

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi yang akan datang. Nilai-nilai tersebut dapat disalurkan melalui proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi seumur hidup. Pendidikan merupakan salah satu program pemerintah yang hingga kini masih terus dikembangkan demi penyempurnaan pendidikan baik dari segi kurikulum, metode, maupun media pengajaran yang bertujuan membentuk anak didik yang berkualitas, kreatif dan mengikuti perkembangan Iptek.

Undang-undang Pendidikan 2003 menjelaskan tentang ketentuan umum Bab I Pasal I No I “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”. Menghasilkan manusia yang cerdas perlulah kiranya dilakukan upaya-upaya serta kerja keras seorang guru agar yang diharapkan tercapai.

Guru sebagai pelaksana utama aktivitas pendidikan dan pengajaran melakukan “aktivitas pembelajaran” sesuai dengan prosedur yang tepat secara profesional melalui tampilan-tampilan diri sebagai pendidik, pengajar, pelatih, pembimbing, motivator, pemimpin, dan fasilitator bagi peserta didik. Dengan kata

lain Guru menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan tujuan pendidikan.

Dalam menjalankan tugasnya guru dituntut memiliki kemampuan profesional, yaitu kemampuan melaksanakan tugas, dan mengenali batas-batas kemampuannya, serta kesiapan dan kemampuan menemukan sumber yang dapat membantu mengatasi keterbatasan pelaksanaan tugas tersebut. Penggunaan media sebagai salah satu solusi dalam membantu mengatasi keterbatasan guru. Dengan penggunaan media guru menjadi lebih kreatif, dan lebih menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa pada akhirnya dapat menjadikan siswa lebih aktif mengikuti kegiatan belajar.

Pada kenyataannya proses pembelajaran dilapangan, media pembelajaran belum menjadi hal yang wajib oleh guru dengan alasan guru sering kali tidak memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan media pembelajaran, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedia biaya, dan lain-lain. Kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran menjadi penyebab hal-hal tersebut terjadi.

Dalam era globalisasi saat ini media pembelajaran sangat beragam, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Lembaga pendidikan seperti sekolah diuntut untuk melakukan inovasi-inovasi baru terhadap media pembelajaran yang digunakan sehingga tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang ada. Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangatlah penting karena guru berperan dalam membangkitkan semangat/minat siswa proses belajar mengajar di kelas. Maka dari itu mutu dan keprofesionalan guru dapat dilihat. Sejauh mana kemampuan guru dalam pengadaan atau penyediaan dan penguasaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kutalimbaru, guru menyampaikan materi seni rupa khususnya menggambar bentuk dengan metode konvensional dan menggunakan media seperti papan tulis, spidol yang materinya mengacu pada buku teks sebagai pedoman guru dalam mengajar. Cara ini memiliki kelemahan dari media yang digunakan, sehingga menimbulkan kurangnya semangat siswa dalam belajar. Tidak semua siswa dapat mengikuti sesuai apa yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar. Menjelaskan materi kemudian mendemonstrasikan pada papan tulis dapat memakan waktu yang relatif lama dan terbatas sehingga waktu pembelajaran menjadi kurang. Dengan pemanfaatan media pembelajaran berupa video tutorial diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa mengacu pada efisiensi dan efektifitas waktu yang tersedia cukup terbatas.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial dapat mempermudah siswa yang ketinggalan atau kesulitan saat guru menerangkan pola dasar menggambar

bentuk, karena video tutorial dapat diputar berkali-kali sehingga mempermudah kerja guru tanpa harus mengulang mendemonstrasikan di papan tulis berkali-kali. Meskipun penggunaan video tutorial pada saat ini dianggap sebagai metode yang mampu meningkatkan hasil belajar terutama dalam belajar mandiri. Penggunaan media video tutorial ini masih kurang dipergunakan oleh guru-guru di daerah termasuk di SMA Negeri 1 Kutalimbaru hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti.

Dalam hal inilah media pembelajaran video tutorial menggambar bentuk akan ditelaah dalam bentuk penelitian dengan judul : **Perbedaan Hasil Menggambar Bentuk dengan Media Konvensional dan Pembelajaran Video Tutorial Karya Siswa SMA Negeri 1 Kutalimbaru Tahun Ajaran 2019/2020.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran video tutorial tidak pernah digunakan dalam mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Kutalimbaru.
2. Penggunaan media pembelajaran konvensional kurang efisien sehingga tidak seluruh siswa memahami materi menggambar bentuk.
3. Prinsip-prinsip menggambar bentuk belum sepenuhnya dimengerti oleh siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutalimbaru
4. Pengetahuan siswa dalam pengolahan komposisi, warna, bentuk masih sangat kurang.
5. Rendahnya minat siswa dalam belajar menggambar bentuk

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar menggambar bentuk pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kutalimbaru.
2. Media pembelajaran video tutorial pada penelitian ini berupa video langkah-langkah menggambar bentuk.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media pembelajaran Konvensional pada proses pembelajaran ?
2. Bagaimanakah hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 setelah menggunakan media pembelajaran video tutorial pada proses pembelajaran ?
3. Bagaimanakah perbedaan hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media pembelajaran konvensional dan menggunakan media pembelajaran video tutorial pada proses pembelajaran ?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimanakah hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media konvensional.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru dengan media pembelajaran video tutorial.
3. Untuk mengetahui bagaimanakah perbedaan hasil karya menggambar bentuk siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Kutalimbaru menggunakan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa sebagai pedoman dalam menggambar khususnya menggambar bentuk.
2. Bagi guru sebagai referensi media pembelajaran.
3. Bagi sekolah sebagai upaya meningkatkan mutu hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran seni rupa.
4. Sebagai bahan masukan pihak sekolah terutama pendidik pelajaran Seni Rupa agar lebih memperhatikan proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan belajar siswa, khususnya pembelajaran menggambar bentuk.

5. Menambah wawasan penulis tentang pengaruh media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar siswa.



THE
Character Building
UNIVERSITY