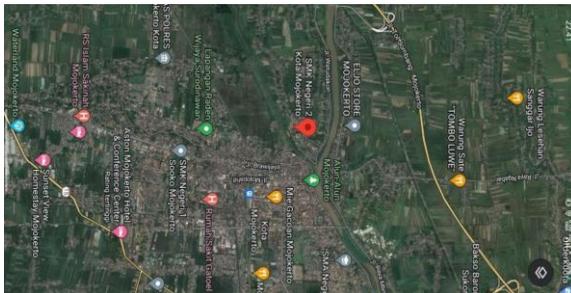


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



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 dibuka dua kompetensi keahlian yaitu : Tata Boga (TB) dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Pada 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, bidang seni, bidang industri kreatif, bidang agribisnis, bidang teknologi informasi dan komunikasi, serta bidang bisnis manajemen.

Pendidikan mempunyai peran 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. Pendidikan sangat penting guna membangun manusia yang memiliki wawasan berilmu dan bermoral. Pendidikan juga dapat menjadikan seseorang bisa berfikir dalam jangka panjang dan bisa memberikan keputusan. Meskipun pendidikan menggambar sangat penting, banyak siswa yang meremehkan tentang pendidikan menggambar, meskipun menggambar merupakan sebuah hal yang menarik dalam hal berimajinasi / kreativitas siswa. Tetapi tidak banyak siswa yang senang untuk menggambar karena sebagian besar siswa sangat sulit untuk berimajinasi.

Pada era digital saat ini, teknologi telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan, termasuk Pendidikan. Namun metode yang sangat efektif masih diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Salah satu model pembelajaran yang efektif yaitu model Problem Based Learning. Model Problem Based Learning ini melibatkan contoh nyata atau simulasi untuk membantu siswa memahami konsep dan dapat dijadikan sebagai media pengantar agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan sebelum melakukan praktek terutama pada Pendidikan seni.

Pendidikan seni di sekolah sering kali 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 bagi guru untuk menuntun siswa menggali bakat tersebut agar lebih terlatih dalam bidang yang

ditekuninya. Namun jika terdapat siswa yang belum menemukan bakat yang dimiliki dalam bidang apapun. Maka, ia harus memiliki atau mempunyai cara agar hal ini bisa dihadapi.

Dari beberapa cabang seni yang diajarkan, banyak siswa yang sering bertanya perihal apa itu stilasi. Banyak juga yang belum terlalu paham mengenai stilasi dan termasuk jenis apa stilasi itu. Setelah ditunjukkan beberapa contoh serta sedikit wawasan, barulah mereka mengerti serta menanyakan bagaimana cara menggambar stilasi. Dengan demikian penulis ini memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Menggambar Stilasi Burung Merak di Kelas X SMKN 2 Kota Mojokerto*”.

A. Analisis Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan peneliti membuat analisis masalah sebagai berikut :

1. Siswa masih cenderung searah melakukan praktik sesuai perintah.
2. Siswa kurang bisa mengidentifikasi masalah.
3. Siswa kurang memiliki pengalaman secara langsung.
4. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri.
5. Siswa kurang berani dalam mengambil keputusan hasil pengamatan.
6. Siswa kurang berani menyimpulkan hasil pengamatan.

B. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik dioperasionalisasikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya memuat pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan sebagai berikut :

1. Mengamati, merupakan kegiatan mengidentifikasi suatu objek yaitu melalui indera penglihat (membaca, menyimak), pembau, pendengar, pencecap dan peraba pada saat mengamati suatu objek menggunakan ataupun tidak menggunakan alat bantu sehingga siswa dapat mengidentifikasi suatu masalah.
2. Menanyakan, merupakan sebuah kegiatan mengungkapkan suatu hal yang ingin diketahuinya baik dengan suatu objek, peristiwa, atau suatu proses tertentu. Pertanyaan dapat diajukan secara lisan maupun tulisan dan dapat berupa kalimat pertanyaan atau kalimat hipotesis sehingga siswa dapat merumuskan masalah dan hipotesis. Pertanyaan tersebut hendaknya berkaitan dengan mengapa dan bagaimana yang menuntut jawaban melalui kegiatan eksperimen.
3. Mengasosiasikan, merupakan mengolah data dalam serangkaian aktivitas fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Pengolahan data dapat dilakukan dengan klasifikasi, mengurutkan, menghitung, membagi, dan menyusun data dalam bentuk yang lebih informatif, serta menentukan sumber data sehingga lebih bermakna. Bentuk pengolahan data misalnya tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya, siswa menganalisis data untuk membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik suatu simpulan.
4. Menyimpulkan, menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. serta mampu mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan singkat dan jelas, dan

mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

5. Mempertanggungjawabkan, merupakan kegiatan yang bisa dipertanggungjawabkan dalam suatu kegiatan yang dimulai dari mengamati, menanyakan, mengasosiasikan, menyimpulkan dengan penuh tanggung jawab dan menerima segala bentuk resiko yang ada.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas peneliti membuat rumsan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan model Problem Based Learning dalam pembelajaran menggambar stilasi burung merak ?
2. Apakah penggunaan model Problem Based Learning dapat meingkatkan hasil pembelajaran stilasi burung merak ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengambar stilasi burung merak. Adapun tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Ingin mengetahui bagaimana penggunaan model problem based learning dalam pembelajaran menggambar stilasi burung merak.
2. Ingin mengetahui apakah penggunaan model problem based learning dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak secara teoritis maupun secara praktis.

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Seni budaya menggambar stilasi burung merak di SMKN 2 Kota Mojokerto.
 - b. Menumbuhkan sikap cinta terhadap seni budaya khususnya seni rupa dalam menggambar stilasi burung merak.
 - c. Menumbuhkan sikap percaya diri dalam menggambar stilasi burung merak.
 - d. Meningkatkan prestasi belajar menggambar stilasi burung merak di SMKN 2 Kota Mojokerto.

2. Bagi guru
 - a. Mendapatkan umpan balik untuk mengetahui kesulitan siswa.
 - b. Meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran.
 - c. Menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan model Problem Based Learning.
 - d. Dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yakni dengan merencanakan pembelajaran secara matang.

3. Bagi peneliti
 - a. Memberikan pengalaman bagi peneliti.
 - b. Memberikan referensi tentang metode pendekatan yang sesuai.
 - c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi karya tulis yang berkualitas.