

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam berkarya seni, setiap individu selalu ingin mengkomunikasikan karyanya kepada orang lain dan sekaligus memuaskan orang lain tersebut. Individu tidak akan berkarya jika karya itu tidak bermanfaat bagi dirinya ataupun juga orang lain. Seni yang merupakan hasil karya manusia dapat digunakan untuk menyatakan pengalaman estesisnya pada orang lain.

Seni rupa merupakan hasil interpretasi dan tanggapan pengalaman manusia dalam bentuk visual. Seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi kebutuhan estetik. Karya seni rupa dapat menimbulkan berbagai kesan (indah, unik, atau kegetiran) serta memiliki kemampuan untuk membangkitkan pikiran dan perasaan. Dengan memahami makna tentang bentuk-bentuk seni rupa, akan diperoleh rasa kepuasan dan kesenangan.

Seni rupa dapat dibedakan menjadi seni rupa murni, seni kriya, dan desain. Seni murni menekankan pada ungkapan pikiran dan perasaan, meliputi seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Seni kriya menekankan pada keterampilan teknik pembuatan karya, dengan hasil berupa karya kriya fungsional. Seni kriya menggunakan berbagai teknik dan media tertentu, misalnya kriya kayu, kriya logam, dan kriya tekstil.

Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif dan inovatif dari siswa tidaklah mudah, karena guru dianggap menjadi sumber belajar yang paling benar.

Sehingga proses pembelajaran yang terjadi menempatkan siswa sebagai pendengar pasif. Akibatnya proses belajar mengajar berlangsung secara terus menerus seperti layaknya apa yang dapat dilihat sampai sekarang, agar tidak berlangsung secara konvensional dan ada perubahan paradigma proses pembelajaran .

Pemecahan masalah pembelajaran, sesuai kondisi dilapangan memiliki dampak positif dan negatif. Dari semua upaya tersebut, guru merupakan kunci dan sekaligus ujung tombak pencapaian misi pembaharuan pendidikan, karena pada hakikatnya gurulah sebagai perancang pembelajaran anantara lain untuk merancang, mengatur mengarahkan, melatih dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Oleh karenanya secara tidak langsung guru dituntut untuk lebih profesional, inovatif, prespektif dan proaktif dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

Guru merupakan faktor penting dalam lingkungan belajar dan kehidupan siswa. Jadi peran guru tidak hanya sekedar pemberi ilmu pengetahuan, tetapi guru juga adalah rekan belajar, pembimbing, fasilitator dan mengubah kesuksesan siswa dalam mencapai prestasi belajar serata mendukung terjadi pemecatan belajar. Pentingnya peran guru dalam pendidikan tidak terlepas dari kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan mengajar menerapkan metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran mendisain motivasi yang tepat terhadap pembelajaran hasil yang maksimal.

Berkenaan dengan pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, dimana guru selalu mendominasi peserta didik, guru menjadi pelaku tunggal

sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat kurang. Guru cenderung memberikan untuk memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa sehingga konsep-konsep, prinsip-prinsip, aturan-aturan dalam pembelajaran tersebut kurang bermakna. Oleh karena itu guru hendaknya melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan kegiatan diskusi, kerja kelompok, melakukan permainan atau kegiatan laboratorium serta karya wisata.

Berdasarkan kondisi demikian, maka perlu dikembangkan model pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah tersebut yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, salah satunya yaitu dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme atau (*konstruktivisme theories of learning*).

Sehubungan dengan keberhasilan proses pembelajaran seni rupa dapat diukur dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi yang didapatkan melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni. Hasil belajar siswa akan mencapai hasil yang memuaskan dengan memberikan salah satu kegiatan untuk pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi melalui berkreasi sketsa. Namun demikian karena kurang memahami mengenai materi dan kurang serius dalam menjalani proses pembelajaran sketsa, hasil belajar yang dicapai siswa rata-rata dikategorikan masih rendah dan masih jauh dari harapan yang dikehendaki, sehingga fungsi sketsa sebagai media berekspresi untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa tidak terpenuhi. Berkaitan dengan hal tersebut, ditemukan keragaman beberapa masalah antara lain: (a) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggambar sketsa masih rendah, (b) para siswa kurang mengajukan pertanyaan, walaupun guru memotivasi

melalui pertanyaan pemahaman supaya siswa bertanya jika ada hal-hal belum jelas atau kurang dipahami, (c) para siswa kurang sering mengerjakan latihan menggambar sketsa yang ditugaskan oleh guru, (d) rendahnya kemauan siswa untuk mengajarkan tugas sketsa yang ditugaskan guru, baik dikelas maupun tugas dirumah.

Selanjutnya aktifitas siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Salah satunya kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan tindakan adalah menggunakan pendekatan tertentu dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kondisi lapangan saat ini menunjukkan bahwa masih diberlakukannya cara pendekatan konvensional yang dipandang kurang efektif dari cenderung menimbulkan kejenuhan siswa dalam belajar sketsa. Inilah salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar sketsa siswa.

Dari penjelasan diatas, untuk menerapkan pendekatan dalam pembelajaran, guru harus berpikir dan berperilaku dengan berperan memfasilitasi dengan berbagai media dan bersosialisasi dengan media lingkungan yang diterapkan didalam atau diluar kelas. Melalui model pembelajaran konstruktivisme memberikan peluang kepada siswa untuk menggunakan waktu, tempat lain bahkan suasana yang disukai dalam belajar. Diharapkan melalui penerapan model pembelajaran konstruktivisme, siswa akhirnya dapat menemukan hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran seni rupa dan memahami berbagai konsep yang tidak dituntaskan oleh guru, tetapi lewat serangkaian proses diskusi yang dilakukan bersama. Proses pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran ini adalah belajar teori gambar

teknik yang disampaikan dengan metode ceramah disertai tanya jawab dan praktik menggambar dengan secara manual yang didemonstrasikan langsung oleh guru. Praktik menggambar secara manual tersebut dilakukan sebagai upaya guru untuk mempermudah siswa dalam memahami hasil menggambar sketsa.

Proses pembelajaran tersebut sudah berjalan cukup baik, namun ada beberapa hal yang belum sesuai dengan yang diharapkan terutama mengenai pencapaian hasil belajar siswa. dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang belum tercapai sedangkan proses pembelajaran cenderung masih terfokus pada guru dan kurang terfokus pada siswa. Selain itu, siswa yang kurang aktif hanya menerima pengetahuan yang datang dari guru saja tanpa berusaha untuk menggali informasi dari sumber belajar yang lain, melihat situasi di atas maka perlu diterapkan suatu metode pembelajaran yang dapat melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan latar observasi diperoleh kenyataan bahwa hanya terdapat 20% siswa aktif, 40% siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Medan T.A 2014/2015 yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih belum terampil menggambar, dan rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa masih kurang

Mengingatkan permasalahan di atas, peneliti merasa perlunya pemecahan masalah yang telah terjadi. Model pembelajaran konstruktivisme diharapkan dapat menjadi solusi dalam permasalahan ini. Metode pembelajaran yang diawali pemecahan masalah mempunyai beberapa kemungkinan jawaban dapat membuka

pemikiran dan pengetahuan yang dimiliki. Metode ini juga sesuai dengan pendekatan ilmiah. Pembelajaran yang dimulai dengan permasalahan yang harus dipecahkan menuntut siswa untuk menggali informasi melalui kegiatan pengamatan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sketsa Melalui Model Pembelajaran Konstruktivisme Bagi Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Medan”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, terdapat sejumlah masalah yang muncul. Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah.

1. Kurangnya seriusnya siswa belajar sketsa yang berdampak pada hasil belajar yang kurang baik.
2. Aktivitas siswa masih rendah.
3. Metode yang digunakan guru ekspositorik belum mampu meningkatkan kemampuan menggambar sketsa
4. Tahapan-tahapan menggambar belum pernah diterapkan di SMA Negeri 10 Medan.
5. Kecendrungan siswa bosan dalam belajar menggambar sketsa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Suatu masalah dalam penelitian haruslah spesifik karena penelitian akan menemui kesulitan dalam melakukan penelitian apabila masalah yang ditelitinya

terlalu luas, untuk itulah dalam suatu penelitian batasan masalah perlu dikemukakan.

Dalam penelitian ini masalah pada penggunaan model pembelajaran konstruktivisme untuk meningkatkan hasil belajar sketsa yang sebagai objek karyanya membuat gambar secara proporsional berbagai arah pandang, pada kelas X TP. 2014/2015 SMA Medan. Karya sketsa dibuat di atas kertas gambar A4 Dengan menggunakan alat tertentu yang perlu digunakan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa besarkah kemampuan menganalisis pembelajaran sketsa sesudah menerapkan model pembelajaran konstruktivisme “peristiwa pembelajaran “ siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Medan TP. 2014/2015?
2. Adakah perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diajar menerapkan model pembelajaran konstruktivisme “peristiwa pembelajaran “siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 10 Medan TP. 2014/2015?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran konstruktivisme bagi siswa dalam belajar sketsa dengan menyampaikan ide, pendapat, gagasan dan pertanyaan.

3. Untuk memberikan keleluasan siswa dapat berkerja secara mandiri maupun berkelompok serta mampu mempertanggung jawabkan segala tugas individu maupun kelompok.
4. Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
5. Untuk meningkatkan keberanian siswa dalam praktek membuat karya sketsa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai suatu bentuk manfaat bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan menganalisis pembelajaran belajar sketsa.
2. Dapat menjadi bahan masukan bagi Guru Seni Rupa untuk mengetahui kendala yang dialami siswa dalam kegiatan menganalisis pembelajaran belajar sketsa.
3. Sebagai sumber informasi dan bahan pertimbangan untuk penelitian lanjutan.