

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan ragam suku yang terdiri lebih dari 300 kelompok etnik atau tepatnya 1.340 suku bangsa. Keragaman ini juga mendapatkan pengakuan dari dunia yaitu Organisasi Badan Perserikatan Bangsa-bangsa untuk bidang Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan (UNESCO) yang menilai bahwa Indonesia adalah Negara *super power* di bidang budaya. Menurut Mendikbud Muhadjir Effendy bahwa tidak ada Negara yang mempunyai warisan budaya sekaya Indonesia dan telah banyak yang diakui oleh UNESCO mulai dari wayang, keris, angklung, noken papua, tari Saman, tari Bali, Batik, pelatihan batik dan banyak lainnya (<https://www.antaranews.com>, 2017).

Hal ini tentunya memicu Indonesia untuk melakukan inventarisasi dan langkah-langkah perawatan, pengembangan serta mempromosikan warisan budaya tersebut. Hal senada juga diungkapkan oleh Presiden Joko Widodo (<https://www.nasional.republika.co.id>, 2017) bahwa melestarikan dan merawat kearifan lokal budaya sangat penting untuk menangkal intervensi budaya asing dan upaya tersebut tidak hanya melalui pembangunan fisik saja, tetapi juga khas makanan yang ada, arsitektur serta seni.

Upaya pelestarian budaya bangsa ini tentunya disambut baik oleh dunia Pendidikan di Indonesia. Oleh sebab itu, di lembaga-lembaga pendidikan dirancang

dan disusun pembelajaran sedemikian rupa melalui pembebanan mata pelajaran. Pada tingkat pendidikan SD, SMP dan SMA dirancang mata pelajaran Keterampilan yang memuat berbagai kebudayaan bangsa Indonesia, mulai dari tari-tarian budaya, alat musik budaya, jomputan dan membatik. Sedangkan pada tingkat pendidikan SMK khususnya SMK Kriya Tekstil terdapat mata pelajaran Membatik, baik batik tulis maupun batik cap yang dapat diterapkan pada berbagai produk seperti taplak meja, selendang, kain, baju dan lain sebagainya.

SMK Negeri 1 Berastagi adalah lembaga yang membina program studi keahlian Kria Tekstil yang bertujuan untuk mendidik dan membekali peserta didik agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan, memilih karir, berkompentensi dan mengembangkan sikap profesional dalam program keahlian Kria Tekstil dan tidak terlepas dari itu, hasil-hasil karya tekstil tersebut mengacu pada pelestarian budaya Karo. Oleh sebab itu pihak pengelola SMK Negeri 1 Berastagi merancang suatu program pembelajaran melalui berbagai macam mata pelajaran yang digolongkan pada ranah adaktif, normatif, produktif dan muatan lokal. Mata pelajaran produktif yang dibebankan pada siswa, satu diantaranya adalah Membatik, sedangkan yang termuat dalam Muatan Lokal adalah pengetahuan tentang Ornamen Karo..

Batik adalah hasil seni grafis yang dibuat dengan teknik tertentu dan pola tertentu yang dipoles dengan teknik pewarnaan sehingga menghasilkan motif yang indah dan menarik. Menurut Budiyo (2012) bahwa dalam proses membatik banyak unsur khusus yang menyebabkan setiap helai kain batik berbeda dengan yang lain, diantaranya adalah cara pemberian lilin pada bagian yang tidak diberi warna,

kemudian lilin dihilangkan atau dilorod kain yang digunakan, canting tulis, dan pemberian pola atau motif yang menggunakan pola flora dan fauna dari Indonesia, selain itu motif batik juga memiliki unsur ornament maupun isen-isen motif. Lebih lanjut Budiyo (2012) mengungkapkan bahwa seni membatik merupakan penyalur kreasi yang mempunyai arti tersendiri, yang kadang-kadang dihubungkan dengan tradisi, kepercayaan bahkan ornament-ornamen khas suatu suku, seperti ornament suku Batak Karo.

Menurut Andrianus (2007) bahwa ragam hias atau ornament dalam bahasa Karo disebut ukir-ukiren yang pada mulanya dibuat hanya sebagai penangkal, penolak bala dan mengusir roh-roh jahat. Lebih lanjut Andrianus (2007) mengemukakan bahwa ornament-ornamen tersebut memiliki arti dan makna tertentu yang ditempatkan pada bangunan rumah adat, benda pakai, perhiasan bahkan pakaian. Oleh sebab itu untuk menghasilkan batik dengan penerapan ornament suku Karo harus melalui tahapan-tahapan yang rumit, mulai dari pemilihan kain, menggambar pola, nembok, pencilupan, ngerok (nglorod), mbironi, menyoga, dan pembagian pola yang disusun agar menarik.

Langkah awal membatik yang paling penting dilakukan adalah menggambar pola. Menggambar pola adalah menerapkan desain terpilih dengan memperhitungkan ukuran atau skala, pengulangan (repeat) dan menggunakan pensil 2B pada kertas. Hal senada diungkapkan oleh Pudji (2007) bahwa penerapan ornament sebaiknya perlu dipertimbangkan tempat meletakkan motif dan memutuskan rancangan motif, menentukan besarnya pola ornament serta bentuk kain yang akan diberi ornament.

Selain itu juga penguasaan dasar-dasar dan prinsip desain sangat mempengaruhi gambar batik yang dihasilkan. Dengan demikian dihasilkan tampilan yang menarik, indah dan bermakna bagi yang melihatnya.

Berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa sebagian besar siswa menghasilkan gambar yang tidak seimbang, motif yang dihasilkan memiliki ukuran yang tidak seimbang dengan ukuran bahan, arah motif tidak sesuai dengan ukuran bahan, pengulangan bentuk yang kurang seimbang dan lain sebagainya. Berdasarkan data dokumentasi dari Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Berastagi dari Tahun 2015 sampai tahun 2017 diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai A sebanyak 20,36%, nilai B sebanyak 41,62%, nilai C sebanyak 25,79%, nilai D sebanyak 12,21%. Sehingga diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam menggambar pola untuk batik masih kurang memuaskan karena 57,014% siswa masih harus memperbaiki/remedial nilai tersebut. Data terinci dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Hasil Belajar Menggambar Pola Batik

Lulusan	Nilai A (90-100)		Nilai B (75-89)		Nilai C (60-74)		Nilai D (0-59)		Jumlah	%
	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%	Jlh	%		
2015	3	3.846%	30	38.462%	25	32.051%	20	25.641%	78	100
2016	4	5.797%	27	39.130%	20	28.986%	18	26.087%	69	100
2017	4	5.405%	27	36.486%	22	29.730%	21	28.378%	74	100
	11	0.04977	84	38.009%	67	30.317%	59	26.697%	221	

Sumber : Guru Kompetensi Membuatik SMK Negeri 1 Berastagi

Berdasarkan data dokumentasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Membuatik ditemukan bahwa persentase kelulusan siswa sebesar 38,085%. Hal ini tentunya

menggambarkan bahwa pembelajaran belum dikatakan berhasil karena tidak mencapai persentase kelulusan yaitu 75%. Mulyasa (2006) mengemukakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%).

Hal ini tentunya berdampak pada ketidakmampuan siswa dalam merancang dan menerapkan motif pada batik. Guru mata pelajaran Membatik juga mengungkapkan bahwa guru mengalami kesulitan dan kekurangan waktu untuk menyampaikan materi jika menggunakan cara pembelajaran konvensional atau ceramah dan media pembelajaran yang terbatas. Oleh sebab itu diperlukan suatu inovasi model pembelajaran yang dapat menarik dan variatif serta penggunaan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Menurut Setyawan (2010) bahwa model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas, satu diantaranya adalah model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Instruction* (PBI). Menurut Dewey (dalam Trianto, 2011) bahwa model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik. Dalam upaya pencarian pemecahan masalah, maka

pembelajaran perlu dilengkapi dengan media pembelajaran seperti media grafis dan media audio visual. Media grafis dapat berbentuk buku, poster, bagan, flipchart dan sebagainya.

Flipchart adalah suatu media pembelajaran yang didesain secara sistematis dan konsisten melalui penggunaan huruf, spasi, warna dan lain sebagainya sehingga dapat menarik perhatian siswa. Flipchart disusun pada lembaran-lembaran yang saling tumpang tindih dan salah satu sisi pendek dibagian atas dijepit pada kerangka yang berkaki sehingga penggunaannya sangat praktis dan mudah dipahami.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan suatu penelitian tentang: “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction Berbantuan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menggambar Batik Ornamen Karo Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Hasil belajar Menggambar Batik pada siswa SMK Negeri 1 Berastagi masih cenderung rendah.
2. Penguasaan tentang Ornamen Karo pada siswa SMK Negeri 1 Berastagi masih cenderung rendah.

3. Kurangnya kemampuan siswa dalam menerapkan ornament budaya dengan membatik.
4. Pelestarian budaya bangsa melalui batik perlu dikembangkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.
5. Proses pembelajaran yang berlangsung masih kurang efektif dan berpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Model pembelajaran Problem Based Instruction belum pernah diterapkan khususnya pada mata pelajaran Membatik.
7. Penerapan model pembelajaran kurang menggunakan bantuan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Menggambar batik diterapkan pada kertas gambar berukuran 43cm x 43cm
2. Ornament Karo yang diterapkan sebagai motif adalah Embun Sikawiten.
3. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah model pembelajaran Problem Based Instruction.
4. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada penggunaan *Flipchart*.
5. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil menggambar motif batik pada Taplak Meja Sudut.

6. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK negeri 1 Berastagi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Menggambar batik ornament Karo yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media pembelajaran di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi?
2. Bagaimana hasil belajar Menggambar batik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Problem Based Instruction berbantuan *Flipchart* di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi?
3. Sejauh mana pengaruh model pembelajaran Problem Based Instruction berbantuan *Flipchart* terhadap hasil belajar Menggambar batik Ornamen Karo di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka perlu tujuan penelitian agar dalam pelaksanaannya tepat pada sasaran dan arah yang jelas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Menggambar batik ornament Karo yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Konvensional tanpa media pembelajaran di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Menggambar batik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran Problem Based Instruction berbantuan *Flipchart* di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.
3. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran Problem Based Instruction berbantuan *Flipchart* terhadap hasil belajar Menggambar batik Ornamen Karo di Kelas X Program Keahlian Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Berastagi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, referensi dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis.
 - b. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang model pembelajaran Problem Based Instruction dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Sebagai bahan masukan bagi dunia pendidikan dalam penggunaan *Flipchart* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Sebagai masukan bagi siswa SMK untuk meningkatkan hasil belajar Membatik dengan menggunakan bantuan *Flipchart*.

b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru SMK, khususnya mata pelajaran Membatik dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Sebagai informasi bagi pihak pengelola SMK 1 Berastagi agar dapat mendukung fasilitas yang dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran upaya meningkatkan kualitas pembelajaran .

d. Sebagai bahan masukan bagi masyarakat bahwa pentingnya melestarikan dan mengembangkan kebudayaan bangsa.