan dengan tujuan agar siswa memiliki dasar pengetahuan yang luas dan lebih mudah menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan keahlian yang dimiliki yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran mata pelajaran produktif khususnya Standar Kompetensi menjelaskan dasar-dasar sinyal audio. Dengan demikian pembelajaran mata pelajaran produktif dapat berjalan secara efektif.

Kreatifitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternatif atau suatu masalah, dan pertanyaan yang dihadapi seseorang. Kreatifitas akan terlahir karya kreatif dan inovatif yang berguna dalam kehidupan manusia. Kreatifitas sesungguhnya merupakan fenomena yang inherent dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono, 2001 ; 21). Kreatifitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di berbagai bidang. Kreatifitas memungkinkan manusia untuk membuat dan memodifikasi sesuatu. Kreatifitas memainkan peranan penting dalam meraih kesuksesan dan prestasi belajar. Siswa yang kreatif unggul dalam belajar, memiliki rangsangan semangat dalam belajar, mudah berinteraksi dengan siswa lain, mengerti

bagaimana memecahkan suatu persoalan dan meningkatkan peran siswa dalam pergaulan di sekolahnya. Kreatifitas muncul dari hasrat untuk melakukan kebaikan, perubahan, menciptakan ide dan gagasan baru.

Seiring perkembangan Teknologi dan Informatika Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk menyiapkan tenaga lulusan yang terampil dan siap kerja. Dalam kegiatan pembelajaran di SMK semakin berkembang dengan memadukan berbagai media mulai dari media konvensional hingga media dengan komputer atau dengan istilah lain multimedia. Menurut Sri Anitah (2008 : 61) Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar diantara jendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodasi, seperti pebelajar yang auditori, visual, maupun kinestik, sehingga pebelajar dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran di SMK sangat kompleks untuk itu dibutuhkan suatu ketrampilan dalam menggunakan atau mengoperasikan multimedia tersebut. Kondisi di lapangan ketrampilan siswa dalam mengoperasikan multimedia seperti "*Trainer-trainer*" atau media simulasi yang dipadukan dengan peralatan ukur, peralatan tangan maupun komputer masih mengalami kesulitan. Agar siswa terampil dalam menggunakan multimedia dibutuhkan pengetahuan-pengetahuan dan latihan-latihan dalam mengoperasikan multimedia tersebut sebelum siswa mengaplikasikan penggunaannya.

Menurut Sutarno (1997 : 2) tinggi rendahnya prestasi belajar mencerminkan efektif tidaknya pembelajaran yang diikuti para siswa (peserta didik). Prestasi belajar siswa sering berubah-ubah. Aiken (1997 : 109) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dibedakan atas, faktor indogen dan faktor eksogen. Faktor indogen adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi : kesehatan, intelegensi, kreatifitas siswa, kejelasan tujuan. Faktor eksogen adalah faktor yang berasal dari diri siswa meliputi : lingkungan (keluarga, masyarakat dan sekolah), sumber belajar dan sarana belajar. Kreatifitas merupakan bagian dari faktor indogen yang sangat mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa, sedangkan sumber belajar atau didalamnya ketrampilan menggunakan media pembelajaran merupakan faktor eksogen yang juga bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Sejalan dengan itu, dimilikinya kemampuan awal dan kreatifitas siswa serta ketrampilan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai bagian dari penguasaan materi atau kompetensi produktif khususnya standar kompetensi menjelaskan dasar-dasar sinyal audio. Berangkat dari kondisi tersebut, maka perlu dilakukan penelitian mengenai **“Hubungan Antara Kemampuan Awal, Kreatifitas Siswa Dan Ketrampilan Menggunakan Multimedia Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Produktif Di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Keberhasilan dalam prestasi belajar mata pelajaran produktif ditentukan oleh banyak faktor yang mempengaruhinya antara lain kreatifitas, intelegensi, bakat, minat, bahan ajar, kurikulum, situasi sekolah, metode mengajar, waktu mengajar dan sebagainya.
2. Keberhasilan dalam prestasi belajar mata pelajaran produktif selain ditentukan bahan ajar atau bersumber dari kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan dunia industri, juga ditentukan oleh ketrampilan siswa dalam menggunakan multimedia yang tepat.
3. Kemampuan awal dalam materi-materi dalam pelajaran adaptif yaitu terutama matematika, akan dapat menentukan keberhasilan dalam prestasi belajar mata pelajaran produktif.
4. Tamatan SMK masih banyak yang belum memiliki bekal kecakapan dan ketrampilan dalam kompetensi produktif yang cukup untuk terjun di dunia kerja.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan kemampuan yang ada pada peneliti, dan agar penelitian lebih mendalam maka dalam penelitian ini permasalahan pokok yang akan diteliti adalah sejumlah variabel yang berdasarkan kajian

pustaka memiliki relevansi dan diduga mempunyai hubungan dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif SMK adalah sebagai berikut: 1) kemampuan awal, 2) kreatifitas siswa, 3) ketrampilan menggunakan multimedia pada siswa kelas XI kompetensi keahlian Teknik Audio Video di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat hubungan antara kemampuan awal dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
2. Apakah terdapat hubungan antara kreatifitas siswa dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
3. Apakah terdapat hubungan antara ketrampilan menggunakan multimedia dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
4. Apakah terdapat hubungan antara kemampuan awal, kreatifitas siswa, dan ketrampilan menggunakan multimedia secara bersama-sama dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hubungan antara kemampuan awal dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
2. Mengetahui hubungan antara kreatifitas siswa dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
3. Mengetahui hubungan antara ketrampilan menggunakan multimedia dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
4. Mengetahui hubungan antara kemampuan awal, kreatifitas siswa dan ketrampilan menggunakan multimedia dengan prestasi belajar mata pelajaran produktif di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan :

- a. Informasi mengenai perlunya penguasaan kemampuan awal bagi siswa SMK sebelum meneruskan pelajaran selanjutnya.
- b. Bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti khususnya dalam bidang pembelajaran produktif.
- c. Bahan masukan bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK Muhammadiyah 3 Surakarta) mengenai pengembangan kurikulum dan pembelajaran produktif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan :

- a. Manfaat kepada pengelola SMK dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan tamatannya khususnya pada SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.
- b. Para guru dan instruktur dalam menumbuhkan kreatifitas siswa dalam menempuh mata pelajaran produktif di Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video.
- c. Bagi para guru dan instruktur dalam mengembangkan pemanfaatan multimedia dalam mata pelajaran produktif sehingga dapat memberikan kemudahan dan kelancaran dalam belajar.