

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) merupakan suatu fenomena yang dewasa ini terus mengalami perubahan dan perkembangan. Perkembangan IPTEK tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Perubahan tersebut secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapat pengaruh dari perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Sebagai pondasi kemajuan suatu bangsa pendidikan dituntut harus mampu untuk menyesuaikan diri terhadap perkembangan tersebut. Pendidikan diharapkan mampu menghasilkan generasi baru yang memiliki kecerdasan majemuk dan terus berkembang secara harmonis dan optimal, memiliki pengetahuan dan keterampilan yang relevan dan bervariasi.

Sejalan dengan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab II pasal 3, menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berahlak yang mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa. Namun keberhasilan tersebut tidak dapat dicapai bila tidak ada dukungan

dari berbagai pihak yang terkait dan ikut langsung berpartisipasi dalam proses pendidikan tersebut.

Proses belajar mempunyai unsur-unsur yang harus dipertimbangkan, dimana unsur-unsur tersebut akan membentuk suatu sistem. Unsur yang termasuk di dalam pembelajaran seperti tujuan, guru, materi, kegiatan pembelajaran, media, evaluasi dan lain sebagainya. Semua unsur tersebut membentuk suatu ikatan atau kesatuan dan saling berpengaruh terhadap satu sama lain. Guru merupakan salah satu aspek yang sangat berperan penting di dalam pembentukan kualitas pendidikan. Cara penyampaian materi, media, metode dan strategi yang digunakan oleh pendidik pada saat kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Kegiatan pembelajaran harus memiliki proses yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan merencanakan berbagai kemungkinan yang akan dilakukan, sebagaimana yang disampaikan Nidawati (2013: 13) dalam penelitiannya bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Pendapat tersebut didukung oleh Sain (2014: 16), dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa belajar sebagai proses perubahan perilaku adalah hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar bersifat kontinyu, fungsional, positif, aktif dan terarah.

Belajar setiap orang dapat dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Ada belajar dengan melihat, menemukan dan juga meniru. Melalui belajar seseorang akan mengalami pertumbuhan dan perubahan dalam dirinya baik secara psikis maupun fisik. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, pelengkap dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu pendidik hendaknya memilih dan menentukan strategi serta media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Muhson (2010: 1), dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar.

Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian Falahudin (2014: 104) yang mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta dapat juga membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar.

Pemanfaatan media di dalam pembelajaran memberi warna baru di dalam dunia pendidikan, pemanfaatan media sedikit banyaknya telah membantu pendidik dalam proses belajar mengajar, sebagaimana tampak dalam penelitian Adegbija (2012: 227), yang menyatakan bahwa media tidak hanya melengkapi proses pembelajaran tetapi juga meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyalurkan informasi dari pendidik kepada peserta didik dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efisien. Manfaat dan pentingnya media juga tampak dari penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran, antara lain penelitian Turyati, Muchtarom, & Winarno (2016: 256-167), Sokhibul Anshor, dan Rahma (2015: 1-9), yang menyatakan bahwa media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar.

Dalam era perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Konsep lingkungan meliputi metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk menghasilkan proses belajar yang lebih efisien dan efektif. Dengan pemanfaatan media diharapkan dapat mengatasi hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan Wiratmoko (2017: 407), permasalahan yang ada dalam pembelajaran di sekolah, seperti kejenuhan siswa terhadap materi yang diajarkan, alokasi waktu dan kondisi fasilitas sekolah, mendorong guru untuk merubah proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Dengan bantuan media, pesan yang ingin disampaikan akan lebih cepat diserap dan

dipahami oleh peserta didik. Begitu juga pada proses pembelajaran seni rupa, dalam pembelajaran seni rupa terjadi proses transaksi pesan (informasi, pengetahuan, ide, perasaan, keterampilan dan lain sebagainya) melalui kata-kata, tulisan, gambar, bagan atau simbol-simbol antara guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan atau sebaliknya, hal ini menunjukkan bahwa media pendidikan memiliki kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran seni rupa.

Dalam pembelajaran seni rupa, sajian dengan bahasa verbal saja kurang efektif sebagai sarana pembelajaran, tetapi hal ini bukan berarti bahwa dalam kegiatan belajar mengajar tidak perlu menggunakan kata-kata. Manfaat media bagi pembelajaran seni rupa bukan hanya sekedar alat peraga melainkan segala sesuatu yang meperlancar proses belajar, agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, oleh karena itu media pembelajaran merupakan bagian yang seharusnya dimanfaatkan dan dikembangkan oleh guru seni rupa dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Sutiyaso (2017: 15) dalam penelitiannya bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran seni budaya dapat membangkitkan minat, motivasi siswa serta merangsang kegiatan belajar menjadi lebih efektif.

Pendidikan seni merupakan salah satu media yang paling mudah digunakan dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada diri manusia. Pendidikan seni bermanfaat dalam mengembangkan potensi peserta didik, karena dapat memberikan pengalaman estetik melalui kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Secara konsep, pendidikan seni budaya (kesenian) di sekolah umum (TK, SD, SMP, SMA) diorientasikan pada proses, yaitu “pendidikan melalui seni” (*education*

through art). Artinya pendidikan seni budaya diarahkan untuk bisa mengembangkan segenap potensi anak didik, tidak hanya dalam lingkup seni secara teknis, juga dalam kontribusinya terhadap pelajaran lain. Dalam hal ini anak tidak dituntut menjadi mahir berkesenian, namun dalam prosesnya nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan keberanian berekspresi ditumbuhkan dan dikembangkan dengan baik (Zulkifly, 2016: 1-2).

Mata pelajaran seni budaya dan kesenian dalam kurikulum pendidikan berupaya mengembangkan rasa keindahan yang berguna bagi siswa, karena melalui mata pelajaran ini kemampuan kreasi siswa dapat dikembangkan. Dengan adanya pelajaran seni budaya diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan daya pikir, cipta, rasa serta mampu membangkitkan karsa siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Suhaya (2016: 1) dalam penelitiannya bahwa pendidikan seni dapat menjadi wadah atau sarana bagi peserta didik untuk menuangkan dan mengembangkan kreativitasnya.

Ada empat jenis atau bidang di dalam pembelajaran seni yaitu seni rupa, seni musik, seni tari dan seni drama. Dimana pada penelitian kali ini difokuskan kepada pendidikan seni rupa, khususnya pada materi menggambar ilustrasi. Pembelajaran seni rupa merupakan kegiatan belajar yang memfokuskan pada pencitraan objek yang dibuat, ditunjukkan dan diapresiasi, siswa diharapkan memahami secara perseptual dan konseptual. Melalui pelajaran seni rupa siswa terlibat dalam pengalaman untuk mengembangkan ungkapan pribadi, pertimbangan estetika dan kesadaran kritis.

Hakim (2012: 296-299) dalam *Proceeding of International Seminar on Languages and Arts (ISLA)*, menyatakan bahwa guru masih kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran seni. Hambatan-hambatan mendasar tersebut mencakup dalam penguasaan materi, merancang kegiatan pembelajaran serta memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang diperlukan dalam pembelajaran seni rupa.

Pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru seni rupa pada umumnya menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan. Metode ceramah digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi, sedangkan demonstrasi, dilakukan oleh guru pada saat melakukan praktek, karena proses pembelajaran praktek yang berlangsung menekankan pada strategi *ear training*, maka pada saat praktek berlangsung siswa bergantung kepada contoh yang dilakukan oleh guru melalui metode demonstrasi, hal ini sangat kurang efisien mengingat alokasi waktu yang terbatas.

Permasalahan-permasalahan tersebut juga tampak dari hasil observasi penulis, dalam penyelenggaraan pembelajaran mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Berastagi terdapat kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, antara lain: Minat belajar seni budaya siswa masih sangat rendah, materi atau bahan pembelajaran masih terbatas, dikarenakan guru kesulitan menemukan media yang cocok untuk pembelajaran seni rupa khususnya menggambar ilustrasi, serta keterbatasan waktu dan ruang. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa mengenai seni rupa, kebanyakan siswa berpendapat bahwa karya seni yang bagus adalah seni realis yang terbatas kepada menggambar manusia, hewan dan tumbuhan saja, sehingga banyak

siswa yang menganggap seni itu sulit. Dari observasi tersebut juga ditemukan bahwa siswa yang kurang berbakat dalam pembelajaran seni memiliki minat yang rendah, karena didoktrin oleh pendapat bahwa seni hanya terbatas bagi mereka yang memiliki bakat saja.

Selain dari kendala tersebut, ditemukan adanya permasalahan lain didalam proses pembelajaran, dimana selama ini proses pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat konvensional. Pada saat kegiatan praktek guru seni rupa yang saya temui sudah berusaha semaksimal mungkin dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa gambar-gambar dan contoh-contoh karya ilustrasi, namun siswa masih kesulitan dalam menyusun konsep gagasan atau ide serta menuangkannya kedalam karya, terutama dalam proses pembuatan karya ilustrasi tersebut. Tidak ada panduan yang dapat diikuti oleh siswa, sudah dapat dipastikan siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan tugas praktek tersebut. Selain itu kemampuan yang berbeda-beda dari setiap siswa juga menjadi salah satu kendala yang cukup serius, saat guru mempraktekan proses menggambar ilustrasi secara langsung pada papan tulis di dalam kelas, tidak semua siswa dapat mengaplikasikannya dengan baik, dan tentu saja proses tersebut tidak dapat diulang-ulang. Oleh karena itu guru diharapkan menggunakan media yang lebih efisien yang dapat membantu peserta didik dalam proses menggambar ilustrasi.

Dilihat dari fasilitas yang ada di SMA negeri 1 Berastagi, sudah cukup mendukung penggunaan media dalam proses pembelajaran. SMA Negeri 1 Berastagi sudah difasilitasi *In Focus* di beberapa ruangan kelas, selain itu rata-rata siswa di SMA Negeri 1 Berastagi sudah memiliki Laptop yang dapat digunakan

dalam kegiatan belajar sehari-hari, namun bila diamati, guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan fasilitas-fasilitas tersebut, terlebih lagi dalam pembelajaran seni. Pembelajaran seni berhubungan dengan kemampuan menuangkan gagasan kedalam konsep yang kemudian dibentuk dalam sebuah karya. Untuk menghasilkan sebuah konsep atau gagasan yang menarik dibutuhkan pengamatan langsung dari berbagai referensi. Siswa harus dipicu untuk meningkatkan kreatifitasnya, serta rangsangan untuk memotivasi minat dalam berkarya, sehingga guru perlu menyusun sebuah media dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas tersebut.

Dalam pembelajaran seni terdapat beberapa guru yang tidak kompeten dalam bidangnya, guru bidang studi seni budaya dapat saja berasal dari guru seni musik, seni tari ataupun seni rupa dikarenakan dalam pembelajarannya seni rupa, seni musik dan seni tari disatukan dalam mata pelajaran seni budaya. Oleh karena itu guru sering kali kesulitan dalam menyampaikan materi, khususnya dalam pelajaran seni rupa bila mana guru tersebut tidak berasal dari program pendidikan seni rupa. Seni rupa adalah materi pembelajaran yang abstrak, setiap orang dapat memiliki tanggapan dan pendapat yang berbeda terhadap suatu konsep dalam berkesenian, sehingga dibutuhkan media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran seni rupa, sekalipun pendidik tersebut bukanlah berlatar belakang pendidikan seni rupa, serta membantu siswa untuk menyusun konsep yang abstrak tersebut untuk menjadi lebih *real*.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran. Menggunakan media video adalah cara sederhana mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas. Media video memiliki

atribut sebagai media gambar bergerak atau *motion pictures*. Media ini memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur suara (*audio*) dan gambar (*visual*) secara simultan berupa gambar bergerak atau *moving images* dengan tingkat kejelasan yang tinggi. Video pembelajaran dinilai bisa memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Siswa saat ini selalu terhubung dengan media teknologi terutama televisi, oleh karena itu pemanfaatan media video dalam proses belajar mengajar akan menarik minat siswa, karena siswa sudah *familiar* dengan media video tersebut. Selain itu video juga dapat digunakan sebagai media belajar secara mandiri oleh siswa, hal ini disebabkan program video dapat diintegrasikan kedalam perangkat keras atau *hardware* yang bersifat *portable*, yang memungkinkan pengguna video dapat menggunakannya dimana saja.

Pemanfaatan media video dianggap efektif karena video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: afektif, psikomotorik dan interpersonal, seperti yang dipaparkan oleh Busyaeri, Tamsik dan Zaenuddin (2016: 126). Pada ranah efektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Video pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi materi pelajaran serta bisa diulang-ulang. Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada siswa untuk mendiskusikan apa

yang telah mereka saksikan secara bersama-sama, siswa dapat saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Ada banyak kelebihan media video ketika digunakan sebagai media pembelajaran, durasi video pembelajaran yang dapat disesuaikan mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. Keuntungan lainya seperti yang disampaikan oleh Rusman (2012: 220) antara lain (1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh peserta didik, (2) Video sangat bagus menerangkan suatu proses, tentu hal ini sangat mendukung di dalam pembelajaran seni rupa, khususnya menggambar ilustrasi, dimana dalam menggambar ilustrasi hal yang paling penting untuk dipahami oleh siswa adalah proses pembentukan dari setiap unsur yang ada di dalam menggambar ilustrasi untuk membentuk suatu karya yang utuh. (3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, dan (4) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Melalui media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan mampu merangsang siswa untuk belajar lebih kreatif, mandiri dan memiliki motivasi yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: (1) rendahnya minat siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya menggambar ilustrasi, (2) Adanya pemahaman siswa tentang seni, yaitu bahwa seni hanya terbatas bagi mereka yang memiliki bakat saja, pendidikan seni cenderung dianggap sulit, (3) Materi pada pembelajaran seni hanya disajikan dengan media visual, (4) Keterbatasan media untuk menggambar ilustrasi, membuat siswa kesulitan dalam mengulang proses belajar, sehingga siswa lupa bagaimana proses, teknik dan aplikasi yang dilakukan oleh guru, (5) Siswa kesulitan dalam menyelesaikan gambar ilustrasi mereka, dikarenakan dalam beberapa pertemuan, guru hanya mensimulasikan sekali saja, sedangkan untuk menyelesaikan suatu karya seni menggambar ilustrasi dapat mencapai 2 atau 3 kali pertemuan. (6) Media pembelajaran yang diterapkan guru belum mampu membuat siswa terlibat langsung dalam pembelajaran secara aktif atau tidak terciptanya pembelajaran interaktif antara guru, siswa dan media pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari identifikasi masalah yang muncul, maka dapat ditarik pembatasan dari masalah di atas agar penelitian ini lebih mendalam dan terfokus. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini untuk melihat kelayakan dan keefektifan dalam pengembangan video pembelajaran menggambar ilustrasi untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa di SMA.

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah serta mengingat kemampuan penelitian yang terbatas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan adalah mengekspresikan diri melalui karya gambar ilustrasi dekoratif.
2. Peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi terletak pada seluruh kaidah dan prinsip menggambar ilustrasi yaitu komposisi, keseimbangan, kesatuan, keselarasan dan penekanan.
3. Uji coba produk dari penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan
4. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk video pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian dirumuskan yaitu:

1. Apakah media video pembelajaran menggambar ilustrasi dekoratif yang dikembangkan pada pembelajaran seni rupa layak digunakan oleh siswa kelas XI SMA?
2. Apakah media video pembelajaran menggambar ilustrasi dekoratif yang dikembangkan lebih efektif daripada menggunakan video konvensional dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dekoratif pada siswa kelas XI SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan video pembelajaran menggambar ilustrasi yang layak dijadikan acuan bagi pembelajaran seni rupa yang mudah dipelajari, dipahami dan mudah digunakan.
2. Menilai keefektifan hasil implementasi media video yang telah dirancang pada pembelajaran menggambar ilustrasi.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat: (1) Memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pengembangan produk media video pembelajaran terutama pada pembelajaran menggambar ilustrasi, (2) Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak dalam materi menggambar ilustrasi, (3) Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi yang dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian selanjutnya.

Selanjutnya manfaat secara praktis penelitian ini dapat digunakan sebagai: (1) Siswa dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi khususnya materi pelajaran menggambar ilustrasi, sehingga materi tersebut mudah untuk diikuti dan diaplikasikan dengan baik serta dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, (2) Sebagai media belajar mandiri yang dapat digunakan siswa dengan atau tanpa guru sesuai dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing individu, (3) Sebagai terobosan baru bagi pembelajaran menggambar

ilustrasi yang mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dimanapun, kapanpun tanpa harus menunggu jam pelajaran berlangsung, (4) Dapat digunakan sebagai acuan dalam mendesai dan mengembangkan media video pembelajaran yang baru untuk memecahkan masalah sesuai bidang tuntutan ilmu yang dipelajari.

