

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan dalam kemajuan suatu bangsa dan masyarakat merupakan suatu keniscayaan, karena pendidikan termasuk investasi jangka panjang yang harus selalu ditingkatkan mutunya. Jika mutu pendidikan rendah, maka akan berdampak pada ketidaktepatan investasi pendidikan, bahkan dapat pula menimbulkan masalah sosial baru ke depannya.

Trianto (2010: 1) mengatakan bahwa :

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan harus mampu mengembangkan potensi siswa sehingga menjadi manusia yang berkualitas dan mempersiapkannya untuk suatu profesi atau jabatan, sehingga siswa tersebut mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupannya sehari-hari serta mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Dengan demikian, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kecakapan hidup dan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Selain itu, pendidikan juga merupakan usaha pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal seefektif dan seefisien mungkin sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam

usaha pencapaian masa depan yang lebih baik. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri dalam menjalani kehidupan yang semakin lama semakin maju.

Pendidikan dapat diberikan kepada siswa salah satunya melalui pembelajaran di sekolah. Rusman (2011:3) menyatakan bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.” Melalui pembelajaran, siswa diharapkan bisa mengaitkan setiap konsep yang dipelajarinya dengan konsep-konsep lain yang relevan sehingga terbentuk proses berpikir yang komprehensif secara utuh. Salah satu pembelajaran yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran seni budaya.

Sebagai bagian dari Kurikulum 2013, pembelajaran seni budaya berfungsi untuk mengasah kompetensi pengetahuan, praktik berkarya seni budaya untuk mengasah keterampilan, dan pembentukan sikap apresiasi terhadap seni budaya. Salah satu cabang dalam pembelajaran seni budaya adalah seni rupa dan menurut Apriyatno (2013:1), menggambar adalah induk dari segala ilmu seni rupa, baik itu seni rupa murni (seni lukis, seni patung, seni grafis, dan seni keramik) maupun seni rupa terapan (seperti desain atau arsitektur). Menggambar merupakan keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang. Menggambar adalah membuat goresan atau pulasan di atas sebuah permukaan sebagai usaha menyajikan persepsi visual (*image*) yang secara grafis memiliki kemiripan dengan suatu bentuk. Menggambar bentuk memiliki pengertian memindah objek alami

tiga dimensi ke dalam bidang datar dua dimensi dengan ciri dan sifat yang sama, ketepatan bentuk, ketepatan pandangan dan ketepatan bayangan. Kemampuan menggambar bentuk adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai sebelum membuat sebuah karya, karena penguasaan tentang teknik menggambar, karakteristik bentuk (yang meliputi warna, tekstur, proporsi, anatomi, efek cahaya, perspektif/kedudukan objek) dan teknik menggambar bentuk (basah dan kering) menjadi hal yang mendasar yang mempengaruhi kualitas sebuah karya.

Fungsi pelajaran tersebut mempunyai alasan psikologis sebagai alat pendidikan karena menggambar dalam seni rupa merupakan alat bantu untuk merumuskan gagasan dan kemampuan menanggapi suatu objek serta disimpulkan dalam bahasa visual yang hasilnya akan lebih jelas dan singkat dalam bahasa verbal. Pelajaran menggambar bentuk tidak lain adalah membantu siswa untuk dapat mengungkapkan gagasan, sikap, perasaan nilai, dan imajinasi yang berkaitan dengan pertumbuhan pribadi. Kegiatan menggambar merupakan sarana untuk pembentukan mentalis, yaitu pembentukan kemampuan siswa menemukan ide-ide yang diserap dari hasil pengamatannya yang diramu dengan fantasi-fantasi dari dalam diri, sehingga melahirkan karya yang tercipta melalui sentuhan keseimbangan antara perasaan, pikiran dan gerakan secara motorik sebagai daya cipta yang kreatif. Menghasilkan daya cipta yang kreatif merupakan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh semua siswa khususnya siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dengan demikian pelajaran menggambar bentuk sangat dibutuhkan oleh setiap siswa demi tercapainya salah satu tujuan pendidikan yaitu mempunyai keterampilan untuk hidup mandiri kedepannya.

Di SMK manajemen pembelajaran praktek sangat penting untuk dilakukan agar mampu mengelola kebutuhan praktek siswa dan instruktur selama melaksanakan praktek. Manajemen pembelajaran praktek di SMK menerapkan kurikulum yang menuntut siswa memiliki kemampuan dasar untuk menggambar yaitu kemampuan menggambar bentuk-bentuk dasar sebelum membuat karya-karya selanjutnya. Menurut Arif (2013:1) berdasarkan tujuan dari lulusan SMK diharapkan supaya dapat menguasai keahlian antara lain menggambar bentuk, baik teori maupun praktek, yang menjadi dasar bagi siswa dalam menggambar teknik.

Namun pada kenyataannya kemampuan siswa dalam menggambar bentuk saat ini masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar menggambar bentuk siswa yang masih rendah. Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan misalnya, hasil belajar siswa kelas X dalam 5 tahun terakhir masih dalam kategori rendah. Hal ini terlihat pada Tabel 1.1, tabel tersebut merupakan data rata-rata hasil belajar menggambar bentuk yang diperoleh dari SMK tersebut.

Tabel 1.1. Nilai Rata-Rata Menggambar Bentuk Siswa SMKN 1 Percut Sei Tuan

Tahun Ajaran	Nilai	KKM
2010/2011	70,55	70
2011/2012	70,97	70
2012/2013	72,35	70
2013/2014	76,50	75
2014/2015	77,55	75

Sumber: Guru Seni Budaya SMKN 1 Percut Sei Tuan

Data pada Tabel 1.1 ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang dihasilkan kurang memuaskan dan secara tersirat menunjukkan bahwa kurangnya penguasaan karakteristik objek, daya imajinasi penyusunan objek,

dengan kurangnya efektifitas waktu tersebut terbukti berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu selama empat kali pertemuan, guru membahas satu pokok bahasan yang sama yaitu menggambar bentuk kubistis. Hal ini membuat siswa merasa bosan karena hal-hal yang diajarkan sama, selain itu juga pemborosan waktu sehingga kompetensi dasar yang diharapkan kurang optimal hasilnya. Penyebab lainnya karena pembelajaran yang kurang menarik yaitu menggunakan media pembelajaran buku pegangan siswa yang dalam pembelajaran gambar bentuk siswa kurang aktif dan kreatif, siswa kurang memahami materi dan tahapan proses menggambar bentuk. Hal ini mengakibatkan pembelajaran gambar bentuk terasa memberatkan siswa, siswa kurang termotivasi, dan kurang terampil sehingga kompetensi yang diharapkan tidak tercapai dan kualitas pembelajaran pun menjadi menurun.

Kurangnya kualitas pembelajaran mata pelajaran menggambar bentuk menjadi permasalahan yang harus segera ditindaklanjuti melalui penelitian. Jika kemampuan dasar gambar bentuk tidak terpenuhi, kompetensi yang diharapkan tidak tercapai, akibatnya kualitas pembelajaran kurang baik dan berdampak pada kurangnya keterampilan siswa dalam menggambar bentuk maka akan berpengaruh pada karya-karya selanjutnya, karena menggambar bentuk merupakan dasar menggambar teknik. Apabila kompetensi tidak terpenuhi, nilai rata-rata kelas tidak mencapai standar ketuntasan, maka guru wajib melaksanakan perbaikan terutama dalam proses pembelajaran dalam rangka menuntaskan ketercapaian kompetensi dan kualitas pembelajaran yang meningkat. Rendahnya kemampuan menggambar bentuk siswa dikarenakan kegiatan pembelajaran yang

masih berpusat pada guru dan penggunaan pendekatan pembelajaran atau media pembelajaran yang kurang relevan.

Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, sarana dan prasarana juga dapat menjadi salah satu faktor dalam menunjang keberhasilan. Menurut Kemendikbud No. 053/U/2001 tentang Standar Pelayanan Minimal (SPM), sekolah harus memiliki persyaratan minimal untuk menyelenggarakan pendidikan dengan serba lengkap dan cukup seperti, luas lahan, perabot lengkap, peralatan/laboratorium/media, infrastruktur, sarana olahraga, dan buku. Dengan adanya keputusan Kemendikbud tentang SPM tersebut dapat disadari bahwa penyediaan peralatan/laboratorium/media di sekolah sangatlah penting. Hal ini demi menunjang keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Tetapi sampai saat ini, salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan media pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.

Seperti yang dikatakan Latuheru (1988:14), media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna berdaya guna. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya. Kemudian Reiser dan Gagne (dalam Criticos, 1996; Gagne, et al., 1988), yang secara implisit menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape

recorder, kaset, video recorder, kamera video, televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, atau alat yang digunakan sebagai penyampai isi materi pembelajaran agar pembelajaran berlangsung lebih bermakna. Salah satu media yang digunakan bisa berbentuk modul, yang merupakan bahan atau buku yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media modul ini harus bersifat menarik sehingga dapat merangsang kegiatan pembelajaran siswa dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam proses pembelajaran.

Menurut Kozma (1991), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peningkatan pemahaman siswa. Sehingga dalam hal ini diharapkan bahwa penggunaan media modul dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dalam keterampilan menggambar bentuk siswa. Kemudian ditegaskan oleh Miarso (1980), bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat mengembangkan daya imajinasi siswa untuk lebih berpikir aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun untuk meningkatkan keterampilan dan kualitas proses dan hasil dalam pembelajaran seperti itu adalah dengan menggunakan media

pembelajaran yang menekankan pada aktivitas-aktivitas selama proses pembelajaran tersebut berlangsung, yaitu media pembelajaran inovatif dengan menerapkan media pembelajaran berbentuk modul.

Melalui pembelajaran menggunakan modul, disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran menggambar bentuk yang bersifat kontinu, aplikatif, mandiri dan banyak latihan. Selain itu dengan pembelajaran menggunakan modul diharapkan materi pembelajaran minimal telah tersedia dan siswa dapat dipicu untuk lebih banyak menggunakan waktu belajarnya baik secara mandiri maupun kelompok.

Di samping memperoleh media pembelajaran yang tepat, perolehan hasil belajar menggambar teknik siswa juga dipengaruhi oleh karakteristik siswa itu sendiri salah satunya kebiasaan belajar siswa, misalnya dalam suatu proses pembelajaran, seorang guru hendaknya mampu mengetahui dan memahami karakteristik kebiasaan belajar yang dimiliki siswa. Dengan mengetahui kebiasaan belajar siswa, maka seorang guru dapat menyusun, menyesuaikan dan membuat materi ajar yang relevan dalam membantu dan mengarahkan kesiapan siswa untuk menerima materi pelajaran.

Keberhasilan pembelajaran siswa dipengaruhi oleh cara belajarnya, siswa yang mempunyai cara belajar yang efisien memungkinkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Estelita (2012:3) yang menyatakan disatu sisi masih banyak siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengefektifkan kebiasaan belajar secara mandiri, sedangkan disisi lain masih banyak guru yang menggunakan strategi

pembelajaran yang berpola pada urutan kegiatan penyampaian materi, tugas, dan latihan. Untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik diperlukan kebiasaan belajar yang baik dan terarah serta teratur akan membuat siswa belajar sesuai dengan rencana belajar. Brown dan Holtzman (dalam Djaali, 2008) mengelompokkan kebiasaan belajar ke dalam konsep dasar *Delay Avoidance* (DA) dan *Work Methods* (WM). *Delay Avoidance* (DA) menunjukkan pada ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas-tugas, menghindari diri dari hal-hal yang memungkinkan tertundanya penyelesaian tugas dan menghilangkan rangsangan yang akan mengganggu konsentrasi belajar. Adapun *Work Methods* (WM) menunjukkan kepada pengguna cara (prosedur) belajar yang efektif dan efisien dalam mengerjakan tugas dan keterampilan belajar yang meliputi penggunaan waktu belajar, teknik belajar dan disiplin belajar.

Keteraturan belajar, penggunaan dan pembagian waktu belajar apabila dilaksanakan dengan baik setiap hari, maka akan menjadi suatu kebiasaan belajar yang baik pula. Dengan mengatur waktu secara efisien dan efektif individu akan memperoleh beberapa keuntungan, yaitu : a) dapat mengatur kegiatan dengan baik; b) dengan belajar secara teratur individu akan lebih mudah mengingat, meresapkan apa yang dipelajarinya; c) selalu siap apabila mendapatkan beban belajar yang lebih berat dijenjang yang lebih tinggi; d) mempunyai lebih banyak waktu untuk mengerjakan kegiatan lain yang disenangi karena tugas belajarnya dapat diselesaikan tepat waktu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini mengungkapkan tentang bagaimana pengaruh media pembelajaran modul

terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggambar bentuk. Pemilihan media pembelajaran berbasis modul disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran menggambar bentuk dan karakteristik kebiasaan belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, yakni: (1) Bagaimanakah cara menyampaikan urutan materi pelajaran yang paling baik? (2) Bagaimanakah urutan yang paling tepat dalam membantu proses belajar siswa? (3) Apakah perbedaan dalam media pembelajaran dalam memberikan hasil belajar yang berbeda? (4) Apakah tujuan pembelajaran yang berbeda membutuhkan kondisi pembelajaran yang berbeda pula? (5) Apakah perbedaan karakteristik belajar memiliki karakteristik tertentu pula? (6) Apakah hasil belajar menggambar bentuk siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis modul lebih tinggi dari hasil belajar menggambar bentuk yang dibelajarkan dengan menggunakan media buku pegangan siswa biasa? (7) Apakah hasil belajar menggambar bentuk siswa dengan tingkat kebiasaan belajar tinggi lebih baik daripada hasil belajar menggambar bentuk siswa dengan kebiasaan belajar *Work Methods (WM)*? (8) Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kebiasaan belajar siswa terhadap hasil belajar menggambar bentuk?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah di atas maka dalam pembelajaran menggambar bentuk ditetapkan media pembelajaran berbasis modul

dan buku pegangan siswa. Karakteristik siswa dibatasi pada kebiasaan belajar yaitu *Delay Avoidance (DA)* atau *Work Methods (WM)*. Sedangkan hasil belajar siswa dalam bidang studi menggambar bentuk dibatasi pada ranah psikomotorik pada kelas X semester I Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar menggambar bentuk siswa yang menggunakan media pembelajaran modul lebih tinggi dari pada hasil belajar menggambar bentuk siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pegangan siswa?
2. Apakah hasil belajar menggambar bentuk siswa dengan kebiasaan belajar *Delay Avoidance (DA)* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dengan kebiasaan belajar *Work Methods (WM)*?
3. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kebiasaan belajar terhadap hasil belajar menggambar bentuk?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apakah hasil belajar menggambar bentuk siswa yang menggunakan media pembelajaran modul lebih tinggi dari pada hasil belajar menggambar bentuk siswa yang menggunakan media pembelajaran buku pegangan siswa,

2. Mengetahui apakah hasil belajar menggambar bentuk antar kelompok siswa dengan kebiasaan belajar *Delay Avoidance (DA)* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa dengan kebiasaan belajar *Work Methods (WM)*,
3. Mengetahui apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan kebiasaan belajar siswa terhadap hasil belajar menggambar bentuk.

1.6 Manfaat Penelitian

Kajian penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tenaga pendidik atau guru yang bersifat teoretis maupun bersifat praktis. Penelitian khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran menggambar bentuk dan kebiasaan belajar.

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis modul pada pembelajaran menggambar bentuk.
2. Sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembangan dan lembaga-lembaga pendidikan dalam memahami dinamika siswa.

Manfaat praktis penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan pertimbangan dan alternatif bagi guru-guru tentang media pembelajaran pada bidang studi Menggambar Bentuk dapat diterapkan guru bagi kemajuan dan peningkatan keberhasilan belajar siswa.
2. Sebagai upaya peningkatan pengetahuan keterampilan dalam hal-hal yang berhubungan dengan aplikasi teknologi pembelajaran yang dapat digunakan

guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Menggambar Bentuk.

3. Bahan masukan bagi sekolah sebagai aplikasi teoretis dan teknologi pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY