

# **BAB I**

## **PEDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kebaikan kepada manusia. Sejak usia dini setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak baik itu di lembaga pendidikan formal, nonformal, maupun di lembaga pendidikan informal. Proses pengajaran merupakan salah satu kegiatan penting dalam pendidikan, dimana proses pengajaran merupakan kegiatan pokok dari pendidikan yang diterima anak di sekolah.

Menurut Sardiman (2011:12) mengatakan bahwa “Pendidikan dan pengajaran adalah salah satu usaha yang bersifat sadar tujuan yang dengan sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju ke kedewasaan anak didik. Pengajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para pelajar atau siswa di dalam kehidupan”.

Lembaga pendidikan formal di Indonesia mulai dari tingkat SD,SMP,dan SMA mengajarkan belasan mata pelajaran di sekolah baik yang bersifat praktis maupun teoretis. Salah satu dari belasan mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya terbagi lagi menjadi beberapa sub mata pelajaran salah satunya adalah seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang mendominasi kegiatan praktikum dengan tidak mengesampingkan teorinya sebagai landasan dasar peserta didik sebelum praktik. Seni rupa merupakan mata pelajaran yang menuntut para peserta didik untuk lebih

aktif, terampil, kreatif, inovatif, berkarakter, disiplin dan bertanggung jawab atas pekerjaan mereka yang diwujudkan melalui karya-karya yang inovatif, kreatif dan original.

Pada kurikulum 2013 SD (Kemendikbud 2013) kelas V mata pelajaran seni rupa terdapat siswa dituntut untuk dapat menggambar ilustrasi, salah satunya adalah menggambar ilustrasi kartun. Secara singkat gambar ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang dibuat dengan tujuan untuk memperjelas suatu pemahaman, pengertian, kejadian ataupun suatu peristiwa. Gambar ilustrasi yang baik harus dapat menggambarkan dengan jelas pesan atau informasi yang ingin disampaikan atau dijelaskan. Pelajaran menggambar ilustrasi juga banyak cakupannya, yaitu menggambar, ilustrasi komik, ilustrasi karikatur, dan ilustrasi kartun. Menggambar ilustrasi kartun membutuhkan kreativitas dan imajinasi yang luas. Karena di dalam menggambar ilustrasi kartun seorang pembuat kartun (kartunis) dituntut untuk berpikir lebih kreatif agar menghasilkan gambar yang terkesan lebih hidup, lucu, unik, dan menarik. Dalam proses pembelajaran, pelajaran menggambar ilustrasi kartun dapat membantu daya kreativitas peserta didik dan dapat membangkitkan imajinasi berpikir kreatif peserta didik dalam berkarya. Ilustrasi kartun juga dapat merangsang kecerdasan peserta didik dalam berkegiatan saat menggambar.

Pada tingkat sekolah dasar di SDIT Al-Fityan School Medan pelajaran Seni Budaya khususnya pelajaran seni rupa mendapatkan perhatian lebih dari pihak sekolah. Hal ini dibuktikan dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler seni rupa yang di dalamnya terdapat pelajaran menggambar, melukis dan

sebagainya. Hal ini dimaksud agar para peserta didik lebih aktif, terampil, kreatif, inovatif, berkarakter, disiplin dan lebih bertanggung jawab dalam mengapresiasi dan mengekspresikan diri melalui karya-karya yang dihasilkan dari tangan mereka. Pelajaran seni rupa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena seni rupa melatih peserta didik untuk lebih peka terhadap unsur-unsur dan prinsip-prinsip keindahan. Pelajaran seni rupa juga akan merancang pikiran peserta didik untuk dapat meningkatkan kreativitas, dan produktivitas dalam menciptakan suatu karya yang baru dari tangan mereka.

Keterampilan menggambar merupakan keterampilan yang sangat penting khususnya bagi anak-anak tingkat sekolah dasar. Melalui aktivitas menggambar seorang anak bisa mengekspresikan segala sesuatu yang ada dalam dirinya, baik sesuatu yang diinginkan ataupun yang difantaskan anak. Fantasi pada masa anak-anak berkembang sangat kuat begitu pula dengan imajinasinya. Imajinasi lahir dari proses mental yang manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif pada anak. Imajinasi pada anak lahir dari pengalaman yang mengesankan bagi anak. Kemampuan imajinatif pada anak tidak lepas dari pengaruh lingkungan mereka baik di rumah ataupun di sekolah.

Setelah melakukan observasi dan pengamatan pada hari Senin, 02 Januari 2017 Pukul 10.00 WIB pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan. Menurut keterangan guru yang bersangkutan Bapak Iqbal Tawakkal dalam pelajaran seni budaya khususnya seni rupa, saat ditugaskan untuk menggambar

siswa lebih cenderung suka dengan menggambar pemandangan, buah-buahan, sayur-sayuran, tumbuh-tumbuhan dibandingkan dengan menggambar ilustrasi kartun. Tentu hal ini tidak bisa dibiarkan begitu saja, harus ada tindakan ataupun solusi untuk mengatasi masalah ini. Selain adanya tuntutan pada kurikulum 2013, mengingat pada usia anak-anak produk dari animasi kartun merupakan suatu hal yang sangat melekat pada diri mereka. Salah satunya adalah film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo. Menonton film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo merupakan kegemaran tersendiri bagi banyak anak. Hampir setiap hari seorang anak bisa menonton ataupun menyaksikan serial animasi kartun yang ditayangkan dari media baik televisi, gadget, laptop, internet, dan media elektronik lainnya. Tak jarang seorang anak betah berjam-jam hanya untuk menonton serial animasi kartun tersebut, bahkan tanpa disadari seorang anak yang menonton serial animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo melalui cerita seorang anak bisa mengilustrasikan kembali secara detail apa yang mereka tonton sebelumnya. Tetapi pada kenyataannya ketika guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo, peserta didik merasa terbebani dan kesulitan, tingkat antusiasme peserta didik pun berkurang, peserta didik lebih cepat bosan, dan tidak kreatif. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan pengembangan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan aktivitas dan nilai siswa dalam pelajaran khususnya menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.

Pada kenyataannya terdapat kendala pada pembelajaran menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo. Salah satunya yaitu penggunaan media

pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian ataupun antusias para peserta didik. Media yang digunakan oleh guru berupa lembaran-lembaran gambar kartun yang ditempelkan di depan kelas. Guru mendominasi peserta didik atau sebagai pelaku tunggal, lewat media guru memberikan atau memindahkan informasi pembelajaran sebanyak-banyaknya kepada peserta didik, dan peserta didik menggambar berdasarkan apa yang diperintahkan oleh guru lewat media tersebut, tidak ada kebebasan dan inspirasi bagi peserta didik untuk mencari dan menemukan karakter kartun yang mereka inginkan, tidak ada kebebasan bagi peserta didik untuk bisa berekspresi lebih jauh dalam mengembangkan ide ataupun gagasannya, sehingga peserta didik menjadi kurang semangat dan bosan yang menyebabkan tumpulnya imajinasi dan kreativitas peserta didik dalam menggambar. Sedangkan dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo agar gambar yang dihasilkan terkesan lebih hidup, lucu, unik, menarik, tidak monoton, peserta didik terlebih dahulu harus banyak melihat dan mengamati karakter-karakter kartun pada animasi Adit, Sopo, & Jarwo yang nantinya akan divisualisasikan pada bidang kertas gambar. Sehingga peserta didik bisa dengan bebas berekspresi dalam mengembangkan ide ataupun gagasan kreatifnya dalam membuat karakter kartun dari apa yang mereka lihat dan amati sebelumnya.

Menurut Gagne' dan Briggs (dalam Arsyad, 2007:4) mengatakan bahwa "Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto,

gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Dalam proses pembelajaran media merupakan alat bantu ataupun sarana yang dipergunakan oleh guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam menggambar ilustrasi kartun dimaksud agar peserta didik kembali terangsang dan semangat ketika ditugaskan untuk menggambar ilustrasi kartun, dan lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Media ini menekankan pada proses, melihat, mengamati, dan mendengar sebelum menggambar. Dengan melihat, mengamati, dan mendengar peserta didik dapat dengan sendirinya mencari dan menemukan karakter kartun yang ingin mereka gambar. Media mempunyai peran yang cukup besar untuk keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo akan menambah semangat, peran aktif, dan kreativitas peserta didik dalam menggambar ilustrasi kartun. Mengingat menonton film animasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo merupakan salah satu kegemaran para peserta didik, sehingga dengan penggunaan media tersebut ketika ditugaskan untuk menggambar ilustrasi kartun peserta didik tidak akan merasa terbebani dan kesulitan untuk mengembangkan dan menuangkan idenya kedalam bidang kertas. Seni rupa khususnya menggambar ilustrasi kartun membutuhkan daya kreativitas yang tinggi dalam proses pengerjaannya. Kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik akan ditentukan oleh kesesuaian penggunaan media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehingga jika penggunaan media dalam proses pembelajarannya tidak mendukung ataupun tidak sesuai akan

menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diberikan guru di sekolah. Seorang guru khususnya guru seni rupa harus sesering mungkin memberikan motivasi ataupun rangsangan kepada peserta didik agar selalu berpikir kreatif dan inovatif terutama dalam pelajaran menggambar ilustrasi kartun.

Menurunnya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran seni rupa pada materi menggambar ilustrasi kartun mendorong peneliti untuk menggunakan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo sebagai eksperimen pada penelitian ini. Diharapkan penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik lebih cenderung suka menggambar pemandangan, buah-buahan, sayur-sayuran, tumbuh-tumbuhan dibanding menggambar ilustrasi kartun.
2. Peserta didik merasa terbebani dan kesulitan saat ditugaskan menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
3. Inspirasi peserta didik terbatas dalam mengembangkan ide atau gagasan saat menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.

4. Tidak ada kebebasan bagi peserta didik untuk berekspresi lebih jauh dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
5. Peran aktif dan antusias peserta didik dalam menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo berkurang.
6. Peserta didik lebih cepat bosan saat menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo.
7. Penggunaan media dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kartun oleh guru kelas V SDIT Al-Fityan School Medan kurang menarik perhatian dan antusias peserta didik.
8. Dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun di kelas V SDIT Al-Fityan School Medan, penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo belum pernah dilakukan.

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti. Sehingga yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam pembelajaran seni rupa dengan materi pokok menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo, kemudian akan dilihat seberapa besar pengaruh penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.



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

Berdasarkan batasan masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.
2. Seberapa besarkah pengaruh penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

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

1. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.
2. Untuk melihat seberapa besarkah pengaruh dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan.

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

Hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas V SDIT Al-Fityan

School Medan tahun ajaran 2016/2017 diharapkan memberikan manfaat baik teoretis maupun praktis bagi semua pihak diantaranya adalah:

1. Untuk mendapatkan gambaran nilai-nilai kelebihan dari penggunaan media animasi Adit, Sopo, & Jarwo dalam menggambar ilustrasi kartun.
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru dalam memilih dan menerapkan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa.
3. Memberikan manfaat bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan kualitas hasil gambar yang baik.
4. Memberikan sumbangsih dan pemikiran kepada guru kesenian khususnya seni rupa agar dapat memberikan variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat serta peran aktif siswa dalam belajar.
5. Meningkatkan semangat belajar siswa kelas V SDIT Al-Fityan School Medan dalam menggambar ilustrasi kartun.

#### **G. Definisi Operasional Variabel**

1. Hasil belajar menggambar ilustrasi kartun adalah sebagai perubahan yang ditunjukkan oleh peserta didik setelah mengikuti pelajaran dan tes hasil belajar dengan karya nyata, yaitu karya gambar ilustrasi kartun Adit, Sopo, & Jarwo dengan teknik *oil pastel on paper*. Menggambar ilustrasi kartun Adit, Sopo,

& Jarwo menitik beratkan pada keberhasilan peserta didik dalam menerapkan tema, warna, komposisi, gelap terang, dan penyelesaian gambar (*finishing*).

2. Media animasi Adit, Sopo, & Jarwo adalah media pembelajaran yang dirancang untuk memberikan kebebasan bagi peserta didik. Penggunaan media animasi yang dimaksud menekankan kepada proses, melihat, mengamati, dan mendengar sebelum menggambar. Dengan melihat, mengamati, dan mendengar peserta didik dapat dengan sendirinya mencari dan menemukan karakter kartun yang ingin mereka gambar, kemudian peserta didik diberi kebebasan untuk mengembangkan ide atau gagasannya dalam menggambar ilustrasi kartun dari apa yang dilihat oleh peserta didik sebelumnya. Dalam konteks ini media animasi yang dimaksud adalah animasi “Adit, Sopo, & Jarwo”.