

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan adalah proses pengubahan sikap tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, serta perubahan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu hal penting bagi manusia, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan nonformal. Proses pendidikan yaitu proses interaksi antara guru dan peserta didik yang kemudian disebut dengan belajar dan mengajar.

Selain itu, definisi pendidikan terdapat pula pada (Sukmadinata, 2004:9) dalam Syarifuddin, Asrul, Mesiono (2012:1) "Pendidikan sebagai transformasi budaya sejatinya menjadi wahana bagi perubahan dan dinamika kebudayaan masyarakat dan bangsa. Karena itu, pendidikan yang diberikan melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan harus mampu memahami tututan pengembangan potensi peserta didik secara maksimal, baik potensi intelektual, spiritual, sosial, moral, maupun estetika sehingga terbentuk kedewasaan atau kepribadian seutuhnya. Kegiatan tersebut merupakan bentuk utama dari proses pendidikan, maka kelangsungan hidup individu dan masyarakat akan terjamin. Dalam hal pendidikan sebenarnya berfungsi mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik secara utuh dan terintegrasi tetapi untuk memudahkan

pengkajian dan pembahasan biasa diadakan pemilihan dalam aspek-aspek intelektual, sosial, emosi dan psikomotorik.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai panduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk. Adapun mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek: (1) pengetahuan, (2) keterampilan, dan (3) nilai. Dalam menghasilkan karya seni rupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya (dalam Siti Halimah 2010:119-120).

Seni rupa dua dimensi adalah suatu karya yang memiliki dua sisi yaitu panjang dan lebar tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan contohnya seperti lukisan, titik, garis, bidang dan lainnya. Sedangkan Tiga dimensi adalah karya yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi maupun volume dan menempati ruang contohnya seperti seni patung, seni kramik, dan lainnya.

Maka, dapat dikatakan bahwa seni merupakan suatu ilmu yang mendasari pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan, visual spasial, linguistik, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Kenyataan saat ini dalam pembelajaran Seni Rupa, hasil belajar Seni siswa kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan masih sangat kurang dikarenakan masih banyak dari siswa yang belum bisa mengekspresikan ide-ide dalam pikirannya dengan baik. Di awal tahun 2020 muncul sebuah musibah pandemi virus *Covid-19* yang menguji kita semua termasuk dunia pendidikan yang menjadi ancaman bagi dunia tidak terkecuali bagi masyarakat dan peserta didik yang ada di Indonesia. Dalam rangka menangani penyebaran *Covid-19* pemerintah Indonesia mulai menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kementerian pendidikan dan kebudayaan menyarankan seluruh kegiatan pendidikan melakukan pembelajaran daring di rumah guna mengurangi resiko penyebaran dan penularan dari virus *Covid-19*.

Pada masa pandemi *covid-19* ini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring sehingga guru yang masih kurang dalam penguasaan teknologi merasa sangat sulit menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Jihad dan Haris (2012;13) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar hanya bisa diamati, apabila seseorang menampilkan

kemampuan yang telah diperoleh melalui belajar. Oleh karena itu, berdasarkan perilaku yang ditampilkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang telah belajar, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan mempunyai tujuan yaitu hasil belajar.

Hasil belajar peserta didik pada saat *Pandemic Covid-19* saat ini tetap melalui ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan melalui pembelajaran daring tidak langsung bertatap muka guru dapat melihat dari respon peserta didik seperti pengiriman tugas yang di berikan melalui foto, video atau audio suara demikian guru dapat melihat dan menilai pengetahuan siswa, sikap siswa dalam video dan perkembangan psikomotorik siswa dalam video yang di kirim siswa dan tetap dengan bimbingan orang tuanya .

Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang menggunakan teknologi dan jaringan internet mulai dari penggunaan aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Google meet* atau lainnya, sehingga kegiatan belajar dan mengajar tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran daring dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa media, baik melalui HP, Laptop, komputer atau internet, siaran radio dan Televisi.

Berdasarkan hasil Wawancara dengan Ibu Sapta Ria Rahayu, S.Pd guru kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan, bahwa nilai rata-rata Seni Rupa siswa masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KBM yang sudah ditentukan yaitu 60. Pada kelas IV A hanya 6 orang (47%) siswa yang tuntas KBM dan 7 orang (53%) siswa yang tidak tuntas KBM sedangkan kelas IV B hanya 8 orang (44%) siswa yang tuntas KBM dan 10 orang (56%) siswa yang tidak tuntas KBM.

Rendahnya rata-rata hasil belajar berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat dilihat dari respon siswa saat proses pembelajaran daring.

Selain itu, guru masih menggunakan model *konvensional* sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pelajaran seni rupa adalah model pembelajaran *picture and picture*, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.

Model *Picture and Picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar yang menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, sebelumnya guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan, baik dalam bentuk kartu atau *carta* dalam ukuran besar. Gambar sangat penting digunakan untuk memperjelas pengertian. Melalui gambar, siswa mengetahui hal-hal yang belum pernah dilihatnya. Gambar dapat membantu guru mencapai tujuan intruksional karena selain merupakan media yang murah dan mudah diperoleh, juga dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu pengetahuan dan pemahaman siswa lebih luas, jelas, dan tidak mudah dilupakan, dalam Aris Shoimin (2019:122).

Penggunaan model pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa yang masih berada pada tahap operasional konkrit. Keberadaan model pembelajaran yang akan dibawakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran daring dengan model *Picture and Picture*

sebagai suatu yang nyata diharapkan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi.

Hal tersebut telah dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh “Fatimah” (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar pada subtema Indonesiaku, Bangsa yang berbudaya kelas V Banda Aceh”. Hasil dari analisis data, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,004 > 1,68$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis, tolak H_a dan H_o diterima . Sehingga kesimpulan dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diajarkan dengan model *picture and picture* lebih baik dari pada tanpa menggunakan model pembelajaran *picture and picture*. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Daring Di Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan Tanjung Sari T.A 2020/2021.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar seni rupa materi dua dimensi dan tiga dimensi
2. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran seni rupa sehingga siswa kurang termotivasi.
3. Siswa kurang menyampaikan ide-ide sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran
4. Guru kurang memahami teknologi sehingga siswa sulit menerima pelajaran

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan memudahkan adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Pengaruh Penggunaan Model *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Materi Dua Dimensi dan Tiga Dimensi Pada Pembelajaran Daring Di Kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan Tanjung Sari T.A 2020/2021”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah model *picture and picture* berpengaruh terhadap hasil belajar seni rupa materi dua dimensi dan tiga dimensi pada pembelajaran daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan ?
2. Bagaimana pengaruh model *picture and picture* terhadap hasil belajar seni rupa pada materi dua dimensi dan tiga dimensi pada pembelajaran daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar seni rupa materi dua dimensi dan tiga dimensi pada pembelajaran daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan model *picture and picture* terhadap hasil belajar seni rupa materi dua dimensi dan tiga dimensi pada pembelajaran daring di kelas IV SD Muhammadiyah 3 Medan

1.6 Manfaat Peneliti

Suatu penelitian harus memberikan suatu manfaat baik secara umum maupun secara khusus. Manfaat yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para mahasiswa akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan, khususnya mengenai peningkatan hasil belajar seni rupa melalui pembelajaran daring pada sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di kelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan hasil belajar seni rupa materi dua dimensi dan tiga dimensi pada pembelajaran daring serta meningkatkan mutu pendidikan.

b. Bagi peserta didik

Meningkatkan hasil belajar seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi dalam memahami materi yang diajarkan guru.

c. Bagi sekolah

Dapat melengkapi model pembelajaran yang akan digunakan sekolah, sebagai perbaikan dimasa yang akan datang.