

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan seni budaya merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan dan manfaat dalam perkembangan peserta didik. Pengalaman estetis serta wawasan budaya menjadi hal yang sangat penting dalam pembentukan sikap peserta didik. Mata pelajaran seni budaya terdapat empat bidang seni, dan salah satunya yaitu seni rupa.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik dari sekolah menengah atas ini adalah mampu mengasihkan gambar sketsa dengan baik. Dalam pengajaran seni budaya menggambar merupakan media berekspresi, berkefektifitas dan menuangkan ide bagi seseorang. Menggambar diajarkan disekolah-sekolah, hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni budaya yang berfungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreatifitas dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian. Siswa akan merasa terdorong, semakin bersemangat berkarya bila hasil yang diwujudkan dapat memenuhi keinginannya dalam berekspresi untuk memenuhi keinginan tersebut tentu tidak mudah, karena banyak faktor yang harus dipenuhi agar hasil gambar yang diwujudkan siswa menjadi karya yang baik.

Bimbingan dalam menggambar sangat membantu siswa agar termotivasi dalam belajar, karena motivasi yang tuntas akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Untuk itu perlu menjadi perhatian guru, karena kondisi siswa yang belajar berbeda dari siswa lainnya ditandai perbedaan bakat yang secara alami membedakan kemampuan seseorang.

SMA Negeri 1 Lae Parira merupakan salah satu sekolah terdapat di kabupaten Dairi, tepatnya di kecamatan Lae Parira. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian karena: 1) pembelajaran seni rupa selama ini masih menggunakan pembelajaran langsung, 2) siswa pasif dan selalu menunggu perintah guru, 3) interaksi antar siswa dan interaksi dengan guru jarang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Laeparira, peneliti melakukan tes menggambar sketsa. Di bawah ini merupakan salah satu hasil karya siswa yang tidak baik dan baik.

**Gambar 1.1: Karya Renta Sihombing**



Kategori : Tidak Baik

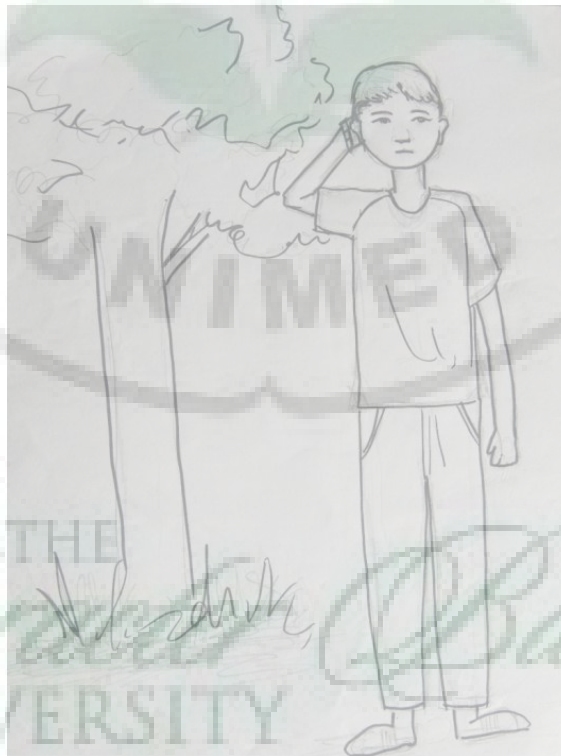
Sumber : (Doc.Zulkifli Situmorang)

**Gambar 1.2: Karya Jeremia Simanjuntak**



Kategori: Tidak Baik  
Sumber: (Doc.Zulkifli Situmorang)

**Gambar 1.3 : Karya Deska Nababan**



Kategori: Baik  
Sumber: (Doc. Zulkifli Situmorang)

**Gambar 1.4 : Karya Derita Lumban Gaol**



Kategori: Baik

Sumber: (Doc. Zulkifli Situmorang)

Dari hasil tes di atas ditemukan bahwa hasil menggambar sketsa siswa SMA N1 LAEPARIRA belum memenuhi kriteria sketsa yang baik. Hal ini ditunjukkan oleh Gambar 1.1. Pada gambar tersebut terlihat bahwa garis yang dihasilkan siswa masih kaku. Siswa masih ragu-ragu dalam membuat goresan secara spontan.

Hal tersebut bukan hanya disebabkan guru semata melainkan melibatkan banyak faktor lain diantaranya yaitu siswa secara pribadi, keterbatasan penggunaan media pembelajaran serta ketersediaan sarana dan prasarana pendukung yang dapat dimanfaatkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di atas adalah mencoba menerapkan pendekatan kontekstual sehingga peserta didik SMA NEGERI 1

LAEPARIRA mampu membuat karya gambar sketsa sesuai dengan proses belajar dan pengalaman sehari-hari.

Tujuan penulis ini dengan menerapkan pendekatan kontekstual adalah agar peserta didik memiliki kemampuan menggambar sketsa berdasarkan pengalaman sehari-hari melalui penggunaan contoh atau model, misalnya tentang alam maka peserta didik diminta mengingat apa saja tentang alam kemudian menggambarinya dalam bentuk sketsa. Contoh lain, di kelas dipajang pot bunga kemudian peserta didik diajak untuk menggambar sketsa objek tersebut. Dengan demikian, melalui pendekatan kontekstual diharapkan peserta didik mampu membuat gambar sketsa yang baik.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran dalam belajar seni rupa pokok bahasan menggambar sketsa bagi siswa SMA Negeri 1 Laeparira yang disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana di sekolah.
2. Kemampuan menggambar sketsa siswa yang relatif rendah yang disebabkan kurangnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan materi pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi untuk mengetahui:

1. Perbedaan gambar sketsa yang diajar dengan model pembelajaran kontekstual dengan konvensional
2. pengaruh model *kontekstual learning* terhadap hasil belajar menggambar sketsa di SMA Negeri 1 Lae Parira TA 2018/2019.

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

Sesuai pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Kontekstual learning* terhadap hasil belajar menggambar sketsa siswa kelas X SMA Negeri I Lae Parira Tahun Ajaran 2018/2019?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Kontekstual learning* terhadap hasil belajar menggambar sketsa siswa kelas X SMA Negeri I Lae Parira Tahun Ajaran 2018/2019?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh yang berarti pada hasil belajar menggambar sketsa siswa yang diajar dengan model *Kontekstual learning*.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh yang berarti pada hasil belajar menggambar sketsa siswa yang diajar dengan model *Kontekstual learning*.

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

Hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar menggambar sketsa pada siswa diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

## 1. Manfaat praktis

### a. Manfaat bagi siswa, guru dan sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar menggambar sketsa, sebagai bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dalam pembelajaran seni budaya.

### b. Manfaat bagi peneliti

Sebagai bahan masukan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar disekolah dimasa yang akan datang

## 2. Manfaat teoritis

### a. Sebagai sumber bahan referensi ilmiah dalam dunia penelitian, khususnya bidang yang berkaitan dengan pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar menggambar sketsa.

### b. Menambah literatur sebagai bahan tambahan ilmiah untuk mahasiswa jurusan seni rupa.