

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia dapat menjadi upaya untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan.

Perkembangan dibidang teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Pendidikan informal, formal maupun non formal dapat menikmati fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai dengan yang sangat canggih. Agar tujuan pendidikan tercapai secara maksimal, maka perlu diperhatikan segala sesuatu yang mendukung keberhasilan program pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peran penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dengan adanya perkembangan yang sangat pesat, berdampak pula pada lembaga pendidikan (sekolah) untuk dituntut mampu menyiapkan siswa/siswi yang berprestasi di bidangnya untuk menghadapi semua perubahan-perubahan pada bidang pendidikan. Selain itu, sekolah juga dituntut mampu

menciptakan sumber daya manusia yang unggul, berkarakter dan mampu bersaing dalam kompetisi global.

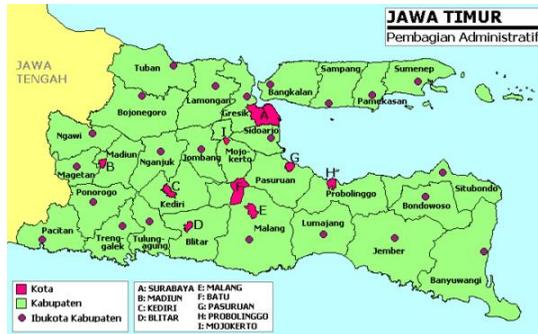
Sehubungan dengan hal tersebut, perkembangan teknologi digital membawa perubahan yang membuat hampir semua bidang keilmuan terkena imbasnya. Semua yang mengalami perubahan atau perkembangan pasti akan mengalami proses perubahan, dari sebelum berubah sampai ketika perubahan atau perkembangan itu terjadi. Secara umum kata teknologi diasosiasikan dengan penggunaan alat atau mesin. Pemahaman umum tersebut sangat melekat, membuat kata teknologi dan kata seni menjadi kata yang hasil kegiatannya mempunyai wilayah masing-masing. Teknologi berada pada wilayah industri dan seni berada pada wilayah individu. Meskipun demikian kedua kata tersebut sama-sama berhubungan dalam hal pendidikan. Pengaruh teknologi informasi di dunia pendidikan sangat terlihat pada era sekarang karena banyak insan yang menciptakan suatu program atau aplikasi untuk menunjang berhasilnya proses belajar pembelajaran. Dunia pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran yang meliputi guru, siswa dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan pendidikan menengah vokasi yang dianggap sebagai pencipta sumber daya manusia terampil dan bermutu, masih harus menghadapi rentetan panjang persoalan. Idealnya, SMK didesain untuk menciptakan lulusan yang siap masuk ke dunia kerja dengan kemampuan teknis yang mereka miliki. Maka dari itu, peran media dibutuhkan untuk membantu siswa dalam

proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Begitu pula, di SMKN 2 Kota Mojokerto merupakan Sekolah Menengah kejuruan di Kota Mojokerto yang mulai berdiri pada tanggal 24 Juni 2013. Pada awal berdiri, pelaksanaan layanan pendidikan bertempat di gedung SMKN 1 Kota Mojokerto Jl. Kedungsari, Magersari Kota Mojokerto. Pada tanggal 16 Januari 2014, SMKN 2 Kota Mojokerto menempati gedung baru di Jl. Pulorejo Kecamatan Prajuritkulon Kota Mojokerto yang diresmikan oleh Walikota Mojokerto. Pada awal berdirinya SMKN 2 Kota Mojokerto baru membuka dua kompetensi keahlian yaitu: Tata Boga (TB) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Tahun berikutnya, membuka tiga kompetensi keahlian lainnya diantaranya: Desain Komunikasi Visual (DKV), Agribisnis Pengolahan Hasil Pangan (APHP), dan Perbankan Syariah (PS). Hingga saat ini, SMKN 2 Kota Mojokerto memiliki 5 bidang keahlian yang berbeda yaitu: bidang pariwisata, seni dan industri kreatif, agribisnis dan agroteknologi, teknologi informasi dan komunikasi serta bisnis manajemen.

SMKN 2 Kota Mojokerto secara geografis terletak di Provinsi Jawa Timur, Kota Mojokerto Kecamatan Prajurit Kulon.



Gambar 1.1 peta Jawa timur Indonesia

Sumber:

<https://www.google.com/search?q=peta+jawa+timur.co>

m



Gambar 1.2 peta Kota Mojokerto

Sumber;

<https://singoutnow.wordpress.com/2017/01/10/kota-mojokerto/>

Dalam proses pembelajaran atau pembuatan sebuah karya, biasanya seorang guru hanya menjelaskan. Jika siswa mengalami kesulitan saat proses pembelajaran maka akan sulit dan memakan waktu untuk mengulang kembali apa yang sudah dijelaskan oleh guru, sehingga dibutuhkan metode demonstrasi dan media yang mampu memberikan visualisasi yang baik agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Metode demonstrasi dinilai bisa memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan dapat menjadi media pengantar bagi guru maupun siswa sebelum praktek.

Pendidikan seni disekolah seringkali menemui banyak hambatan. Penyebab paling utama dan sering dijadikan alasan adalah tidak adanya bakat yang dimiliki oleh siswa. Guru memiliki peran besar untuk mengetahui atau membimbing siswa untuk melihat kemampuan yang dimiliki pada bidang seni. Jika ditemukan siswa yang berbakat dalam bidang tertentu sudah seharusnya guru menuntun siswa untuk menggali bakat tersebut agar lebih terlatih dalam bidang yang ditekuninya. Namun, jika terdapat siswa yang belum menemukan bakat yang dimiliki dalam bidang apapun maka, bagaimana cara agar ia menganggap bahwa ini sebagai sebuah tantangan yang harus dihadapinya.

Djamarah (2003: 186) “bahwa seorang guru harus ingat, setiap siswa pasti mempunyai bakat yang berlainan dan mempunyai kecepatan belajar yang bervariasi”. Metode pembelajaran sangat penting digunakan pada saat kegiatan atau

proses pembelajaran dilaksanakan untuk membantu agar siswa lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari pada saat kegiatan belajar pembelajaran. Ada beberapa metode yang sering digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa, salah satunya adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah sebuah metode yang unsur pengamatannya langsung terhadap objek dan lebih menunjukkan sesuatu yang sudah nyata. Dalam metode ini pengajar memberikan contoh dengan mempraktekkan kepada peserta didiknya dengan menjelaskan secara langsung dari awal sampai akhir.

Dari beberapa cabang seni yang diajarkan, banyak siswa yang sering bertanya perihal desain grafis. Banyak yang belum seberapa paham mengenai desain grafis dan apa saja yang dapat dihasilkan melalui desain grafis. Setelah ditunjukkan beberapa contoh karya desain grafis barulah mereka mengerti dan mulai menanyakan bagaimana proses pembuatannya. Dengan demikian penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Desain Poster Dengan Menggunakan Media Aplikasi Corel Draw di Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto”.

## **B. Batasan Masalah**

Mengingat fokus permasalahan terlalu luas, pada penelitian ini berfokus untuk mengetahui adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode demonstrasi dan media Corel draw

dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional (pembelajaran langsung) dengan Kompetensi Dasar “Karya seni dua dimensi (desain poster)”. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X DKV-2 SMKN 2 Kota Mojokerto yang berjumlah 34 siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Pencapaian yang ingin didapatkan pada penelitian ini merupakan hasil untuk mengetahui metode demonstrasi yang dilakukan pengajar kepada siswa apakah berpengaruh atau tidak. Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster menggunakan media aplikasi Corel Draw ?
2. Adakah pengaruh dari penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar desain grafis pada siswa kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster menggunakan media aplikasi Corel Draw.
2. Ingin mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap hasil belajar desain grafis siswa kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto .

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Mengetahui cara belajar siswa dari hasil belajar maka diharapkan dapat dipakai sebagai bahan pertimbangan dalam rangka membantu proses pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.
2. Penelitian ini menjadikan suatu masukan positif bagi sekolah dalam pengembangan belajar bidang studi seni rupa khususnya dalam hal desain.
3. Mempermudah dalam proses penyampaian materi, bisa digunakan sebagai media pengantar sebelum praktek dilaksanakan, sehingga guru dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan baik.
4. Mengetahui demonstrasi pembuatan karya seni rupa 2 dimensi khususnya desain poster melalui aplikasi Corel Draw.
5. Dapat menambah pengetahuan dari penerapan metode demonstrasi dalam kemampuan siswa agar lebih berkembang untuk meningkatkan minat hasil belajar desain poster siswa.
6. Meningkatkan kreativitas dan membuat siswa lebih aktif dalam pelajaran seni budaya khususnya seni rupa.
7. Melatih siswa berkinerja dalam dunia desain.
8. Dapat mencetak peserta didik dan guru yang berkualitas dan berkompetan dengan penerapan media Corel Draw untuk berkarya seni rupa melalui desain.