

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di dalam Undang-undang dasar 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan. Serta di perjelas dengan pasal 31 ayat (2) yang isinya menyebutkan bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya, selanjutnya pada pada pasal 31 ayat (3) bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang mengikatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Pendidikan diperuntukkan untuk seluruh manusia guna membentuk karakter manusia secara utuh dan mengembangkan potensi-potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas baik dari segi spritual, intelegensi dan skill.

Seperti yang tercantum pada undang-undang nomer 20 tahun 2003 pada pasal 1 ayat (1) yang menjelaskan tentang suatu sistem pendidikan yang bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dengan kesadaran serta sudah terencana yang memiliki tujuan guna untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran supaya peserta didik bisa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar meningkatkan potensi spiritual keagamaan, dapat pengendalian dirinya, meningkatkan kepribadian baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta meningkatkan keterampilan dimana potensi ini yang di sangat di perlukan untuk dirinya, masyarakat sekitar, bangsa dan negara.

Sedangkan standar isi pendidikan dasar dan menengah menurut Permendikbud no.21 tahun 2016 pada pasal 1 ayat (5) menegaskan bahwa pencapaian kompetensi inti dan penguasaan materi pada setiap mata pelajaran di kelas tergantung pada tingkat kompetensinya, tingkatnya harus sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikannya dan harus sesuai dengan yang sudah ditetapkan oleh kurikulum dan perbukuan.

Pendidikan seperti wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya pada manusia, dengan melalui penyelenggaraan pendidikan dapat diharapkan bisa mencetak manusia yang lebih berkualitas (Wati,52:2015), seperti salah satunya yaitu penyelenggaraan pendidikan di dalam persekolahan melalui pelajaran seni rupa.

Bahkan sebagian orang berpikir bahwa pembelajaran seni rupa merupakan salah satu pembelajaran yang hanya melakukan kegiatan menggambar saja dan tidak terlalu membawa manfaat untuk peserta didik ke jenjang selanjutnya, apabila kita cermati kembali bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa ini selalu mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga memberikan banyak manfaat dalam mengembangkan potensi dan kepribadian peserta didik.

Seperti pendapat Ki Hajar Dewantara tentang seni ialah sebuah tindakan atau aktivitas dari sebuah perbuatan yang dilakukan oleh setiap manusia yang bermula dari sebuah perasaan. Dapat di indentikan dengan perasaan yang indah yang dimana akhirnya perasaan tersebut dapat tersampaikan ke jiwa seseorang dan akan memberikan dampak emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah seni tersebut”.

Pembelajaran adalah aktivitas yang dilaksanakan oleh seorang guru dengan peserta didik yang mempunyai tujuan untuk menciptakan perubahan lebih baik dari hasil belajar yang. Dalam sebuah proses pembelajaran dikelas guru mengupayakan supaya peserta didik lebih aktif untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran dan guru memberikan motivasi serta mendorong siswa agar totalitas saat belajar saat menyampaikan sebuah materi pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi kelas sehingga peserta didik merasa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Penyampaian pembelajaran ini akan lebih maksimal dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai (Sugianto et al.,2023)

Model pembelajaran yang digunakan itu harus disesuaikan dengan kemampuan siswa agar pembelajaran bisa tercapai dengan baik dan yang diinginkan. Oleh sebab itu sang pendidik harus memperhatikan kondisi siswanya, materi bahan ajar dan fasilitas media yang tersedia

di lingkungan sekolah.

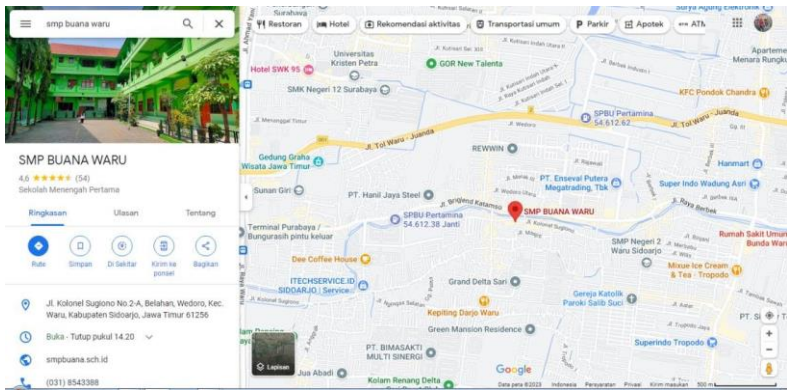
Berikut beberapa model pembelajaran yang bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisinya yang dihadapi. (1) Kooperatif (*Cooperative Learning*) pembelajaran ini sesuai dengan manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan sama orang lain. Sehingga siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, serta mempunyai rasa tanggung jawab baik terhadap temannya maupun lingkungan sekitar. (2) Pembelajaran Kontektul (*Contextual Teaching and Learning*) pembelajaran yang dimulai dengan tanya jawab lisan mengenai kehidupan nyata siswa. Sehingga siswa tidak hanya menonton dan mencatat melainkan siswa mengalami dan melakukan. (3) Pembelajaran Berbasis Masalah, pada pembelajaran ini siswa sebelumnya di kasih suatu permasalahan dan bagaimana cara mengatasi suatu permasalahan tersebut, yang memiliki tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggung jawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan. (4) TGT (*Teams Games Tournament*) penerapan model pembelajaran ini yaitu dengan mengelompokkan siswa setiap kelompok diberikan tugas yang berbeda, setiap kelompok harus berdiskusi dan kompak serta tumbuh rasa kompetensi antar kelompok sehingga diskusi terasa nyaman dan menyenangkan seperti kondisi permainan (*games*). (5) *PJBL (Project Based Learning)* pada model pembelajaran ini mengekspos siswa lebih aktif dan pendekatan pendidikan yang didasarkan pada imajinasi siswa, kemudian siswa dituntut untuk menghasilkan produk baik secara hasil maupun kualitas.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yang secara inovatif seperti salah satunya yaitu model pembelajaran *project based learning*. Menurut Kunarsih & Sani (2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis proyek yaitu sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan kompleks. Peserta didik tidak hanya membangun konsep tersebut melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga akan menghasilkan sebuah produk sebagai hasil dari pemecahan masalah sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran baik dilihat dari kualitas proses, maupun kualitas hasil menurut (Fitri, 2014).

SMP Buana Waru merupakan salah satu pendidikan berada dalam naungan Yayasan Badan Penyelenggara Pelaksana Pendidikan Ma'arif Nahdlatul Ulama (BP3MNU) dengan akreditasi A status sekolah swasta. SMP Buana Waru terletak di Desa Wedoro Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo Provinsi Jawa Timur.

SMP BUANA Waru ini terdiri sejak Tahun 1998 dan mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk menunjang pembelajaran para siswa-siswi di SMP BUANA Waru.

Lokasi SMP BUANA WARU :



gambar 1.1 lokasi SMP BUANA Waru

(sumber dari google maps diambil pada tanggal 14 Juli 2023)

Berdasarkan beberapa observasi dilapangan banyak siswa yang masih mendapatkan nilai rendah didalam mata pelajaran seni rupa pada materi desain motif ragam hias. Dikarenakan proses dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran yang umum yaitu metode ceramah. Pengajaran yang menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa memilih bercerita dengan temannya dan kurang aktifnya siswa dalam memberikan umpan balik terhadap pertanyaan dan stimulus yang diberikan oleh guru sehingga guru susah mengontrol sejauh mana

pemahaman siswa, kegiatan pembelajaran menjadi membosankan jika terlalu lama. Hal ini juga mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebagian besar aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru serta penggunaan media yang digunakan guru selama ini kurang kreatif dan inovatif yaitu hanya menggunakan buku gambar sebagai media utama dalam penerapan desain motif ragam hiasnya sehingga pembelajaran selama ini kurang merangsang atau menarik siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti mata pelajaran tersebut yang mengakibatkan sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar yang rendah.

Pendidikan seni rupa memiliki peranan yang sangat penting di lingkungan sekitarkita, khususnya untuk para generasi muda yang memperoleh pelajaran tentang kesenian di sekolahannya masing-masing. Salah satunya yaitu penerapan desain motif ragam hias yang menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif seperti media kriya tekstil totebag yang termasuk karya seni rupa 2 dimensi, karya ini memiliki nilai fungsi dan proses pengerjaan/pembuatannya dilakukan dengan ketrampilan. Disamping itu penerapan desain motif ragam hias media kriya tekstil tote bag juga memiliki nilai keindahan, serta memiliki nilai guna yang dapat difungsikan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam pembuatan desain motif ragam hias media kriya tekstil totebag juga membutuhkan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami serta mengkreasikan desain motif ragam hiasnya. Melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode *project based learning* guru dapat mengekspos agar siswa aktif dalam membangun dan mengaitkan konsep materi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *project based learning* Terhadap Hasil Belajar Penerapan Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo.

B. Batasan Masalah

Di dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *project based learning* yang diterapkan di dalam pembelajaran Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag untuk siswa kelas VIII C dengan jumlah siswa sebanyak 30 yang terdiri dari 16 siswi perempuan dan 14 siswa laki-laki. Maka dari itu penulis akan membatasi pada masalah pengaruh penggunaan pembelajaran metode *project based learning* terhadap hasil belajar Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *project based learning* terhadap pembelajaran Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo?
2. Apakah pengaruh penggunaan metode pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo?

D. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi yang akurat dan keterangan secara terperinci. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Upaya untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *project based learning* terhadap pembelajaran siswa Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo.
2. Ingin mengetahui pengaruh penggunaan metode *project based learning* pada hasil belajar siswa Desain Motif Ragam Hias Media Tekstil Totebag pada Siswa Kelas VIII di SMP BUANA Waru Sidoarjo.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di dapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Upaya mengetahui siswa saat menuangkan ide dalam pembelajaran desain motif ragam hias media tekstil totebag.
2. Penelitian ini diharapkan berguna dan menjadi masukan bagi sekolah yang bersangkutan maupun bagi guru dalam memilih metode pembelajaran project based learning yang paling sesuai dalam pembelajaran desain motif ragam hias media tekstil totebag untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan yang diterapkan dapat tercapai dengan baik.
3. Dapat memperbaiki proses pembelajaran desain motif ragam hias media tekstil totebag.