

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai kekuasaan pada semua Warga Negara Indonesia sebagai halnya terkandung dalam Undang-Undang Dasar (UUD) Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Pendidikan yaitu:

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 (Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1).

Usaha sadar dan terencana seperti yang dimaksud dalam UU tersebut merupakan proses pendidikan yang terencana dengan matang selaras atas Permendiknas No. 14 tahun 2007 tentang standar proses yaitu proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus menyenangkan, inspiratif, interaktif, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Cara pendidikan selaras dengan standar cara tertera ditunjukkan untuk sejumlah jalur pendidikan, salah satunya ialah jalur pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan memiliki peran penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan kehidupan bangsa. Pendidikan membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam permasalahan dan perubahan yang ada. Pendidikan sebagai faktor penting dalam pembangunan nasional, pendidikan dijadikan harapan utama untuk meningkatkan kualitas hidup. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan sarana yang dipakai manusia dalam mencapai cita-citanya.

Demi terwujudnya pendidikan yang ideal, pendidikan wajib dilaksanakan seperti pada kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Membentuk pada kurikulum, pendidikan mesti dilaksanakan dengan tujuan tidak hanya menjadikan seorang peserta didik menjadi pintar dan menguasai materi pembelajaran saja, namun pendidikan juga dilakukan untuk memperhatikan implementasi perilaku yang baik, peningkatan potensi, pembentukan karakter, serta mengarahkan peserta didik untuk menumbuhkan minat dan bakat yang dimilikinya. Penyusunan karakter beserta mengembangkan minat, bakat, dan potensi peserta didik tersebut dapat dilakukan melewati mata pelajaran SBdP di sekolah dasar.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan mata pelajaran yang ada di dalam K13. Tujuan dari SBdP adalah untuk mendorong, melatih, serta menyeimbangkan kemampuan berpikir rasional dan kepekaan sosial peserta didik serta mengembangkan kreativitas peserta didik. Muatan pelajaran yang terkandung pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) melingkupi karya dekoratif, dinamika gerak, menampilkan pola dan irama, membuat karya dari bahan alam, kreasi gambar cerita (gambar Ilustrasi) dan reklame, interval nada, tari kreasi daerah, membuat kolase, membuat topeng, serta membuat patung. Arah pembelajaran seni adalah adanya produk yang dihasilkan dari pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Di dalam SBdP salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik yaitu kemampuan menggambar ilustrasi. Menggambar yaitu salah satu kegiatan yang disukai peserta didik, karena dalam menggambar sebenarnya anak melakukan kegiatan bermain dengan unsur-unsur seni rupa seperti warna, garis, dan bidang serta mengkomposisikan unsur-unsur tersebut. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Garha (1975:24) bahwa “menggambar merupakan kegiatan yang paling populer di antara jenis kegiatan seni rupa”.

Dalam pembelajaran SBdP di sekolah, sasaran yang diinginkan berupa pengalaman, pengembangan, konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran mata pelajaran SBdP ini hendaknya dapat menghasilkan karya seni sebagai bentuk penghargaan seni yang timbul dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran seni budaya dibutuhkan penenangan khusus melewati mekanisme pendidikan supaya siswa dapat

mengikuti proses studi dengan bagus, mengingat pelajaran ini yaitu perpaduan antara teori dan praktek. Pada pembelajaran seni rupa disekolah, keterampilan yang diterapkan merupakan keterampilan yang dapat dipelajari. Dalam aspek ini, kreativitas bukanlah aspek yang utama yang harus dipenuhi. Akan tetapi minat peserta didik ingin mempelajari seni rupa tersebut merupakan model utama dalam pembelajaran. Akan tetapi, kreativitas peserta didik dalam mengekspresi seni juga menjadi hal penting karena dapat menjadi nilai tambah dalam menentukan sempurna tidaknya suatu karya seni yang diciptakannya.

Pembelajaran Ilustrasi di SD penting sekali adanya teknologi yang mendukung daya imajinasi bagi anak dan rangsangan pikiran, serta proses membayangkan situasi dan kondisi saat menggambar ilustrasi. Karena dengan memanfaatkan peran teknologi yang semakin berkembang saat ini salah satunya film animasi, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menggambar ilustrasi media yang digunakan untuk belajar berupa media film animasi bermaksud untuk mengembangkan bakat peserta didik.

Film animasi yaitu video yang bermuatan gambar bergerak yang mempunyai bunyi dimana didalamnya mengandung cerita tentang tumbuhan, manusia, hewan, atau cerita lainnya. Film animasi juga sering dikenal dengan sebutan video kartun. Menggunakan sarana video animasi pada pembelajaran menggambar ilustrasi diharapkan dapat memberikan rangsangan yang bagus untuk mengembangkan keterampilan peserta didik. Melalui film animasi, peserta didik mendapatkan stimulus dan akan tertarik untuk menuangkan ide atau gagasan

yang dimiliki atau yang ada pada cerita, tentunya hasil karya tiap peserta didik akan berbeda satu sama lain karena daya imajinasi yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi bahwa disetiap kelas ada peserta didik yang terampil dalam menggambar ilustrasi dan ada juga peserta didik yang masih belum terampil dalam menggambar ilustrasi. Karena seringkali tidak menggunakan media pada saat pembelajaran menggambar ilustrasi, sehingga peserta didik kesulitan dalam menggambar ilustrasi dan hasil menggambar ilustrasi peserta didik masih jauh dari harapan, peserta didik kurang perhatian saat mengikuti pembelajaran, peserta didik tidak fokus saat mengikuti pembelajaran, peserta didik kurang aktif saat mengikuti pembelajaran, peserta didik masih bingung melaksanakan perintah pendidik ketika menggambar, peserta didik merasa tidak berbakat dalam menggambar, pendidik tidak menggunakan media saat pembelajaran berlangsung.

Pada kurikulum 2013 Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Menggambar ilustrasi harus jelas maksud hasil gambarnya terutama sesuai dengan “tema”. Dalam kurikulum 2013 kelas , menggunakan tema Peristiwa dalam Kehidupan. Adapun kompetensi Dasar Menggambar ilustrasi dengan menggunakan proporsi dan komposisi. Dengan indikator menggambar ilustrasi tentang manfaat air bagi kehidupan manusia dan sekelilingnya.

Hasil observasi tersebut juga didukung dari hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar yang memaparkan bahwa belum optimalnya keterampilan siswa dalam menggambar ilustrasi serta 70% siswa belum berhasil menggapai KKM yang telah ditetapkan, menurut peneliti berkolaborasi dengan guru kelas

melakukan perbaikan pembelajaran. Perbaikan perlu dilakukan dan dilaksanakan dalam prosedur pembelajaran agar kemampuan siswa dalam menggambar ilustrasi dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti termotivasi untuk menggunakan film animasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas V SD Negeri Anggadita III dengan menggunakan film animasi untuk pembelajaran menggambar ilustrasi, dan menuangkan dalam suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil menggambar ilustrasi peserta didik masih jauh dari harapan
2. Peserta didik kurang perhatian saat mengikuti pembelajaran
3. Peserta didik tidak fokus saat mengikuti pembelajaran
4. Peserta didik kurang aktif saat mengikuti pembelajaran
5. Peserta didik masih bingung melaksanakan perintah guru ketika menggambar
6. Peserta didik merasa tidak berbakat dalam menggambar
7. Pendidik tidak menggunakan media saat pembelajaran berlangsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi, bahwa mesti dilakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diteliti sehingga penelitian ini dapat terfokuskan. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V sekolah dasar masih rendah. Selain itu, belum adanya penggunaan media dalam pembelajaran di kelas tersebut. Dengan demikian perlu adanya penggunaan media yang sesuai dengan kebutuhan kelas V, yaitu pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan permasalahannya yaitu : Apakah terdapat pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menggambar ilustrasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V Sekolah Dasar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu : Ingin mengetahui pengaruh media film animasi terhadap keterampilan menggambar ilustrasi pada kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat membagikan informasi dan menambah pengetahuan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V.

2. Manfaat Praktis

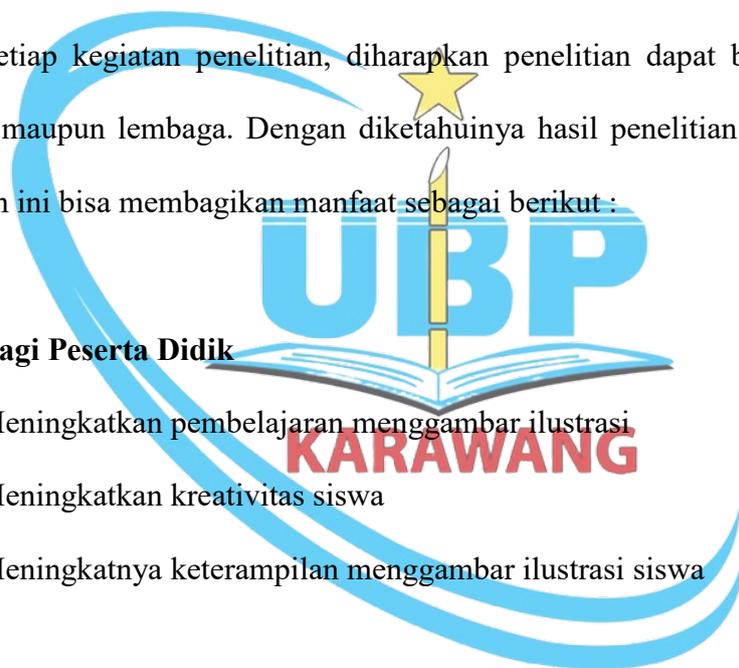
Setiap kegiatan penelitian, diharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi individu maupun lembaga. Dengan diketahuinya hasil penelitian ini, diharapkan penelitian ini bisa membagikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan pembelajaran menggambar ilustrasi
- 2) Meningkatkan kreativitas siswa
- 3) Meningkatnya keterampilan menggambar ilustrasi siswa

b. Bagi Guru

- 1) Menjadikan film animasi untuk meningkatkan pembelajaran menggambar ilustrasi.
- 2) Hasil penelitian dapat digunakana untuk meningkatkan efektivitas dalam mengajar.



c. Bagi peneliti

- 1) Memberikan acuan kepada peneliti mengenai meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi
- 2) Memberikan peneliti bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut.

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa kelas V Sekolah Dasar
- 2) Menumbuhkan iklim belajar siswa kreatif di sekolah.

