

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Saat ini masih banyak guru yang berperan aktif dalam pembelajaran dan siswa cenderung bersifat pasif pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut Poerwati (2013: 286), menyatakan siswa diposisikan sebagai subjek didik, bukan sebagai objek didik, dan siswa lebih dominan dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pelaksana pembelajaran dituntut untuk menyediakan dan memperkaya pengetahuan atau pengalaman belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kesuksesan siswa, pendidikan akan menyediakan tempat serta lingkungan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan, selaras dengan pendapat menurut Munandar (2016:6), mengatakan bahwa tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, siswa dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadi siswa, dan kebutuhan masyarakat. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif dan juga psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 2 Sokaraja Kulon pada Hari Jum'at, 5 Desember 2017, terdapat permasalahan pembelajaran

pada pelajaran SBK. Hasil observasi pembelajaran di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK di kelas VA SD Negeri 2 Sokaraja Kulon masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan pada aspek psikomotor dari hasil menggambar siswa yang mengalami kesulitan pada awal proses menggambar, hasil gambar siswa juga tidak mengalami perubahan dalam segi ide yang kurang inovatif, dan jika siswa dihadapkan dengan satu lembar kertas gambar kosong, maka siswa akan merasa sulit untuk mencari tema gambar yang akan dibuat.

Hasil gambar yang dibuat oleh siswa tidak terdapat variasi dan tidak memiliki komposisi gambar yang menarik dan siswa sulit berimajinasi untuk menghasilkan sebuah gambar yang kreatif. Siswa menghasilkan gambar yang tidak mengalami perubahan seperti gambar gunung yang ditengah gunung terdapat jalan raya, terdapat rumah dan sawah disekitarnya, pantai yang hanya terdapat pohon kelapa dan matahari yang hampir tenggelam, dan rumah yang memiliki konsep yang sama diawali dengan sebuah bangun segitiga dan beberapa persegi panjang untuk membuat pintu, jendela dan juga dinding rumah. Siswa sulit untuk menggambar objek benda atau makhluk hidup seperti hewan, manusia, bunga dan benda-benda yang ada disekitar lingkungan siswa. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas VA di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, siswa sulit untuk mengawali gambar agar menjadi suatu gambar yang menarik dan mempunyai variasi dan komposisi yang indah. Pada aspek afektif kurang adanya sikap disiplin dalam menggunakan alat-alat yang diperlukan untuk menggambar dan pada aspek

kognitif siswa kurang menguasai materi pembelajaran dari guru karena pada saat pembelajaran SBK, lebih mengutamakan praktek langsung dan kurang adanya penjelasan dari guru dalam segi teori. Untuk itu diperlukan adanya upaya meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada mata pelajaran SBK.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa sangat diperlukan mengingat bahwa mengembangkan bakat dan keterampilan siswa dapat menunjang keberhasilan siswa, serta nilai mata pelajaran SBK, akan meningkat apabila siswa dapat berekspresi dan berimajinasi, khususnya dalam seni gambar. Guru harus dapat membantu dan membimbing siswa agar tidak kesulitan dalam menghasilkan suatu gambar yang menarik dan bervariasi. Guru dapat menggunakan huruf abjad untuk membantu siswa mengawali seni gambar yang bervariasi serta inovatif. Guru dapat memberikan contoh secara langsung dan juga dapat menggunakan media sebagai alat bantu mendemonstrasikan kepada siswa, cara menggambar menggunakan huruf abjad mulai dari huruf A sampai dengan huruf Z, dengan memilih tema tertentu seperti ekspresi manusia, binatang, buah, benda, dan benda yang ada di lingkungan siswa. Huruf abjad akan membantu siswa untuk mengawali sebuah gambar yang bervariasi dan juga menarik.

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan solusi dalam menyelesaikan masalah yang terdapat di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon pada kelas VA, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar melalui huruf abjad melalui video pembelajaran pada mata

pelajaran SBK. Diharapkan dengan adanya penelitian ini hasil belajar siswa dapat lebih meningkat. Adanya fasilitas media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat lebih mempermudah guru dan siswa untuk memberikan gambaran situasi atau suasana yang akan dijadikan sebagai tema dalam menggambar

Media yang menarik dan menyenangkan akan membantu siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Melalui video, guru dapat memberikan contoh macam-macam gambar menggunakan awalan huruf abjad dan dalam video akan dijelaskan cara menggambar dengan menggunakan awalan huruf abjad, seperti menggambar gajah melalui huruf "G" atau guru dapat mencontohkan secara langsung cara menggambar yang bervariasi melalui huruf abjad. Menggunakan video, guru juga dapat menggambarkan suasana di lingkungan tertentu seperti pasar, pantai dan yang lainnya menjadi lebih nyata dan waktu akan lebih efisien tanpa harus pergi ke tempat yang nyata. Media pembelajaran menggunakan video akan sangat membantu guru untuk menyampaikan sebuah bentuk atau situasi yang abstrak menjadi sebuah bentuk atau situasi yang nyata dan siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan dapat meningkatkan hasil belajar SBK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran melalui huruf abjad dan menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif pada mata pelajaran SBK di kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran melalui huruf abjad dan menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek afektif pada mata pelajaran SBK di kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon?
3. Bagaimana penerapan pembelajaran melalui huruf abjad dan menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek psikomotor pada mata pelajaran SBK di kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1. Meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek kognitif siswa kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon mata pelajaran SBK melalui huruf abjad menggunakan video.
2. Meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek afektif siswa kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon mata pelajaran SBK melalui huruf abjad menggunakan video.
3. Meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada aspek psikomotor siswa kelas V SDN 2 Sokaraja Kulon mata pelajaran SBK melalui huruf abjad menggunakan video.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu : Memberikan inovasi pembelajaran tentang seni gambar melalui huruf abjad menggunakan video dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada mata pelajaran SBK.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Untuk memberikan model, metode dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik sehingga kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar seni rupa dalam menggambar pada mata pelajaran SBK

c. Bagi Peneliti

Untuk memberi pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pembelajaran seni gambar melalui huruf abjad menggunakan media video di kelas, model pembelajaran tersebut diharapkan mampu mencapai tujuan pendidikan dengan baik dan benar serta peneliti memiliki keterampilan yang baru.