

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat berkaitan dengan kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir hayatnya. Pendidikan adalah 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 (UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003) . Sementara itu, Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara dalam kongres taman siswa yang pertama, pada 1930 ia menyebutkan bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt), dan tubuh anak. Ada pula pendapat menurut John S. Brubacher dalam buku *Modern Philosophies of Education* (1977:371) mengatakan :

“Pendidikan adalah proses dimana potensi, kemampuan, kapasitas manusia yang mudah di pengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri”.

Dari definisi tersebut, terlihat bahwa usaha pendidikan berupaya mengarahkan seluruh potensi peserta didik secara maksimal agar terwujud suatu

kepribadian yang baik pada dirinya. Dengan demikian tentu harapan terhadap dunia pendidikan sangat besar, karena setiap manusia ingin mencapai kualitas hidup sebaik-baiknya melalui pendidikan.

Seni merupakan hal yang tidak lepas dari kehidupan manusia, baik secara sadar ataupun tidak, kehidupan manusia sangat berdampingan dengan seni. Seni memiliki berbagai pengertian tergantung konsep atau pandangan yang mendasari sebuah teori atau kajian mengenai seni itu sendiri. Menurut Sumanto (2006; 5) seni dapat diartikan sebagai berikut:

“Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dalam penciptaan atau penataan suatu karya seni yang dilakukan oleh para seniman, dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya”

Dengan begitu, seni merupakan hasil karya manusia dengan melibatkan jiwa dan perasaan serta kreativitas yang dimilikinya. Hasil karya seni tersebut merupakan wujud ekspresi sang seniman yang kemudian dituangkan pada berbagai media yang mendukung dalam teknik dan prosesnya. Dengan adanya seni, manusia mampu berkembang dan menciptakan hal-hal baru yang menjadi salah satu saksi peradaban kehidupan manusia.

Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya (Soehardjo, 2012:13). Dengan demikian dapat diartikan bahwa seni memiliki peranan penting dalam

dunia Pendidikan, baik Pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Dengan adanya Pendidikan seni, akan sangat mempengaruhi cara kreatif peserta didik dalam menumbuh kembangkan kepekaannya terhadap kepribadiannya sendiri. Namun, Soedarso Sp (2000) (dalam jurnal pendidikan seni rupa oleh Tenri Ajeng, dkk) mengatakan posisi kesenian dalam kurikulum lemah sekali, ditambah lagi dengan kelemahan lain yaitu kurang terampilnya pelaksana, serta keterbatasan fasilitasnya. Dalam jurnal yang sama juga Rohendi (2000) mengatakan perhatian terhadap kesenian yang amat kurang selama ini, menyebabkan kesenian kita semakin tercecceh dibanding dengan perkembangan bidang lainnya. Oleh sebab itu, selain keterampilan dan potensi yang dimiliki guru atau pelaksana, tentu juga membutuhkan fasilitas yang mendukungnya agar pendidikan seni tidak tertinggal.

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu upaya pengembangan diri untuk mengenali diri sendiri, menggali dan mengembangkan keterampilan serta kreativitas peserta didik dibidang seni rupa. Setiap manusia memiliki potensi mendasar dalam bidang seni, khususnya seni rupa. Potensi ini perlu dikembangkan dan ditanamkan sejak dini. Sumanto menjelaskan mengenai Pendidikan seni rupa :

“Pendidikan seni rupa adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Fungsi dari pendidikan seni rupa pada hakikatnya adalah sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta,rasa,karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktik berolah seni sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya” (Sumanto. 2005: 22).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa merupakan sebuah upaya dalam memberikan pengalaman kreatif dengan tujuan membentuk kepribadian

cipta, rasa, karsa peserta didik. Peran guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran seni rupa memerlukan komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik agar dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran akan dengan optimal tercapai.

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dikutip dari jurnal “Media Pembelajaran” oleh Nunu Mahnun, Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima, seperti televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu mengandung maksud pengajaran maka disebut media pembelajaran.

Sementara itu, pendapat lain mengenai media dikemukakan oleh Gagne dan Briggs (1975) (dalam Arsyad, 2017:4) mereka mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan *computer*. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung sebuah materi dalam proses belajar mengajar guna

merangsang minat belajar dan menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (Kemendikbud RI) menegaskan bahwa ada kebijakan baru dalam dunia Pendidikan, kebijakan tersebut yaitu “Merdeka Belajar”. Merdeka belajar merupakan sistem pendidikan dicetuskan oleh Bapak Menteri yang tergabung dalam Kabinet Indonesia Maju, Nadiem Anwar Makarim. Merdeka belajar terlahir dari banyaknya *problem* yang ada dalam pendidikan, terutama yang terfokus pada pelaku atau pemberdayaan manusianya. Setelah diterapkannya kebijakan Merdeka Belajar, nantinya akan terjadi banyak perubahan terutama dari sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang sekarang hanya dilaksanakan di dalam kelas akan berubah dan dibuat nyaman mungkin agar mempermudah interaksi antara peserta didik dan guru. Salah satunya yaitu belajar dengan *outing class*, dimana *outing class* ini adalah salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas agar peserta didik memiliki keterampilan dan keahlian tertentu.

Konsep merdeka belajar yang digaungkan oleh Nadiem Makarim ini memiliki pokok- pokok kebijakan Kemendikbud RI terkait dengan konsep merdeka belajar salah satunya RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP merupakan pegangan seorang guru dalam mengajar. Sebelum masuk kelas guru wajib menyusun RPP agar pembelajaran yang dilakukan lebih terarah dan sesuai indikator yang dikembangkan. Kebijakan baru terkait dengan penyusunan RPP

telah dikeluarkan oleh menteri pendidikan yang tertuang dalam Surat Edaran No. 14 tahun 2019 tentang Penyederhanaan RPP. Berbeda dengan RPP sebelumnya yang mencakup lebih dari sepuluh komponen, pada RPP yang baru terjadi penyederhanaan yaitu hanya terdapat 3 komponen inti dalam RPP yang sesuai dengan edaran menteri pendidikan no 14 tahun 2019 yaitu; tujuan pembelajaran, langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian atau assesment. Dengan adanya kebijakan ini, guru akan lebih mudah dan diberikan kebebasan untuk membuat dan mengembangkan RPP seefektif dan seefisien mungkin, akan tetapi tetap berorientasi pada perkembangan anak.

Pada kurikulum 2013 untuk peserta didik SMK kelas X terdapat kompetensi dasar seni sebagai berikut :

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Memahami karya seni rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estetisnya	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis dan tema karya seni rupa • Mengidentifikasi nilai estetis karya seni rupa • Memahami teknik pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model
4.2 Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan melihat model benda mati, benda hidup dan foto/gambar • Bereksplorasi dengan berbagai media dan teknik • Menyajikan konsep hasil eksplorasi berkarya tiga dimensi dengan berbagai media dan teknik.

Tabel 1.1

Kompetensi Dasar Seni Kurikulum 2013 untuk kelas X

Berdasarkan KD tersebut, peserta didik berhak mendapatkan stimulus untuk mencapai perkembangannya. Tentu tidak cukup hanya melalui materi verbal atau melalui tulisan saja, peserta didik juga harus bisa merasakan melalui panca inderanya, sehingga materi yang disampaikan akan dengan mudah dipahami dan kompetensi yang menjadi tujuan akan tercapai. Peserta didik juga

harus mampu menuangkan imajinasi yang didapat setelah mempelajari materi yang diberikan menjadi sebuah karya seni rupa 3D. Tentu hal ini akan sangat membutuhkan peran guru dalam memotivasi peserta didik itu sendiri.

Dalam kurikulum 2013, seni khususnya seni rupa merupakan bagian dari perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik. Persiapan dalam mengajarkan seni rupa harus dilakukan sesuai dengan perkembangan yang akan dicapai oleh peserta didik, khususnya tujuan pembelajaran seni rupa.

Salah satu sekolah di Tasikmalaya yang menggunakan konsep Merdeka Belajar adalah SMK Muhammadiyah Tasikmalaya. Terfokus pada mata pelajaran seni yang ada disana untuk kelas X sudah mutlak menggunakan konsep Merdeka Belajar. Namun, pelaksanaan pembelajarannya belum terlaksana secara optimal, terlihat dari pemberian materi seni khususnya seni rupa, guru hanya memberikan materi terpatok pada kegiatan seni yang sudah dirancang dan digunakan kembali dari tahun ke tahun. Mengingat *Pandemic Covid-19* 2 tahun kebelakang ini sangat mempengaruhi sistem pendidikan, sehingga pembelajaran seni rupa tidak dikembangkan. Selain itu, media yang digunakan kurang efektif dalam memfasilitasi kegiatan belajar. Meskipun guru sudah memberikan kebebasan peserta didik untuk mengeksplor materi mengenai seni rupa 3D, namun hal tersebut masih kurang cukup untuk mengembangkan pemahaman, kreatifitas, minat, dan bakat peserta didik secara langsung dalam bidang seni rupa.

Mengetahui permasalahan yang ada tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang kegiatan belajar khusus mata pelajaran seni rupa dengan memperhatikan karakteristik peserta didik serta kreatifitas guru

itu sendiri. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti adalah *Pop Up Book* yang memuat materi seni rupa 3D. *Pop Up Book* dikemas dengan semenarik mungkin, karena media pembelajaran yang menarik akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi, selain itu juga membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih optimal. Oleh karena itu, *Pop Up Book* cocok digunakan sebagai media pembelajaran khususnya pada pelajaran seni rupa yang dimana pembelajaran seni rupa tidak hanya cukup oleh deskripsi saja, diperlukan contoh gambar yang memperjelas isi materi. Dengan demikian peserta didik akan mudah dalam mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya terhadap bidang seni rupa.

Melalui penelitian di dalam kelas, kegiatan belajar mengajar seni rupa hanya pemberian materi seperti biasa, adapun kegiatan yang dilakukan peserta didik hanya berupa pencarian sumber materi yang relevan dari internet atau buku paket. Kurang efektifnya media yang memfasilitasi kegiatan belajar, sehingga peserta didik hanya mampu memahami apa yang mereka baca saja.

Salah satu potensi yang harus dikembangkan adalah minat bakat peserta didik mengenai seni khususnya seni rupa, hal ini dapat dilakukan melalui upaya perbaikan proses pembelajaran. Dalam hal ini peran guru sangat penting hingga sepatutnya mampu mencari strategi yang pas dalam kegiatan belajar mengajar.

Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran seni rupa adalah sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru, sebab guru hanya memberi arahan untuk mengeksplor materi melalui internet saja tanpa adanya media yang memperjelas materi seni rupa. Dengan kondisi yang seperti itu, banyak peserta

didik yang tidak fokus dan menyia-nyiakan waktu belajar. Kebebasan kegiatan di dalam kelas tidak dipergunakan dengan baik, meskipun pencarian materi sudah terpenuhi akan tetapi pemahaman yang didapat peserta didik sangat kurang sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan sejak awal tidak tercapai.

Berdasarkan uraian diatas, maka penting adanya media pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran seni khususnya seni rupa untuk kelas X dalam meningkatkan kemampuan dan perkembangan anak. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan KI KD yang mengacu pada kurikulum 2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran seni rupa di salah satu sekolah tidak berkembang sehingga mempengaruhi perkembangan kemampuan minat bakat peserta didik dalam bidang seni, khususnya seni rupa.
2. Guru hanya memberikan materi yang sudah dirancang dan digunakan dari tahun ke tahun tanpa adanya media pembelajaran yang efektif dan menarik.
3. Di SMK Muhammadiyah Tasikmalaya pemberian materi seni rupa hanya berlaku pada tingkat kelas X saja. Keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi seni menyebabkan peserta didik kesulitan memahami serta mengembangkan bakatnya dibidang seni, khususnya seni rupa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan pembatasan masalah, secara khusus dirumuskan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *Pop Up Book* agar menjadi media pembelajaran seni rupa 3D di kelas X?,
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap pembelajaran seni rupa 3D kelas X?.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pembuatan *Pop Up Book* menjadi media pembelajaran seni rupa 3D di kelas X
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Pop Up Book* terhadap pembelajaran seni rupa 3D kelas X

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Peneliti

Sebagai pengalaman dan pengembangan kemampuan serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

2. Bagi Guru

Memberikan ide/gagasan dalam meningkatkan keterampilan guru serta mengembangkan media pembelajaran seni rupa yang dikemas dalam

pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk mengembangkan bakatnya.

3. Bagi Peserta Didik

Dapat mengembangkan/mengeksplor kemampuan dalam bidang seni rupa yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.

4. Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Umtas

Memberikan kontribusi dalam menambah sumber pustaka yang ada di jurusan dan dapat dibaca bagi para mahasiswa.

F. Sistematika Penulisan

Struktur penulisan skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisikan berbagai teori dan konsep yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta berhubungan dengan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar *Pop Up Book* untuk fasilitas belajar seni rupa

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisikan tentang metode yang akan digunakan dalam penelitian, baik yang menyangkut cara pengumpulan data, maupun cara pengolahan data yang di gunakan yaitu dengan teknik observasi lapangan, wawancara, dan studi dokumentasi.

4. BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini berisikan hasil penelitian dalam uji coba media pembelajaran *Pop Up Book* untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa kelas X di SMK Muhammadiyah Tasikmalaya dengan mengumpulkan data dan dokumentasi yang jelas dan baik.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran *Pop Up Book* berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

6. Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan salah satu syarat kelengkapan sebuah laporan atau karya tulis. Maksud pencantuman daftar pustaka ialah untuk memberitahu kepada pembaca tentang buku-buku dan sumber lain yang digunakan sebagai referensi di dalam penyusunan laporan atau karya tulis oleh penulis.

7. Lampiran-lampiran

Berisikan dokumen-dokumen yang digunakan dalam penelitian dan produk yang dihasilkan.