

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Potensi yang dimiliki siswa berbeda-beda, begitu juga dengan cara mengembangkan potensi yang dimiliki. Cara mengembangkan bergantung kepada keinginan yang dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini dipengaruhi oleh motivasi setiap pribadi masing-masing.

Motivasi merupakan suatu kondisi yang dimiliki oleh setiap siswa untuk bertingkah laku. Namun dalam realita masih banyak siswa yang belum dipengaruhi oleh motivasi intrinsik tersebut.

Berdasarkan hal-hal tersebut, sehingga guru mempunyai peran penting untuk mengembangkan motivasi intrinsik tersebut. Motivasi yang dimiliki oleh setiap siswa pun berbeda-beda, terutama motivasi dalam hal belajar atau sering disebut dengan motivasi belajar. Jika keinginan setiap siswa dalam belajar harus didukung oleh bimbingan yang sesuai maka motivasi siswa dalam belajar pun akan semakin meningkat sehingga tujuan dari motivasi pun juga akan tercapai, yaitu prestasi belajar.

Dalam jenjang pendidikan dasar, menggambar merupakan aktivitas yang paling berhubungan terhadap proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya menulis dan bermain, menggambar memiliki manfaat untuk perkembangan anak, serta pendidikan. Selanjutnya dalam pendidikan seni, menggambar merupakan metode belajar menyenangkan bagi anak-anak di usia 8 tahun pertama.

Secara alamiah anak-anak sangat suka menggambar dan menulis atau membuat coretan-coretan pada banyak media yang ditemukannya, seperti dinding, kain atas tempat tidur, kertas, buku atau benda-benda mainannya dengan menggambar dan menulis namanya pada benda tersebut, masa mencoreng anak pada usia 2-4 tahun, kegiatan ekspresi seperti ini merupakan aktivitas kreatif anak yang perlu diperhatikan, dikembangkan dan disalurkan dengan tepat, sehingga dapat menunjang perkembangan minat, bakat dan kecerdasannya.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah di dalam pelajaran menggambar anak seringkali mengalami kejenuhan, sehingga membuat daya berfikir anak tidak berkembang dan anak tersebut menghentikan kegiatan menggambar. Secara tak langsung sering didapati hasil karya anak dalam kegiatan menggambar terkesan tanpa arahan dan terkesan asal- asalan, maka hasil gambar tidak maksimal atau di anggap belum selesai, dan dalam hasil pewarnaan kurang baik. Dari beberapa uraian dan hasil pengalaman di lapangan dapat diketahui bahwa gambar anak dapat mengetahui kemampuan intelektual dan mencerminkan karakter anak.

Penulis mengkaji penelitian ini karena tertarik dengan kreativitas seorang guru yang mengajarkan anak didiknya menggambar dan menulis. Di sekolah SD Nurul Ilmi, pelajaran menggambar dijumpai pada kegiatan ekstra kulikuler, dalam menggambar guru menggunakan cara membangun anak untuk lebih kreatif dengan menggunakan model dan metode dalam menggambar.

Kegiatan ekstrakurikuler menggambar sangat penting karena kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menyalurkan minat siswa pada bidang yang disukainya. Dalam kegiatan perencanaan, guru menyusun kurikulum berupa program kegiatan ekstrakurikuler menggambar. Pada proses pelaksanaan pembelajaran, siswa memiliki minat dan motivasi besar dalam ekstrakurikuler menggambar.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelum menggunakan metode berbasis huruf, yaitu metode konvensional, metode konvensional digunakan sebagai uji tes awal menggambar, yaitu dengan konsep bebas, dimana guru memberikan siswa tema yang bebas untuk memilih konsep dalam menggambar, namun hal ini sering menjadi kendala dalam proses belajar mengajar, terhambatnya kreasi siswa karena memunculkan ide.

Di dalam pelajaran sehari – hari huruf sangat sering digunakan, dan huruf sangat tidak asing lagi bagi siswa Sekolah Dasar, sejak dari pendidikan playgroup, Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar hingga ke jenjang paling tinggi huruf selalu dipakai di kehidupan kita, tetapi tidak seperti orang yang.

Siswa di SD Nurul Ilmi belajar menggambar pada ekstrakurikuler, khususnya siswa kelas II SD, Seperti contoh pada gambar sawah, siswa membuat dengan huruf v untuk menggambar tanaman padi. Kemudian dari bentuk sederhana dikreasikan menjadi gambar orang, pohon, binatang dan buah-buahan,

dan bentuk - bentuk lainnya. Metode berkarya seperti itu populer diterapkan oleh Tino Sidin. (Priyatano, 2012:113) Tino Sidin adalah seniman dari Tebingtinggi, juga mengubah huruf abjad dari huruf a hingga huruf z menjadi bentuk - bentuk kreatif.

Pendekatan Tino Sidin dalam membuat gambar penuh alternatif, huruf k bisa di ubah menjadi gambar monyet, atau huruf b menjadi gambar orang. Semua huruf bisa diubah menjadi gambar yang menarik. Cara mengajarnya mampu mengembangkan daya imajinasi anak. Baginya mengajar adalah mampu membangkitkan motivasi pada anak-anak. Menurutnya tujuan acara yang diasuhnya sederhana saja, yaitu membuat anak suka menggambar (Priyatno, 2013:113).

Anak pada usia kelas II SD termasuk dalam kategori anak sekolah dasar rendah dan pada masa ini anak berada pada masa peka dimana setiap anak memiliki atau mengalami masa peka ekspresif kreatif dalam menggambar. Sedangkan bila dilihat dari segi sosial berdasarkan pengalaman sosial anak pada masa ini berpengaruh terhadap sifat sosialnya. Banyak pengalaman yang menyenangkan mendorong anak untuk memiliki sifat sosial sedangkan pengalaman tidak menyenangkan mendorong anak menjadi tidak sosial dan anti sosial.

Metode menggambar yang menyenangkan bagi anak didik dengan cara berkreasi melalui huruf menciptakan suasana menyenangkan, sehingga anak pada

usia tersebut baik untuk dijadikan objek penelitian dalam kaitannya kegiatan ekstrakurikuler menggambar. Metode menggambar yang menyenangkan, berkreasi dengan huruf, memotivasi anak untuk berkarya dan bersikap sosial. berkreasi dengan mengubah huruf menjadi gambar memotivasi anak-anak untuk berkarya sebaik-baiknya sehingga mengarah pada hasil belajar menggambar yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu kurang maksimalnya hasil menggambar siswa yang belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), hasil belajar menggambar siswa SD Nurul Ilmi sangat rendah dibawah nilai rata-rata. Ada berbagai masalah yang terkait dengan masalah tersebut yaitu masalah motivasi belajar siswa rendah, siswa kurang kreatif dalam memunculkan ide ketika menggambar, guru menggunakan metode yang cenderung sehingga membuat siswa jenuh, belum adanya upaya hasil dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa kreatif menggambar.

Selanjutnya timbul pertanyaan bagaimana upaya hasil belajar menggambar dan kreatifitas siswa lebih baik, bagaimanakah cara meningkatkan hasil belajar gambar dikelas II SD Nurul Ilmi? Apakah dalam setiap pembelajaran menggambar siswa senantiasa selalu diberikan motivasi? Apakah perlu ditingkatkan lebih dahulu kreatifitas siswa dalam menggambar?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, untuk menjawab masalah yang ada, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus pada permasalahan. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode gambar berbasis huruf terhadap hasil menggambar siswa kelas II SD Nurul Ilmi dalam pembelajaran ekstrakurikuler tahun ajaran 2014/2015.

Metode berbasis huruf yang dimaksud adalah pembelajaran menggambar dengan memberikan contoh pola huruf menjadi benda, hewan, tumbuhan dan lain-lain.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut : Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode berbasis huruf terhadap hasil belajar menggambar siswa kelas II SD Nurul Ilmi tahun ajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan metode gambar berbasis huruf terhadap hasil belajar menggambar di kelas II SD nurul ilmi t.a 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Dari kegiatan penelitian yang dilakukan ini akan memberi manfaat pada Pengembangan Ilmu dibidang Pendidikan Seni Rupa, Oleh karena itu penelitian ini dapat diharapkan :

1. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti (individu)

- Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran menggambar disekolah
- Sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa.

b. Bagi Sekolah (lembaga)

- Sebagai dasar untuk menentukan kebijakan pembelajaran dalam pembelajaran menggambar, khususnya ekstrakurukuler menggambar.
- Sebagai bahan acuan kebijakan dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

- Sebagai kajian untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih lanjut berkenan dengan pembelajaran menggambar.

b. Bagi Sekolah

- Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai awal dari jalan baru dalam metode mengajar terhadap siswa.

c. Bagi Masyarakat

- Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenisnya guna mengembangkan ilmu pengetahuan pendidikan.



THE
Character Building
UNIVERSITY