

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kualitas pendidikan pada proses pembelajaran tidak terlepas dari peran siswa, guru, dan media pembelajarannya. Namun dalam hal tersebut guru yang sangat berperan paling penting, karena guru lah yang akan menjadi pemandu utama dalam keberlangsungan proses belajar di kelas. Terlebih dalam tingkatan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam tingkatan SMK, siswa dituntut agar dapat lebih aktif dan kreatif agar dapat menghasilkan nilai yang baik dan juga mampu menentukan tujuan hidupnya ke depan berdasarkan kemampuan yang dimiliki. Biasanya kekreatifan siswa ini dapat kita lihat dari pelajaran seni budaya di sekolah. Tepatnya pada kurikulum 2013, mata pelajaran seni budaya yang terbagi atas beberapa bagian yaitu Seni Rupa, Seni Tari, dan Seni Musik.

Seni Rupa yang menjadi salah satu mata pelajaran paling digemari oleh siswa, karena dalam pembelajarannya siswa diajak untuk berimajinasi dan berkreasi sebebaskan-bebasnya, dengan demikian siswa menjadi tidak mudah bosan didalam pembelajaran teori. Walaupun demikian pada pelajaran Seni Rupa juga tetap diajarkan teori mengenai pengetahuan tentang seni rupa bagi siswa, agar kemampuan siswa menjadi seimbang antara teori dan praktek.

Menggambar merupakan karakteristik dari pelajaran Seni Rupa, Kegiatan ini tersusun dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya. Contoh pembahasan materi yang terdapat dalam Seni Rupa yaitu berkarya seni rupa dua dimensi di

kelas X SMK. Berkarya Seni Rupa dua dimensi terbagi dalam beberapa bagian, yakni seni lukis, batik, ilustrasi, grafis, dan digital. Namun dalam hal ini yang di bahas hanyalah mengenai kemampuan siswa dalam seni lukis saja, atau lebih spesifiknya siswa mampu menggambar bentuk.

Terdapat beberapa faktor dan perlu diperhatikan dalam menggambar bentuk agar karya tersebut dapat tersaji maksimal, yakni dengan menyesuaikan terhadap prinsip-prinsip seni rupa. Selain itu, lingkungan dan fasilitas yang memadai serta kondisi siswa itu sendiri juga menjadi faktor penting dalam pembuatan sebuah karya.

Hasil wawancara penulis dengan guru seni budaya yaitu Pak Irfansyah pada hari Rabu, 27 Oktober 2021 di SMA Gajah Mada Medan, mengatakan bahwa “Dalam pembelajaran seni rupa di dalam kelas, siswa sudah lumayan menguasai teori mengenai menggambar dua dimensi, seperti halnya, unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa, teknik arsir, dan sebagainya, namun pada praktiknya masih belum maksimal.” Di dalam praktek menggambar, siswa-siswi SMK Gajah Mada Medan masih sangat kurang pada saat menyesuaikan bentuk gambar dengan keadaan objek sebenarnya, kemudian juga dalam teknik mengarsirnya, tidak sedikit siswa yang masih melakukan arsiran dengan cara sembarangan atau sesuka hati saja tanpa meninjau dari permukaan objek dan arah cahaya pada objek yang akan di gambar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, yakni belum maksimalnya kemampuan siswa tersebut dalam praktek menggambar, dan juga dalam praktek menggambar di sekolah tersebut, guru masih menggunakan media secara umum seperti papan

tulis, spidol, dan menggunakan media berupa contoh gambar yang kemudian dijadikan acuan untuk menggambar model oleh peserta didik. Penggunaan media tersebut tentu kurang efektif karena kelihatan pasif dan kurang bergairah bagi peserta didik. Kemudian peneliti membuat sebuah video tutorial menggambar bentuk, yang berguna sebagai bahan acuan siswa dalam kemampuan menggambar agar menghasilkan karya yang lebih maksimal. Video tutorial yang disajikan berisi tentang tahapan-tahapan dalam menggambar bentuk, mulai dari pembuatan sketsa, pengarsiran, hingga *finishing*. Diharapkan dengan melihat video tutorial tersebut dapat meningkatkan kualitas dari karya siswa dalam menggambar bentuk.

Terkait dalam latar belakang yang telah dilihat, peneliti menjadi tertarik untuk menganalisis karya siswa dalam menggambar bentuk sebelum dan sesudah menonton video pembelajaran tutorial yang dibuat peneliti, kemudian membandingkan hasilnya. Diharapkan analisis ini dapat berpengaruh ke depannya untuk media pembelajaran bagi guru dan juga kemampuan bagi siswa dalam menggambar bentuk di SMK Gajah Mada Medan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni :

1. Kurangnya kemampuan siswa SMK Gajah Mada Medan dalam praktek menggambar bentuk.
2. Belum mampunya siswa menyesuaikan bentuk gambar sesuai objek gambar yang sebenarnya.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam teknik mengarsir gambar.

4. Kurangnya kemampuan siswa dalam dalam menentukan sisi gelap terang pada objek gambar.
5. Siswa-siswi masih belum bisa menerapkan prinsip-prinsip seni rupa pada saat praktek menggambar bentuk.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat dari beberapa masalah yang ditemukan, peneliti pun memberikan fokus terhadap beberapa masalah yang akan diteliti. Sehingga pada penelitian kali ini, fokus dari masalahnya adalah perbandingan antara hasil karya siswa kelas X SMK Gajah Mada Medan dalam menggambar bentuk botol sebelum dan sesudah melihat video pembelajaran tutorial yang dibuat oleh peneliti.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari fokus masalah yang telah ditetapkan penulis, dirumuskanlah beberapa masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan video tutorial terhadap hasil karya gambar bentuk siswa kelas X SMK Gajah Mada Medan?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap karya gambar bentuk siswa SMK Gajah Mada Medan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendapatkan data dan informasi yang benar, akurat, dan jelas berdasarkan dari rumusan masalah. Secara terperinci, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh hasil karya gambar bentuk siswa kelas X SMK Gajah Mada Medan setelah melihat video tutorial.
2. Untuk membuktikan seberapa besar pengaruh video tutorial terhadap karya gambar bentuk siswa SMK Gajah Mada Medan.

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

Hasil penelitian mengenai pembuatan video pembelajaran tutorial menggambar bentuk dalam pelajaran seni budaya di kelas X SMK Gajah Mada Medan diharapkan berguna bagi semua orang, yakni diantaranya:

1. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap seni rupa, khususnya menggambar bentuk dan menambah wawasan serta meningkatkan kemampuan dalam berkarya.
  - b. Bagi guru, dapat menggunakan video pembelajaran tutorial menggambar bentuk tersebut sebagai salah satu bahan ajar di kelas.
  - c. Bagi peneliti, menjadi bahan acuan pada pembelajaran seni rupa yang dapat diterapkan saat terjun ke lapangan.

#### **2. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap prinsip-prinsip seni rupa dua dimensi khususnya dalam menggambar bentuk.