

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran sangat penting bagi kehidupan manusia, yaitu untuk mengembangkan kepribadian yang lebih baik. Pendidikan juga bisa dikatakan sebagai tahapan belajar untuk peserta didik agar memiliki pengertian terkait perihal tertentu, serta salah satu langkah untuk memiliki pola pikir dan pandangan yang bijaksana. Oleh sebab itu, pendidikan dalam kehidupan manusia berfungsi sebagai komponen yang sentral (Triwiyanto, 2017)

Pendidikan di Indonesia harus merata bagi seluruh rakyat Indonesia agar bisa membuat bangsa ini menjadi negara yang maju dengan cara mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana yang tercantum pada UUD 45 pasal 31 ayat 1 dan 2 yang berbunyi, setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Sistem pendidikan di Indonesia juga mengacu pada UU No. 23 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa, 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. Sedangkan menurut Permendikbud No.21 tahun 2016, standar isi pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 5 menegaskan tentang pencapaian kompetensi inti dan penguasaan materi pada setiap mata pelajaran untuk setiap kelas pada tingkat kompetensi sesuai dengan jenjang dan jenis pendidikan tertentu ditetapkan oleh pusat kurikulum dan perbukuan. Selain itu ada juga Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 tahun 2010 pasal 77 tentang pengolahan dan penyelenggaraan pendidikan yang berbunyi, pendidikan menengah bertujuan membentuk manusia menjadi insan yang : 1. Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur, 2. Berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, 3. Sehat, mandiri, dan percaya diri, dan 4. Toleransi, peka social, demokratis, dan bertanggung jawab.

Dengan berpedoman dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 tahun 2010 pasal 77 di atas, maka bisa dikatakan bahwa pendidikan seni di sekolah juga bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, pengetahuan sikap dan keterampilan. Selain itu, pendidikan seni juga berperan sebagai penyedia kesempatan kepada peserta didik untuk melatih pengelihatannya agar menjadi sensitive terhadap bermacam-macam kualitas visual yang ada disekitarnya. Pada prinsipnya, pendidikan seni digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Karena seni itu sendiri memiliki arti ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain dalam bentuk visual, agar orang lain bisa mengetahui perasaan pencipta karya seni.

Ki Hajar Dewantara pernah mengatakan bahwa , “seni adalah tindakan atau aktivitas dari perbuatan yang dilakukan oleh manusia yang bermula dari perasaan. Diidentikkan dengan perasaan yang indah-indah yang akhirnya dapat dan sampai ke jiwa dan memiliki pengaruh emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah seni”.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, pendidik akan memberikan bantuan kepada peserta didik agar memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne (1977), pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar yang baik maka situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar. Oleh sebab itu seorang pendidik dalam menyampaikan materinya harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang digunakan dengan keadaan kelas atau lingkungan belajarnya, sehingga peserta didik bisa tertarik untuk mengikuti pelajaran. Karena, dengan memilih model pembelajaran

yang tepat dan didukung media pembelajaran secara optimal dapat membuat siswa aktif dalam pelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Adapun beberapa model pembelajaran yang bisa dipilih seorang pendidik untuk diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi 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 ini 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 beri 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 imu 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) Metode Demontrasi. Penerapan metode ini yaitu menggunakan panyajian materi dengan memeragakan dan menunjukkan kepada siswa tetang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. (6) PJBL (*Project Based Learning*). Model pembelajaran ini bisa mengekspos siswa lebih aktif dan pendekatan pendidikan yang didasarkan pada imajinasi siswa, kemudian siswa dituntut untuk menghasilkan produk baik secara hasil maupun kualitas. Untuk saat ini, metode *Project Based Learning* sering diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Karena metode ini dirasa paling tepat untuk mengatasi permasalahan yang kerap terjadi disekolah saat ini.

Metode *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri dan kreatif. Sehingga bisa menggantikan metode pembelajaran lama yang monoton. Dengan metode pembelajaran *Project Based Learning*, siswa akan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan hal baru dan lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Menurut Goodman dan Stivers (2010), *Project Based Learning* dapat diartikan sebagai pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang diberikan tantangan kepada peserta didik yang terkait dengan kebutuhan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Sedangkan menurut Kunarsih & Sani (2014) pembelajaran berbasis proyek adalah sebuah model atau pendekatan pembelajaran yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan kompleks. Selain itu, siswa tidak hanya membangun konsep melalui pemecahan masalah yang diberikan, namun juga menghasilkan produk sebagai hasil dari pemecahan masalah sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran baik dilihat dari kualitas proses, maupun kualitas hasil (Fitri, 2014).

SMPN 1 Tarik merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di kota Sidoarjo. Tepatnya di Jl. Raya Tarik, Bulungingas, Kemuning, Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Lokasinya yang berada dekat dengan jalan raya membuat SMPN 1 Tarik mudah dijangkau dari arah manapun. Sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka ini, sudah berakreditasi A sejak tahun 2017. Saat ini, SMPN 1 Tarik dipimpin oleh ibu Sulih Prihatiningsih dengan jumlah guru sebanyak 45 orang dan peserta didik sebanyak 840 anak.



Gambar 1.1.1 Gambar Lokasi SMPN 1 Tarik

(sumber dari google maps diambil pada tanggal 26 Juli 2023)

Pembelajaran cetak grafis merupakan salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran seni budaya di kelas VIII SMPN 1 Tarik. Seni grafis adalah seni dua dimensi yang biasa diciptakan atau dibuat melalui teknik cetak. Umumnya seni grafis ini akan menggunakan medium kertas sebagai bentuk dari hasil karya yang dibuat. Seni grafis digunakan untuk mencurahkan gagasan, ide dan juga emosi seseorang. Dalam proses pembuatannya seni ini akan dilakukan dengan teknik cetak seperti cetak sablon, cetak dasar, dan lain sebagainya sehingga bisa disebut dengan cetak grafis. Dalam berkarya cetak grafis, kreativitas seorang siswa sangat diperlukan karena harus ada ide dan gagasan yang dituangkan didalamnya.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran di SMPN 1 Tarik ditemukan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran cetak grafis yaitu, rendahnya hasil belajar siswa terhadap materi cetak grafis karena kurangnya pemahaman terhadap materi dan tidak memiliki pengalaman berkarya seni secara langsung. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kuno yaitu metode pembelajaran demonstrasi. Dalam pelaksanaannya, guru hanya menjelaskan mengenai materi dasar cetak grafis tanpa adanya praktik secara langsung. Sehingga siswa tidak mengetahui tahapan-tahapan dalam membuat karya seni cetak grafis.

Dengan ditemukannya permasalahan ini, peneliti mencoba untuk menawarkan sebuah solusi yaitu menggunakan metode *Project Based Learning* dalam pembelajaran cetak grafis sebagai pemecahan masalah. Metode *Project Based Learning* dipilih dengan harapan bisa mengatasi permasalahan kurang pahamiannya siswa terhadap materi cetak grafis karena metode ini memberikan pola pembelajaran yang berbasis proyek. Dengan menggunakan metode ini siswa bisa melaksanakan pembelajaran praktik secara berkelompok. Sehingga dapat membantu siswa untuk mengetahui tahapan-tahapan dalam berkarya seni cetak grafis secara langsung, bukan hanya sekedar materi dasarnya saja.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Metode *Project Based Learning* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Cetak Grafis Foto Siswa Menjadi Stiker Dengan Aplikasi Fanart di Kelas VIII SMPN 1 Tarik Sidoarjo”. Hal ini dilakukan untuk sebuah inovasi baru dalam pembelajaran seni budaya yang lebih menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga untuk mengetahui apakah metode *Project Based Learning* layak digunakan dalam materi seni budaya.

B. Batasan Masalah

Dari uraian yang telah dipaparkan diatas, ada beberapa batasan masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Peneliti ingin fokus pada bagaimana penggunaan metode *Project Based Learning* terhadap pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.
2. Peneliti ingin fokus meneliti adakah pengaruh penggunaan metode *Project Based Learning* terhadap pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.
3. Objek penelitian adalah siswa kelas VIII A SMPN 1 Tarik sebanyak 33 siswa

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan metode *Project Based Learning* terhadap pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.
2. Apakah ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Project Based Learning* terhadap hasil pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai upaya untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* terhadap pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan metode *project based learning* pada hasil pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik.

E. Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai upaya untuk mengetahui kemampuan siswa saat menuangkan ide dalam pembelajaran cetak grafis.
2. Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan menjadi masukan bagi sekolah maupun guru yang bersangkutan dalam memilih metode pembelajaran *Project Based Learning* yang paling sesuai dalam pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart di kelas VIII A SMPN 1 Tarik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.
3. Dapat memperbaiki proses pembelajaran cetak grafis foto siswa menjadi stiker dengan aplikasi fanart.