

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. Dampak kemajuan teknologi komunikasi serta persaingan manusia di era globalisasi yang tidak mengenal batas, serta adanya tuntutan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah keharusan, terutama bagi para generasi muda sebagai generasi penerus bangsa

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 dibidangnya 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.

Sehingga peserta didik dapat memiliki potensi menjadi manusia yang beriman dan bertawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, disiplin, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Sehubungan dengan itu perkembangan teknologi digital membawa perubahan yang membuat hampir semua bidang keilmuan terkena imbasnya. Perubahan yang terjadi tidak datang dalam satu malam, satu bulan atau satu tahun. 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 penguasaan 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 proses pembelajaran yang meliputi guru, siswa dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran.

"Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan mengurangi sikap pasif siswa" (Deni Hardianto, 2005: 102).

SMP merupakan sekolah menengah pertama dengan beberapa kompetensi mata pelajaran. Dalam SMP ini terutama pada siswa kelas VIII terdapat mata pelajaran seni budaya sebagai bekal siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi atau bisa juga sebagai bekal dalam memasuki dunia industri. Peran media dibutuhkan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Peran media untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Menurut Usman (2011: 21) "salah satu peranan guru adalah sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan – tujuan pendidikan yang harus mereka capai".

Dalam hal ini, tentu diperlukan media yang dapat sesuai dengan perkembangan jaman. Media yang dipersiapkan harus terprogram dengan baik, karena perkembangan dari perubahan teknologi informasi dapat mempengaruhi semuanya.

(Munib 2004: 59) "perubahan teknologi memiliki 3 dampak penting, antara lain ":

1. Perubahan teknologi dapat menciptakan suatu tuntutan bagi individu untuk memiliki keterampilan baru. Hal tersebut menyebabkan terjadi perubahan kurikulum pada bidang-bidang yang dapat memenuhi tuntutan tersebut.

2. Perubahan teknologi menuntut agar suatu lembaga pendidikan dapat mempersiapkan lulusannya supaya menyesuaikan dengan perkembangan yang terjadi.

3. Pengaruh teknologi terhadap lembaga pendidikan adalah pada penggunaan media, komunikasi, transformasi dan revolusi bioteknologi.

Melalui pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa perubahan teknologi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis elektronika masa kini yang menarik dapat merangsang minat belajar siswa sehingga akan mempengaruhi hasil (prestasi) belajar siswa.

Media pembelajaran sedapat mungkin bisa diterapkan di semua mata pelajaran, termasuk Seni Budaya. Salah satu materi pokok di kelas VIII dalam mata pelajaran Seni Budaya ini adalah seni rupa dua dimensi. Dalam proses pembelajaran atau pembuatan sebuah karya, biasanya seorang guru hanya menjelaskan. Jika siswa ada kesulitan saat proses pembelajaran maka akan sulit dan memakan waktu untuk mengulangi kembali yang sudah dijelaskan oleh guru. Sehingga dibutuhkan sebuah 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 guru maupun siswa sebelum praktek. Selain itu video juga dapat digunakan sebagai media belajar secara mandiri oleh siswa.

(Ki Hajar Dewantara,2004:330) Seni menurut Ki Hajar Dewantara adalah " seni yaitu segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaanya manusia".

Hal yang membuat pendidikan seni ada dikarenakan untuk menjadikan seseorang memiliki keahlian khusus dibidang tersebut. Keahlian khusus ini merupakan suatu hal yang ada di sekitar lingkungan sehari-hari manusia apalagi di lingkungan Indonesia yang memiliki beragam budaya dan kebudayaannya. Selain memiliki sifat untuk menampung aspirasi intelektual suatu masyarakat, kesenian juga memiliki peran yang tidak kecil dalm menghibur masyarakat. baik sebagai wujud ungkapan rasa senang penciptanya, menggembirakan penikmat seni, ataupun membahagiakan masyarakat. kesenian juga membantu proses pendidikan, baik melalui

kemampuannya media intelektual, maupun sebagai bagian praktis penyediaan alat-alat pendidikan, seperti buku, tas, pensil.

Mata pelajaran seni budaya mencakup beberapa aspek yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan seni sastra. Semua itu melatih siswa belajar berolah pikir dan berolah rasa sehingga siswa secara tidak langsung dilatih untuk peka terhadap kondisi diri dan lingkungannya. Tetapi kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa mata pelajaran seni budaya dikesampingkan instansi belajar atau sekolah lebih terfokus pada mata pelajaran yang akan di ujikan pada ujian nasional. Padahal jika pelajaran seni dilakukan dan dipelajari secara serius maka tidak mustahil akan memunculkan siswa yang cerdas, kreatif, santun dan agamis. Keseimbangan yang muncul karena otak kanan aktif akan menjadikan siswa tumbuh menjadi generasi yang berbudi pekerti luhur.

Pendidikan seni di sekolah 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 ini. Jika ditemukan siswa yang berbakat dalam bidang tertentu sudah seharusnya guru menuntun siswa untuk menggali bakatnya tersebut agar lebih terlatih dalam bidang yang di tekuninya. Jika terdapat siswa yang belum menemukan bakat yang dimiliki dalam bidang apapun maka bagaimana cara agar ia menggap ini sebagai sebuah tantangan yang harus dihadapinya. Dengan berlatih terus menerus bukan tidak mungkin akan menjadi hal positif mengejutkan yang akan terjadi pada siswa tersebut.

Guru seringkali kesulitan ketika dihadapkan pada kegiatan praktek menggambar, memainkan alat musik, atau yang lainnya. bagi beberapa anak didik yang berbakat dalam

bidangnya tidak sulit untuk menjalaninnya, tetapi bagi siswa yang belum menumakan bakat yang dimilikinya akan merasa sulit beradaptasi dengan kegiatan praktek seni yang akan dilakukannya karena itu diperlukan metode tertentu untuk membantu kesulitan siswa dalam mengikuti kegiatan atau pembelajaran mata pelajaran seni budaya khususnya pada mata pelajaran seni rupa.

Pendapat 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 memahi materi yang akan di pelajari pada saat kegiatan belajar mengajar. 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 menunjukan 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 oleh penulis siswa sering bertanya perihal desain grafis. Banyak yang tidak mengetahui apa sebenarnya desain grafis dan apa saja yang dapat dihasilkan melalui desain grafis. Setelah ditunjukkan beberapa contoh karya desain grafis barulah mereka mengerti dan mulai menanyakan proses pembuatannya. Melihat kenyataan ini penenulis berusaha menggali pengetahuan siswa tentang karya desain grafis. Walaupun karya desain grafis seringkali dijumpai dan digunakan pada kehidupan sehari-hari tapi para siswa kerap kali tidak sadar akan kehadiran karya desain grafis tersebut. Dengan demikian akhirnya penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul "

Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Prestasi Belajar Desain Poster Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya "

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 aplikasi photoshop dibandingkan dengan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional (pembelajaran langsung) mata pelajaran Seni Budaya, Kompetensi Dasar “karya seni dua dimensi (desain poster)”. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya yang berjumlah 38 siswa untuk kelas eksperimen.

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 secara rinci yang akan diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya yang mendapatkan pelajaran seni budaya. Maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster menggunakan media aplikasi Adobe Photoshop ?
2. Adakah pengaruh metode demonstrasi terhadap prestasi belajar desain garfis siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan metode demonstrasi dalam pembelajaran desain poster menggunakan media aplikasi Adobe Photoshop .
2. Mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap Prestasi belajar desain garfis siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Surabaya

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 penyampaian materi, bisa juga digunakan sebagai media pengantar sebelum praktik. Sehingga dengan ini guru dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan baik.
4. Mengetahui demonstrasi pembuatan karya seni rupa 2 dimensi khususnya desain poster melalui aplikasi photoshop maka diharapkan dapat dipakai sebagai media untuk membantu proses belajar, agar memperoleh prestasi yang memuaskan
5. Dapat menambah pengetahuan dari penerapan metode demonstrasi dalam kemampuan siswa agar lebih berkembang untuk meningkatkan minat dan hasil belajar desain poster siswa.
6. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran seni budaya.

7. Meningkatkan kreatifitas dalam pelajaran seni budaya.
8. Membuat siswa lebih aktif dalam pelajaran seni budaya.
9. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda, mudah dan menyenangkan.
10. Peserta didik mendesain dengan menggunakan media aplikasi Adobe Photosop diharapkan mampu menjadi wahana baru dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa.
11. Melatih siswa dalam berkinerja desain
12. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar dengan memanfaatkan metode demonstrasi materi pokok desain poster dengan menggunakan aplikasi photoshop untuk siswa kelas X SMA.
13. Dapat mencetak peserta didik dan guru yang berkualitas dan berkompetan dengan penerapan media Adobe Photoshop untuk berkarya seni rupa.
14. Untuk menggugah semangat meneliti pengajaran di bidang Seni Rupa PGRI ADI BUANA Surabaya.
15. Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi lingkungan DEPDIKNAS Jawa Timur Mmengenai kebijakannya.