

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran seni rupa di sekolah umum, pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkembangkan kepekaan rasa, serta memiliki daya cipta, sehingga terbentuk kesadaran terhadap nilai-nilai seni budaya. Kemampuan ini dapat tumbuh kembang, bila dilakukan serangkaian kegiatan pengamatan, penilaian, analisis dan penghargaan terhadap karya seni, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Seorang guru harus mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan yang diajar dan diadakan secara terencana oleh para guru.

Seni rupa merupakan mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah menengah pertama (SMP) dengan alokasi waktu 2 x 40 menit yang dalam pelaksanaannya disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah masing-masing. Pelajaran seni rupa pada hakikatnya bukan sekedar materi ajar yang bersifat keterampilan belaka, tetapi merupakan wahana pengembangan kreativitas, budi, dan kepekaan terhadap keindahan.

Guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas, banyak menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa. Karena tidak semua siswa menyukai mata pelajaran seni rupa dengan berbagai alasan, kurangnya minat

siswa terhadap mata pelajaran seni rupa berakibat nilai hasil belajar seni rupa rendah. Rendahnya kemampuan guru dalam mendemonstrasikan, mengakibatkan rendahnya nilai seni budaya siswa serta tingkat keberhasilan siswa dalam pendidikan seni rupa. Guru dalam pemilihan media mengajar, kadang kurang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran, demikian pula dengan keterampilan menggunakan media.

Proses kegiatan belajar mengajar pendidikan seni rupa, yang mempunyai peranan penting adalah strategi, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan. Pendekatan dan media ini menjadi penghubung antara pengajar dengan siswa, dan merupakan sarana pengarah secara timbal balik. Menggunakan pendekatan dan media mengajar yang tepat, akan sangat menentukan pencapaian hasil belajar siswa.

Dalam dunia pendidikan dikenal adanya beberapa media pengajaran. Media pengajaran yang dimaksud mempunyai tujuan akhir yakni guna mencapai peningkatan dalam proses belajar mengajar. Dunia pendidikan menempatkan para pendidik (guru) di dalam pemilihan media pengajaran. Pemilihan media pengajaran diharapkan akan mencapai hasil yang maksimal dari kegiatan belajar mengajar.

Mata pelajaran Seni Budaya, khususnya seni rupa menuntut adanya kegiatan pembelajaran yang bersifat praktek diantaranya adalah menggambar bentuk. Sedangkan pelaksanaan media pengajaran ini dapat dilakukan di dalam ruangan.

Namun pada kenyataannya pembelajaran dengan media pengajaran objek nyata sangat jarang dilakukan oleh guru mata pelajaran menggambar bentuk, dengan dalih akan menambah beban tugas dan membuang waktu. Guna mencapai hasil yang maksimal, maka guru dituntut agar lebih tepat dalam menentukan media pengajaran.

Namun hal yang tak kalah penting juga adalah dikuasai atau tidaknya materi pelajaran tersebut, dengan kata lain sebagai guru, ternyata ada tuntutan baginya untuk meningkatkan nilai hasil belajar secara langsung dihadapan siswa.

Hasil observasi peneliti dengan guru mata pelajaran seni rupa di SMP N 1 Kisaran menyimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menggambar bentuk. Kesulitan yang terjadi antara lain : bentuk objek yang digambar tidak tepat seperti objek gambar sebenarnya, proporsi objek yang digambar tidak tepat, terkadang kesan yang ditimbulkan terlalu pendek atau terlalu tinggi, terlalu kurus atau terlalu gemuk, karakter objek yang digambar sulit membedakan bahan dasar objek gambar sebenarnya. Karakter objek yang berbahan dasar plastik, kadang terkesan seperti berbahan dasar tanah liat.

Dalam hal ini dapat disimpulkan permasalahan yang ada saat pada menggambar bentuk adalah: nilai yang di capai selama ini rendah, metode penugasan tidak menggunakan model objek nyata, guru tidak membuat contoh gambar di papan tulis, guru tidak mendemonstrasikan cara cara menggambar bentuk, pendekatan objek gambar melalui pengamatan masih kurang, dalam menentukan proporsi, masih jauh dari yang diharapkan, penentuan karakter objek gambar masih belum dapat mewakili bentuk sesungguhnya.

Menyikapi gejala tersebut diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul **Penggunaan Media Pengajaran Objek Nyata Guna Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran T.A 2013/2014**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai hasil belajar menggambar bentuk selama ini yang dicapai rendah
2. Media pengajaran menggambar bentuk tidak menggunakan objek / model yang nyata
3. Guru tidak mendemonstrasikan cara-cara menggambar bentuk yang seharusnya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan Penggunaan Media Pengajaran Objek Nyata Guna Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Bentuk Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran T.A 2013/2014. Objek nyata yang dimaksudkan adalah vas bunga.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian dapat diteliti secara tepat dan terarah perlu menetapkan rumusan masalah. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dalam bentuk pertanyaan adalah :

Apakah media pengajaran objek nyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP kelas VII SMP Negeri 1 Kisaran dalam mata pelajaran menggambar bentuk ?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki tujuan tertentu yang akan memberikan arah dalam pelaksanaan penelitian. Seperti yang telah dijelaskan maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan nilai hasil belajar dalam menggambar bentuk sesudah menggunakan media pengajaran objek nyata.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
 - a. Dengan mengetahui hasil belajarnya, siswa dapat menilai apakah cara belajarnya sudah efektif untuk mencapai hasil belajar dan meningkatkannya di masa mendatang.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memotivasi siswa dan untuk lebih semangat dalam belajar seni budaya.
2. Bagi guru
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur bagi guru untuk meningkatkan keefektifitas proses belajarnya.
 - b. Hasil penelitian ini menjadi panduan bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajarannya agar hasil belajar yang dicapai lebih optimal.

3. Bagi sekolah

- a. Hasil penelitian bermamfaat bagi sekolah sebagai berkepentingan informasi apakah kebijakan sekolah sudah memberikan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar seni budaya.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan salah satu informasi tentang kemajuan belajar anak yang dipercayakan pendidikannya kepada sekolah.

4. Bagi peneliti lain

- a. Sebagai bahan refrensi perbandingan terhadap hasil-hasil penelitian yang telah ada maupun yang akan dilaksanakan.

G. Defenisi Operational Variabel Penelitian

1. Media Pengajaran Objek Nyata

Penghubung atau perantara pesan ajar melalui alat bantu benda asli untuk membantu peserta didik dapat memahami pelajaran dengan baik atau mencerna apa yang kurang mampu dijelaskan oleh guru melalui kata kata dengan penjelasan dengan menggunakan model langsung.

2. Hasil Belajar Menggambar Bentuk

Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar dengan menggambar objek yang dilihat dan lebih mengutamakan kesan optis atau persis, sesuai dengan keadaan baik bentuk dan warna objek di depannya di atas bidang datar