

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini berdasarkan UU RI NO. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan memegang peran penting dalam era globalisasi ini. Karena pendidikan merupakan faktor utama terciptanya masyarakat yang sejahtera dan makmur untuk memajukan bangsa dan negara,(Potro,dkk.Volume 5, No. 4, November 2017)

Proses membentuk perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik dan meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri peserta didik. pembelajaran harus diperhatikan dalam penyelenggaraan pendidikan agar tujuan yang hendak dicapai dapat terpenuhi dengan baik. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Proses pembelajaran memiliki konteks interaktif dan terjadi interaksi edukatif antara pengajar dan peserta didik. Proses pembelajaran yang baik dapat membentuk perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik dan meningkatkan pengetahuan yang ada dalam diri peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, maka diperlukan pendukung-pendukung pembelajaran yang memadai. Dengan pendukung-pendukung pembelajaran yang

memadai, maka kinerja siswa akan optimal dalam proses pembelajaran. Terlebih dalam proses pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mode pembelajaran SMK memiliki perbedaan dengan SMA. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis jenis lapangan kerja.

SMK Negeri 1 Siborong-borong memiliki mata pelajaran umum yakni Seni Budaya, namun seni budaya di sekolah ini hanya mempelajari satu materi saja yaitu Seni Rupa dan hanya di laksanakan oleh kelas X SMK saja. Hal ini juga yang mendasari penelitian ini saya laksanakan di kelas X SMKN Siborong-borong. Di kelas X tersebut para peserta didik mempelajari salah satu bagian dari pelajaran seni rupa yakni menggambar dengan menggunakan model.

Berdasarkan observasi peneliti dengan metode wawancara kepada guru seni budaya tersebut, yakni Benheri Gultom menyatakan bahwa siswa lebih antusias atau aktif pada materi praktek dibandingkan materi teori seperti menggambar model, maka kemampuan peserta didik dalam menggambar model masih kurang yaitu dipertegas dengan hasil atau nilai siswa yang masih dibawah KKM (Wawancara: Sihar Manaek Gultom: Sabtu, 11 Januari 2020)

Berdasarkan observasi tersebut, penyampaian materi pembelajaran khususnya Gambar Model, 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.

Berangkat dari permasalahan tersebut, media pembelajaran merupakan sarana penting dalam pendidikan untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran yang ada oleh guru. Jadi dalam pendidikan sangat penting untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dalam hal mendukung pemahaman pesertadidik dalam belajar. Video tutorial ini merupakan salah satu pengembangan media pembelajaran yang diharapkan efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggambar model tentunya di dukung dengan fasilitas yang ada di SMKN 1 Siborong-borong yakni proyektor dan laptop yang belum dipergunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran seni rupa.

Penggunaan video tutorial diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggambar model dibandingkan dengan belajar yang sedang diterapkan oleh guru seni budaya tersebut yakni menggunakan media gambar yang dicontoh oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video tutorial juga menghemat waktu guru untuk mengajarkan atau menunjukkan cara menggambar bentuk secara detail, seperti cara memegang pensil, mengarsir halus kasar, pembuat kontur dan banyak lagi yang akan di paparkan secara detail dalam video tutorial tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka perumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang saat ini berkembang, yakni media pembelajaran berupa video tutorial belum pernah di laksanakan pada kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong.
2. Penggunaan media contoh gambar kurang efisien dalam menggambar model di kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong.
3. Peserta didik mengalami kesulitan memahami cara menggambar dengan menggunakan model di kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong.
4. Peserta didik masih menggunakan media secara umum dalam menggambar model di kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian adalah pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-borong tahun ajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong?

2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-Borong.
2. Untuk membuktikan seberapa besar pengaruh penggunaan media video tutorial terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-borong.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengaruh video tutorial terhadap hasil belajar menggambar model pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Siborong-borong diharapkan memberikan mamfaat bagi semua pihak.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi pemerintah memberikan ide kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi dalam upaya pembenahan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

- c. Sebagai bahan masukan bagi guru maupun tenaga pendidik lainnya dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang efisien dan berkembang.
- d. Sebagai bahan masukan bagi peserta didik maupun mahasiswa seni rupa dalam meningkatkan kemampuan gambar model.
- e. Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang relevan dengan kajian ini.

2. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam baik dalam bidang pendidikan dan non pendidikan kesenirupaan khususnya Seni Rupa.

THE
Character Building
UNIVERSITY