

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat memegang peranan penting dalam tatanan kehidupan manusia. Undang-undang No. 20 pasal 1 (1) tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” yang dikemukakan pada laman web kelembagaan.ristedikti.go.id. Dalam hal ini setiap individu dituntut untuk mampu berkarya dan menciptakan karya yang dapat diperoleh melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui jenjang pendidikan. Oleh karena itu, antara guru dan peserta didik mempunyai peranan penting agar terciptanya peserta didik yang kreatif dan produktif dalam keterampilan. Melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan setiap peserta didik dibekali dengan beberapa pengetahuan yang dapat membangkitkan daya kreativitas sehingga dapat menghasilkan berbagai karya seni yang kreatif pula.

Penataan kurikulum 2013 Muatan Pelajaran Seni Budaya menjawab tantangan masa depan abad 21 yang menekankan pada keseimbangan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut dapat dicapai melalui kegiatan apresiasi dan kreasi. Kata kunci dalam Kurikulum 2013 pada

mata pelajaran Seni Budaya menekankan pada kreativitas, di mana pembelajaran berbasis intelegensia tidak akan memberikan hasil signifikan dibandingkan yang berbasis kreativitas. Berdasarkan hal tersebut, maka kreativitas merupakan aspek penting dalam kurikulum dan pengembangan pembelajaran. Untuk itu diperlukan pengembangan materi ajar berdasarkan silabus yang menekankan pada kreativitas.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tidak terlepas dari mata pelajaran seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Pendidikan Seni Rupa memberikan siswa kesempatan untuk membangun pengetahuan keterampilan, kreativitas, dan penghargaan terhadap diri sendiri maupun orang lain. Namun untuk membangun pengetahuan keterampilan siswa seorang guru harus mempunyai cara untuk mempersiapkan itu semua mulai dari strategi, metode dan media pembelajaran agar mendukung suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam praktik pembelajaran terdapat berbagai macam media yang bisa digunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Setiap media yang digunakan memiliki tujuan bagi terciptanya pembelajaran optimal di sekolah, tetapi juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Selain ada beberapa media yang cocok dan bisa diterapkan dalam pembelajaran, ada juga yang kurang cocok. Oleh karena itu, variasi pemilihan media yang tepat menjadi bagian yang penting dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pengamatan atau observasi awal dalam mewawancarai guru Seni Budaya dan Keterampilan pada tanggal 2 Oktober 2018 yang dilakukan bahwa di

sekolah MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat menemukan beberapa permasalahan diantaranya tidak ditemukan pembuatan desain motif hias menggunakan media papan berpaku. Selama ini media yang dipakai hanyalah menggunakan kertas saja. Kurangnya pengetahuan akan pemanfaatan bahan-bahan baru sebagai media pembelajaran dikelas menjadi kaku dan monoton. Padahal, begitu banyak media yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni rupa. Memang memprihatinkan, mata pelajaran yang seharusnya sangat menarik dan menyenangkan bagi siswa menjadi mata pelajaran yang membosankan. Guru yang mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya tanpa *basic* seni biasanya hanya memberi materi semampunya atau memberi tugas yang hampir sama setiap pertemuannya pada siswa, sehingga siswa merasa bosan. Pada akhirnya siswa menyelesaikan tugas dari guru mata Pelajaran Seni Budaya dan keterampilan meminta bantuan kepada teman yang memiliki kemampuan dalam berkarya. Adapun permasalahan lain yang timbul ialah dari sisi guru. Permasalahan guru dalam pembelajaran Seni rupa yaitu banyaknya materi yang harus disampaikan dan di praktikkan terbatas dengan alokasi waktu. Waktu yang diberikan untuk pembelajaran Seni rupa di kelas VII di MTs Nurul Ilmi yaitu seminggu sekali dan hanya 2 x 30 menit. Padahal efektif pembelajaran ialah 1 x 45 menit dalam satu les pelajaran. Jadi, apabila pembelajaran seni budaya diterapkan praktek seni waktu ini sangatlah singkat dan kurang efektif.

Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran seni rupa berdasarkan silabus kurikulum 2013 edisi revisi ialah memahami prinsip dan prosedur menggambar gubaha flora, fauna dan bentuk geometris menjadi ragam

hias. Seni Budaya dan Keterampilan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengasah kreativitas peserta didik dalam berkarya seni seperti membuat desain motif hias pada pembelajaran Seni Rupa. Desain merupakan proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Desain motif hias geometris merupakan kerangka dasar menggambar dengan bentuk geometri pada media tertentu untuk menghasilkan suatu karya seni. Penggunaan media pada desain motif hias bermacam-macam seperti kertas, kanvas, kayu, kulit, dan papan. Namun pembuatan desain motif menggunakan media lain seperti papan sangat jarang dijumpai di masyarakat sehingga menyebabkan kurangnya pengetahuan dalam pemanfaatan media papan. Mengapa memilih papan ? karena penggunaan papan merupakan media semi permanen yang apabila diterapkan kembali lagi tinggal mengganti karet sesuai motif yang diinginkan dan menjadi pembelajaran yang baru dengan media tersebut. Sebagai salah satu solusi menarik yang kreatif ialah penggunaan papan yang disebut *geoboard* (papan berpaku) sebagai alternatif media pembelajaran dan berkarya membuat desain motif hias geometris. Hal tersebut sekaligus menjadi eksperimen dalam media pembelajaran untuk melihat proses dari pembuatan desain motif hias dengan menggunakan papan berpaku, hasil karyanya, dan analisis hasil karya berdasarkan prinsip-prinsip desain. Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk mewujudkan eksperimen desain motif hias geometris dengan menggunakan papan berpaku (*geoboard*) dengan judul **“Analisis Hasil Eksperimen Kreatif Desain Motif Hias Geometris pada Papan Berpaku (*Geoboard*) Oleh Siswa Kelas VII MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media papan berpaku (*geoboard*) belum pernah dilakukan.
2. Pembelajaran yang terkesan kaku dan monoton.
3. Guru Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah MTs Nurul Ilmi bukan merupakan guru yang mempunyai *basic* pendidikan seni.
4. Meminta bantuan teman dalam membuat tugas.
5. Keterbatasan alokasi waktu untuk praktek pelajaran Seni Budaya.
6. Kurangnya pengetahuan dalam berbagai pemanfaatan media papan berpaku (*geoboard*).
7. Untuk mengetahui proses pembuatan desain motif hias Geometris dengan menggunakan Papan Berpaku (*geoboard*).
8. Untuk mengetahui hasil karya dari desain motif hias geometris dengan Papan Berpaku (*geoboard*).
9. Dianalisis hasil karya dari desain motif hias geometris pada papan berpaku (*geoboard*) dengan prinsip- prinsip desain.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Proses pembuatan Desain Motif Hias Geometris pada media Papan Berpaku (*Geoboard*) di MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat

2. Hasil Karya Desain Motif Hias Geometris menggunakan media Papan Berpaku (*Geoboard*) di MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat
3. Menganalisis hasil karya eksperimen kreatif dari siswa dalam membuat desain motif geometris menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dengan prinsip- prinsip desain?

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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembuatan desain motif hias geometris menggunakan papan berpaku (*geoboard*) ?
2. Bagaimana hasil karya desain motif hias geometris menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) ?
3. Bagaimana analisis hasil karya eksperimen kreatif dari siswa dalam membuat desain motif geometris menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dengan prinsip- prinsip desain?

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

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan desain motif geometris menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) di MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat

2. Untuk mengetahui hasil karya desain motif geometris dengan menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) di MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat
3. Menganalisis hasil karya eksperimen kreatif dari siswa dalam membuat desain motif geometris menggunakan media papan berpaku (*geoboard*) dengan prinsip- prinsip desain

#### **F. Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan penelitian ini ialah Apakah penggunaan media papan berpaku dalam membuat desain motif geometris dapat meningkatkan kreativitas dan efektif digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah MTs Nurul Ilmi Kabupaten Langkat ?

#### **G. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai acuan untuk guru bidang studi agar kedepannya dapat lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang menarik.
  - b. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam berkreaitivitas dengan penggunaan media baru. Meningkatkan antusias belajar siswa karena suasana praktek belajar jadi lebih menyenangkan. Sehingga siswa dapat fokus belajar karena memakai media yang berbeda secara individual untuk Meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa dalam membuat desain motif hias pada media yang ditentukan.
- b. Bagi guru Seni Budaya dan Keterampilan kiranya dapat menambah materi dan menggunakan berbagai alternatif bahan sebagai media dalam pelajarannya. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran seni budaya dalam membuat desain motif hias. Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media yang lebih menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi penulis, penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan yang baru dan sangat berharga, juga sebagai sumbangan ilmu untuk penulis di bidang seni rupa khususnya dalam penggunaan media baru dalam pembuatan desain motif dengan menggunakan papan berpaku
- d. Bagi perpustakaan Universitas Negeri Medan, penelitian ini dapat bermanfaat sebagai sumbangan ilmu pengetahuan bagi orang lain dalam bidang seni rupa khususnya dalam penggunaan media baru dalam pembuatan desain motif dengan menggunakan papan berpaku.



- e. Bagi masyarakat, penelitian ini kiranya dapat berguna sebagai pengetahuan dalam memanfaatkan bahan- bahan disekitar sebagai pembuatan karya kerajinan yang bersifat hiasan untuk desain interior rumah.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY