

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu mengembangkan potensi diri siswa dalam mengembangkan kemampuan belajar dan berkarya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Yusuf (2018:8) dimana pendidikan memiliki makna sebagai upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan melalui proses pelatihan serta cara mendidik. Dalam lembaga pendidikan, keberhasilan dari proses belajar-mengajar dapat dilihat berdasarkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil dari belajar siswa merupakan hasil prestasi siswa yang dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi. Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud ketika pembelajaran siswa berhasil.

Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal tersebut meliputi minat dan bakat siswa, sedangkan faktor eksternalnya adalah lingkungan sekitar siswa seperti keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Selain itu untuk menciptakan proses pendidikan yang efektif dan efisien, sumber daya manusia dalam pendidikan harus profesional, berkualitas dan bermutu.

Begitu pula dalam pembelajaran seni rupa, dengan tenaga pendidik yang profesional dibidang seni rupa akan membuat pembelajaran jauh lebih mudah tersampaikan kepada siswa, terlebih kepada siswa di tingkat SMP, yang mana guru seni rupa harus lebih inovatif dalam memberikan atau

menyampaikan pembelajaran. Seperti halnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi, menggambar ilustrasi tersebut merupakan bagian dari seni rupa dua dimensi, gambar ilustrasi terdiri dari beberapa jenis, salah satunya gambar ilustrasi kartun. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan daya kritis dan kreatif siswa serta sebagai sarana untuk berekspresi. Hal tersebut juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang tertuang dalam kurikulum merdeka yakni menumbuh kembangkan kreativitas, kepekaan dan daya apresiasi, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam berkarya.

Namun faktanya dalam menggambar ilustrasi kartun, siswa masih kurang memahaminya yang dikarenakan beberapa faktor yaitu; metode ajar yang cenderung kurang variatif, dimana sekolah lebih terfokus pada metode konvensional maupun metode ceramah. Nadya (2022:2). Hal tersebut juga terjadi di SMP Negeri 4 Padangsidempuan dapat dilihat dari hasil observasi dan juga wawancara dengan guru seni budaya Ibu Jelita Lubis, yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2023 dimana masih banyak karya siswa dengan bentuk dari objek kartun kurang baik. Peneliti juga menemukan hasil catatan nilai pekerjaan siswa, dengan beberapa siswa yang belum mampu mencapai hasil belajar dengan baik atau belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Keadaan tersebut tidak terlepas dari kurangnya variasi teknik dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun yang diterapkan oleh guru, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mencari cara atau teknik yang mudah untuk menggambar ilustrasi kartun dengan garis dan bentuk yang

tepat. Sejatinya teknik pembelajaran yang baik mampu menciptakan hubungan yang baik antara guru dan siswa sehingga memudahkan ilmu tersalurkan, hal itu juga dipengaruhi oleh guru yang mampu memvariasikan teknik dalam pembelajaran dengan baik.

Permasalahan tersebut yang terjadi pada siswa di SMP Negeri 4 Padangsidempuan. Sehingga peneliti mencoba menerapkan teknik *styc man* untuk mempermudah siswa dalam menggambar, memahami bentuk, serta unsur-unsur dalam menggambar ilustrasi kartun yang baik. Seperti yang diketahui bahwa teknik *styc man* masih jarang digunakan dalam pembelajaran ilustrasi kartun di sekolah.

Hal ini merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi kartun sesuai dengan yang dilakukan siswa. Oleh karena itu untuk membuktikan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian untuk membuktikan bahwa teknik *styc man* dapat mempengaruhi kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Banyak siswa SMP yang masih belum memahami dasar-dasar dalam menggambar ilustrasi kartun yang tepat.
2. Siswa belum sepenuhnya memahami teknik dalam menggambar ilustrasi kartun yang mudah untuk diterapkan.

3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap bentuk proporsi tubuh manusia
4. Kurangnya variasi dalam penerapan metode maupun teknik pembelajaran menggambar ilustrasi kartun yang diterapkan guru.
5. Siswa kurang aktif dalam mencari cara ataupun teknik yang mudah untuk menggambar ilustrasi kartun.
6. Pengaruh penerapan tetnik *styck man* terhadap kemampuan gambar ilustrasi kartun.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pertimbangan permasalahan yang ada di SMP Negeri 4 Padangsidempuan, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Teknik *Styck Man* Terhadap Kemampuan Menggambar Ilustrasi Kartun Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan, kemudian akan dilihat seberapa besar pengaruh penggunaan teknik *styck man* terhadap proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam teknik *styck man* terhadap kemampuan gambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan?

2. Seberapa besarkah pengaruh teknik *styc k man* terhadap kemampuan gambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan?

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

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan teknik *styc k man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.
2. Untuk menunjukkan seberapa besar pengaruh dari penggunaan teknik *styc k man* terhadap kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan.

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

Hasil dari penelitian tentang Pengaruh Teknik *styc k man* Terhadap Kemampuan Gambar Ilustrasi Kartun Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidempuan diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada semua pihak, meliputi:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan dapat memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan seni rupa, sebab penelitian ini memberikan kontribusi pemikiran terhadap ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan.

Khususnya mengenai pembelajaran menggambar ilustrasi kartun.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, untuk meningkatkan pengalaman dalam menggambar ilustrasi kartun dengan menggunakan teknik yang jarang dilakukan sebelumnya. Yaitu dengan menggunakan teknik *styc man* yang diharapkan dapat menambahkan kemampuan menggambar ilustrasi kartun pada siswa.
- b. Bagi guru, untuk meningkatkan bahan ajar tambahan bagi guru dalam pelajaran seni rupa, atau pengalaman baru dalam mengajar praktik menggambar ilustrasi kartun dapat diperoleh dengan memanfaatkan media yang sebelumnya jarang digunakan dalam pembelajaran seni rupa di tingkat SMP.
- c. Bagi sekolah, untuk meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.