

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Seni Rupa memberikan siswa kesempatan berharga untuk mengalami dan membangun pengetahuan dan keterampilan dalam ekspresi diri, berimajinasi, membangun kreativitas, penciptaan makna bersama, dan penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain. Namun untuk membangun pengetahuan dan keterampilan siswa seorang pendidik harus mempunyai cara untuk mempersiapkan itu semua mulai dari metode, strategi dan media pembelajaran yang mendukung, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan merupakan tanggung jawab seorang pendidik.

Pendidik dituntut tidak hanya sekedar sebagai penyaji atau penyampai pengetahuan kepada para siswa, melainkan juga dituntut untuk mampu dalam mengembangkan keterampilan belajar siswa. Kualitas keberhasilan siswa yang dalam hal ini hasil belajar siswa ditentukan pula oleh peran pendidik di dalam proses pembelajaran di kelas. Pendidik juga berperan sebagai motivator bagi siswa yang berperan dalam memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajarnya serta lebih optimal dalam belajar.

Peran pendidik sangatlah penting, karena pada dasarnya proses pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan siswa dan juga antara siswa dengan siswa. Maka dari itu perlunya strategi pembelajaran yang dirancang oleh

pendidik sedemikian rupa yang akan memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa. Dikarenakan hasil belajar siswa adalah hasil dari cara pendidik dalam merumuskan rancangan pembelajaran, oleh sebab itu rancangan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru harusnya benar-benar maksimal sehingga dapat memberikan daya motivasi siswa yang tinggi demi mencapai tujuan pembelajaran.

Pada kurikulum 2013 SMA kelas XI mata pelajaran Seni Rupa terdapat siswa dituntut untuk menciptakan karya dua dimensi yang salah satunya adalah menggambar Ilustrasi. Pembelajaran menggambar Ilustrasi melatih siswa untuk berkreasi dan aktif. Maka dari itu perlu adanya suatu cara oleh pendidik sebagai fasilitator untuk meningkatkan hasil belajar menggambar Ilustrasi. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu perangkat pembelajaran memiliki peran penting pada proses belajar siswa, karena media pembelajaran akan membantu seorang pendidik pada penerapannya dalam menyampaikan materi. Arsyad, (2009 : 5) menyebutkan media pembelajaran merupakan sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari hasil studi pendahuluan pada hari selasa 31 Januari 2017 di sekolah SMA Negeri 1 Labuhan Deli, media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Seni Rupa masih menggunakan media pembelajaran yang terdahulu

(konvensional), yaitu menggunakan papan tulis sebagai media dalam menjelaskan teknik dan langkah-langkah menggambar dan menampilkan contoh karya-karya Seni Rupa di depan kelas. Dalam hal ini seharusnya pendidik sudah memikirkan media pembelajaran yang baru, apalagi dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi zaman sekarang yang sepantasnya pendidik mempunyai terobosan-terobosan baru dalam menggunakan media pembelajaran yang modern. Lihat saja pada berkembangnya alat komunikasi seperti *smart phone*, *Tablet* dan lain-lain, yang sudah menjamur dikalangan siswa sekarang, menjadikan siswa sudah biasa berhadapan dengan teknologi-teknologi canggih. Apalagi siswa sudah sangat mudah untuk mengakses segala fitur dan aplikasi di-*internet* yang ada pada *smart phone* dan *Gadget* mereka.

Kegunaan media pembelajaran sangatlah penting dalam menunjang daya pikir siswa. Salah satu alternatif media pembelajaran adalah media audio visual. Media audio visual merupakan teknologi modern yaitu berupa, TV, Video, *smart phone*, *Gadget*, *laptop*, *internet* LCD Proyektor dan lain-lain. Sekarang ini masih belum banyak sekolah-sekolah yang menggunakan audio visual sebagai media pembelajaran di kelas, khususnya pembelajaran Seni Rupa di sekolah yang memang sangatlah penting dalam mengembangkan pengalaman visual siswa.

Dalam penggunaannya media audio visual memiliki hasil yang bagus. Penggunaan media audio visual menjadi tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran

yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap siswa akan materi yang disampaikan.

Kemampuan pendidik dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Terkait dengan kemampuan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran hendaknya dapat mengkombinasikan dengan baik antara pemahaman materi dengan penggunaan media pembelajaran yang pada hal ini menggunakan media audio visual.

Maka dari itu peneliti terdorong menggunakan media audio visual sebagai eksperimen pada penelitian ini. Diharapkan media audio visual dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi. Gambar Ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis, seperti gambar karikatur, poster, gambar kartun dan lain sebagainya. Pada penelitian ini jenis gambar Ilustrasi yang digunakan adalah gambar kartun yang diharapkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Labuhan Deli.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang ditemukan terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi, penggunaan media pembelajaran audio visual pada pelajaran Seni Rupa di sekolah SMA Negeri 1 Labuhan Deli belum pernah dilakukan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang baru belum pernah dilakukan.
3. Media pembelajaran yang digunakan sangat konvensional berupa papan tulis.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batas masalah penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Deli.
2. Media audio visual pada penelitian ini berupa video langkah-langkah menggambar Ilustrasi.
3. Pembelajaran menggambar Ilustrasi pada penelitian ini adalah menggambar Ilustrasi kartun dengan tema menggambar karakter siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Deli ?
2. Seberapa besarkah pengaruh penggunaan media audio visual pada hasil belajar menggambar Ilustrasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Deli ?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi pada mata pelajaran Seni Rupa di kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Deli.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar menggambar Ilustrasi pada mata pelajaran Seni Rupa di kelas XI SMA Negeri 1 Labuhan Deli.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Praktis
 - a. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah terutama pendidik pelajaran Seni Rupa agar lebih memperhatikan proses belajar dengan

menggunakan media pembelajaran audio visual di sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran menggambar ilustrasi.

- b. Menambah wawasan penulis tentang pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar siswa.

2. Kegunaan Teoritis.

- a. Sebagai kontribusi pada pendidik Seni Rupa terhadap penggunaan media audio visual pada pembelajaran menggambar Ilustrasi.
- b. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya dibidang yang sama dalam melakukan penelitian dilokasi yang berbeda.