

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan dan perkembangan teknologi kini perlu ditanggapi, diantisipasi, dan diikuti serta dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Peran utama dalam pendidikan hendaklah penerus bangsa ini dapat menyesuaikan antara hasil belajar dengan perkembangan teknologi. Dalam hal ini peserta didik merupakan pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Banyak hal yang diupayakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi sekaligus meningkatkan prestasi akademik siswa yang selaras dengan teknologi yang berkembang pada jamannya. Namun seringkali tenaga pendidik hanya melakukan transfer ilmu dengan media yang telah ada sebelumnya dan jarang sekali mengolah bahkan menciptakan inovasi yang baru agar pembelajaran tidak berlangsung monoton. Dan kali ini penulis mencoba menciptakan salah satu variasi media pembelajaran bagi siswa.

Secara umum media merupakan kata jamak dari medium,yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan. Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran. Ada beberapa konsep atau definisi media pembelajaran. Zainal Aqib (2013, hlm. 50) mengemukakan bahwa:

Media adalah perantara atau pengantar, sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Makna media pembelajaran lebih luas dari alat peraga, alat bantu mengajar, dan media audio visual.

Kedudukan media pengajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, sehingga media dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan yang konkret dan tepat serta mudah dipahami. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak

menjadi konkret sehingga mudah dipahami. Dan fungsi lain dari media yakni untuk menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Media pembelajaran juga membangkitkan keinginan dan minat baru bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Pengklasifikasian media pembelajaran dapat dilihat tergantung dari sudut mana melihatnya. Media pembelajaran dilihat dari sifatnya dapat dibagi menjadi tiga, yang pertama adalah media audio, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara; kedua adalah media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja seperti foto, gambar, lukisan dan lain sebagainya; yang ketiga adalah media audiovisual, yaitu jenis media yang mengandung unsur suara yang dapat didengar serta unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman video.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaianya, media dapat dibagi ke dalam media yang diproyeksikan seperti film, slide, dan transparansi, sedangkan media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya. Bagi orang yang belajar di bidang busana dan kriya teksil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting.

Moodboard termasuk jenis media pembelajaran visual yang berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. (Atik, 2004, hlm. 189).

Moodboard merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *moodboard*. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan

lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seseorang. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Moodboard memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat. *Moodboard* menurut Komarudin (2003) berfungsi untuk:

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak maupun yang bersifat abstrak sampai yang konkret. Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *moodboard* menurut Suciati (2008) adalah:

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- d. Melatih keterampilan psikomotor (motorik) orang yang belajar di bidang busana (batik) dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Moodboard sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard*

memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah pembuatan *moodboard* itu sendiri. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, masalah yang muncul adalah para siswa SMA Negeri Jatinunggal Sumedang belum mengenal media *moodboard* dan kontribusi media pembelajaran terhadap pembelajaran mendesain motif batiknya dan juga kurangnya inovasi dalam pembelajaran mendesain motif batik tersebut.

Kemudian pada tahapan siswa SMA Negeri Jatinunggal Sumedang kelas X baru mengenal media *moodboard* dan mencoba untuk mengaplikasikan motif pada kain di tahapan selanjutnya. Dan pula media *moodboard* kali ini dapat menstimulus anak untuk dapat berkreasi sesuai dengan apa yang dia sajikan kedalam *moodboard* yang dibuatnya

Atas dasar latar belakang masalah di atas maka dari itu penulis mencoba menggunakan dan meneliti *moodboard* untuk proses pembelajaran membatik dengan judul penelitian: **Pengaruh Pemanfaatan Media Moodboard Terhadap Peningkatan Kreativitas dalam Mendesain Motif Batik Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dibahas pada kajian sebelumnya, maka permasalahan penelitian yang akan dicari pemecahannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang sebelum menggunakan media *moodboard*?
2. Bagaimana gambaran kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang setelah menggunakan media *moodboard*?

3. Sejauh mana pengaruh pemanfaatan media *moodboard* terhadap peningkatan kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dibahas pada kajian sebelumnya, maka permasalahan penelitian yang akan dicari pemecahannya adalah sebagai berikut:

1. Ingin mengetahui pengaruh pembelajaran sebelum menggunakan media *moodboard* terhadap peningkatan kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.
2. Ingin mengetahui pengaruh pembelajaran setelah menggunakan media *moodboard* terhadap peningkatan kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.
3. Ingin mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran menggunakan media *moodboard* terhadap peningkatan kreativitas mendesain motif batik pada siswa kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, terutama bagi siswa, guru, sekolah, lembaga UPI, dan bagi peneliti. Manfaat yang diharapkan diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat membantu para siswa khususnya kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai langkah awal pengenalan tentang media *moodboard*, dan mengasah kreativitas kemampuan dalam mendesain motif batik.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan alternatif bahan, metode atau media pembelajaran *moodboard* di kelas X sekolah menengah atas. Selain itu dapat

memberikan sumbangan pemikiran terutama bagi guru Seni Budaya dan Keterampilan tentang bagaimana caranya menggunakan media *moodboard* dalam pembelajaran mendesain motif batik.

3. Bagi sekolah, dapat menambah literatur hasil penelitian dalam upaya menambah alternatif pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran mendesain motif batik. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada sekolah untuk membantu meningkatkan kualitas lulusan pendidikan melalui peningkatan kualitas pengajaran dengan jalan menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai, sehingga selain penguasaan siswa terhadap media menjadi meningkat, guru pun akan meningkat profesionalismenya.
4. Bagi program studi pendidikan Seni Rupa FPSD UPI, dapat memperkaya bahan pustaka untuk perpustakaan kampus, sehingga dapat dijadikan sumber kepustakaan oleh para mahasiswa dalam melakukan sebuah penelitian yang relevan sebagai bahan perbandingan.
5. Bagi peneliti, dapat dijadikan bahan pengalaman yang berharga dalam menggunakan media *moodboard* dalam pembelajaran mendesain motif batik di kelas X sekolah menengah atas, sehingga dapat mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran tersebut melalui penelitian ini.

E. Metode Penelitian

Metode adalah suatu cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud yang memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Sedangkan metode penelitian adalah suatu cara yang dipergunakan mencari kebenaran untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Surakhmad (1990: 149) menjelaskan: “Dalam arti kata yang luas, bereksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil, hal itu yang akan menegaskan bagaimakah kedudukan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian yang diselidiki”.

Tujuan metode eksperimen menurut Surakhmad (1990: 149), “Tujuan eksperimen bukanlah pada pengumpulan data dan deskripsi data melainkan pada penemuan faktor-faktor akibat”. Jadi metode eksperimen merupakan suatu percobaan langsung untuk mengetahui sebab akibat.

F. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan penelitian agar dalam pelaksanaannya tidak menyimpang dari masalah dan tujuan penelitian. Untuk membatasi luasnya permasalahan, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada peningkatan kreativitas membuat motif batik siswa dan siswi kelas X.
2. Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah media *moodboard*.
3. Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah peningkatan kreativitas mendesain motif batik.
4. Variabel atribut dalam penelitian ini adalah siswa putra dan siswa putri.
5. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Adapun yang dimaksud metode penelitian eksperimen menurut Surakhmad (1998 : 149) menjelaskan bahwa, “Dalam arti kata yang luas, bereksperimen adalah mengadakan kegiatan percobaan untuk melihat suatu hasil. Hal itu yang akan menegaskan bagaimanakah kedudukan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian yang diselidiki”.
6. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.
7. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas X1 dan X2 SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.
8. Kegiatan penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Jatinunggal Sumedang.

G. Sistematika Penulisan

Strukutur organisasi merupakan bagian ini memuat tentang sistematika penulisan skripsi, dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab. Adapun gambaran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi.

Bab II Kajian Pustaka berisi tentang uraian kajian-kajian teoritis yang berhubungan dengan penelitian. Pada bab ini memiliki peran penting karena berisi tentang kajian teori yang mendukung penelitian dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti, serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian serta analisis data. Seperti yang telah dijelaskan di atas metode adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitiannya dari persiapan penelitian sampai pelaksanaan penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Simpulan dari penelitian ini berdasarkan hasil analisis data pada bab sebelumnya, mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.

