

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mendidik manusia-manusia sehingga memiliki pengetahuan dan intelektual tinggi sesuai perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan memiliki kemampuan yang dapat mempersiapkan dirinya di masyarakat. Pendidikan di sekolah merupakan upaya pengembangan potensi dan menyusun rancangan agar dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam mengembangkan potensi di dirinya.

Kegiatan belajar mengajar yaitu kegiatan pokok dalam pendidikan formal yang melibatkan pendidik serta peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Perubahan tingkah laku peserta didik bisa diketahui dari hasil belajar yang didapatkan, baik di ranah pengetahuan (kognitif), perilaku (afektif), juga keterampilan (psikomotor). Dalam interaksi belajar-mengajar, pengajar dengan sadar merencanakan aktivitas pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Dalam Kurikulum 2013 di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas XI mata pelajaran seni budaya terdiri atas beberapa materi belajar salah satunya adalah Seni Rupa yang mencakup kemampuan konsepsi, apresiasi dan berkreasi karya dua dan tiga dimensi, kemudian merancang dan menyelenggarakan

pameran. Pembelajaran Seni Rupa siswa dituntut untuk menciptakan karya dua dimensi salah satunya adalah menggambar Ilustrasi. Pelajaran menggambar ilustrasi terbagi atas beberapa jenis yaitu kartun, komik, karikatur, dan lain-lain.

Menggambar kartun dapat menjadi suatu alternatif pilihan sebagai materi pembelajaran seni rupa. Kartun juga dapat dipergunakan sebagai dasar studi untuk siswa dalam mengembangkan kreativitas. Untuk mencapai suatu hasil dalam menggambar kartun yang indah/estetis harus memahami pengetahuan dasar seputar unsur dan prinsip seni rupa antara lain seperti garis, bentuk, warna, dan komposisi serta memerlukan keterampilan teknik penerapannya dalam menggunakan alat dan media. Pada pembelajaran Seni Rupa disajikan dalam bentuk teori dan praktik, setiap pemahaman tentang teori dasar yang telah dipahami dapat menjadi pedoman dalam menggambar kartun.

Dalam proses pembelajaran menggambar kartun guru tidak dapat menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah saja namun harus memberi pemahaman dalam mempraktekan dan mendemostrasikan proses menggambar agar siswa lebih paham dan mampu dalam melakukan praktek menggambar dengan tekun. Pembelajaran menggambar memerlukan waktu yang cukup panjang serta membutuhkan latihan secara berkala. Masalah yang terjadi dalam pembelajaran seni rupa di sekolah adalah waktu yang diberi sangatlah singkat yaitu dua jam pelajaran (2x45 menit) disetiap minggunya. Dua jam pelajaran dalam satu minggu sudah dibagi dengan materi pembelajaran seni budaya lain. Hal ini didapatkan pada saat peneliti memenuhi undangan dari sekolah sebagai pemateri dalam membangkitkan motivasi dan pembekalan dasar menggambar di SMA Nurul Hasanah Tembung. Mengingat kemampuan menggambar tidak bisa didapatkan secara instan dan harus melalui latihan secara terus-menerus, guru

memerlukan strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut hingga menciptakan proses belajar menjadi lebih optimal. Siswa memerlukan waktu tambahan di luar jam sekolah, namun hal tersebut terhambat oleh keterbatasan guru yang tidak dapat memonitoring para siswa secara langsung.

Dari hasil wawancara terhadap ibu Khalista Dwiyana selaku guru mata pelajaran Seni budaya dan siswa kelas XI SMA Nurul Hasanah Tembung serta observasi terhadap pembelajaran di kelas penulis memperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar berlangsung kurang maksimal. Media yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar masih konvensional yaitu berupa papan tulis. Metode ceramah masih jadi satu-satunya metode yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas, bahan ajar khusus juga belum diterapkan oleh guru hanya berfokus pada buku cetak yang hanya dimiliki guru bidang studi saja. Padahal jika melihat fasilitas sekolah, SMA Nurul Hasanah Tembung terbilang cukup lengkap yang sebenarnya dapat digunakan sebagai pendukung dalam menjalankan pembelajaran seperti ruang laboratorium komputer, proyektor (*infocu*), dan jaringan internet (*wifi*) dengan keadaan baik. Hal tersebut membuat siswa kurang dapat menerima materi yang disampaikan oleh guru, siswa mudah merasa bosan, dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Itu semua dapat dilihat dari hasil menggambar kartun siswa yang kurang maksimal dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam menggambar kartun juga masih tergolong rendah di bawah Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa guru di tuntut agar kreatif dalam memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan sekolah. Upaya agar dapat

meningkatkan kualitas proses dan hasil pendidikan di zaman yang serba digital ini, teknologi pengajaran merupakan salah satu upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Teknologi pengajaran juga memberikan alternatif terhadap rancangan program pengajaran dan taktik pelaksanaannya. Maka pada proses belajar mengajar seni rupa teknologi ini juga akan sangat berguna salah satunya sebagai media pembelajaran.

Dalam menunjang daya berfikir siswa penggunaan media sangatlah penting. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas salah satunya ialah media foto dan video bertujuan agar dapat memudahkan proses pembelajaran di kelas, media foto dan video diharapkan dapat mengembangkan pengalaman visual siswa. Penggunaan media foto dan video tidak akan membuat bosan, sebab siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru namun dengan memanfaatkan media ini yang dapat menayangkan gambar objek dan demonstrasi pembuatan suatu karya sehingga dapat memperjelas konsep yang abstrak serta meningkatkan daya serap siswa akan materi yang disampaikan sehingga siswa akan terdorong motivasi belajarnya dan juga siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas.

Banyak peneliti yang berpendapat bahwa penggunaan media foto dan video akan memberikan dampak positif pada perkembangan dan hasil pembelajaran yang lebih dari sekadar menggunakan media dan metode konvensional. Meski begitu pemanfaatan teknologi yang tersedia di sekolah masih belum dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. demi meningkatkan kemampuan siswa hendaknya guru dan fasilitator yang tersedia di sekolah dapat jadi pengaruh besar dalam mewujutkannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang hasil belajar seni rupa dalam menggambar kartun dengan media foto dan video. penelitian ini diajukan dengan judul : **Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA dalam Menggambar Kartun Berbantu Foto dan Video di SMA Nurul Hasanah Tahun 2020/2021.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang ditemukan terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi kartun, penggunaan media bantu foto dan video pada pelajaran Seni Rupa di sekolah SMA Swasta Nurul Hasanah Tembung tidak pernah diterapkan.
2. Media pembelajaran yang digunakan sangat konvensional berupa papan tulis padahal sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran yang terbilang lengkap seperti LCD, proyektor, dan laptop dalam keadaan baik.
3. Siswa kurang menguasai pengetahuan tentang unsur, prinsip, dan teknik seni rupa dalam menggambar ilustrasi lingkungan sekolah.
4. Penelitian gambar kartun di SMA Swasta Nurul Hasanah Tembung belum pernah diteliti.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini perlu dibatasi dengan kegiatan analisis pada karya kartun hasil belajar siswa kelas XI SMA

Nurul Hasanah Tembung Tahun 2020/2021 sebagai hasil penerapan penggunaan media foto dan video.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik dari pada penelitian yang hendak dilakukan. Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar kartun berbantuan media foto dan video?
2. Bagaimana hasil pembelajaran menggambar kartun berbantuan media foto dan video?
3. Bagaimana nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam menggambar kartun berdasar penilaian tim penilai?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar kartun berbantuan media foto dan video.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pembelajaran menggambar kartun objek binatang berkaki empat berbantuan media foto dan video oleh siswa kelas XI SMA Nurul Hasanah Tembung dari aspek garis, bentuk, warna, komposisi, dan teknik.
3. Untuk mendeskripsikan nilai rata-rata hasil pembelajaran menggambar kartun berdasar hasil penilaian tim penilai.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah terutama pendidik pelajaran Seni Rupa agar lebih memperhatikan proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran foto dan video dan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pembelajaran menggambar kartun.
- b. Menambah wawasan penulis tentang pengaruh media pembelajaran foto dan video terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Teoritis.

- a. Sebagai kontribusi pada guru Seni Rupa untuk memperkaya wawasan terhadap penggunaan media foto dan video pada pembelajaran menggambar kartun.
- b. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar menggambar ilustrasi kartun, meningkatkan ketrampilan unsur, prinsip, dan teknik seni rupa dalam menggambar ilustrasi siswa kelas XI SMA Nurul Hasanah Tembung.