

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan di zaman modern sekarang ini semakin berkembang sehingga peserta didik seharusnya dapat lebih kreatif. Kreatif baik dalam hal berpikir ataupun memecahkan suatu masalah dalam suatu proses pembelajaran. Dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran keaktifan peserta didik harus selalu diciptakan agar kreativitas peserta didik muncul. Penggunaan metode dan strategi yang tepat dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif seperti bertanya, mengamati, menemukan fakta dan konsep yang benar ataupun mengadakan eksperimen. Salah satu strategi yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran yaitu pemilihan perencanaan model pembelajaran yang tepat.

Di Indonesia kini kurikulum yang sedang dicanangkan pada beberapa sekolah di kota-kota besar yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini mengukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang sedang menjadi suatu wacana dapat membuat peserta didik lebih mandiri dengan belajar secara kelompok untuk memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran berbasis masalah termasuk model baru dan masih membutuhkan inovasi-inovasi baru sehingga membutuhkan hal-hal yang membuat peserta didik lebih terpacu kreativitasnya. Maka dalam mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran seorang pematari harus menggunakan model desain pembelajaran yang cocok dikembangkan untuk mengembangkan kreativitas keterampilan belajar peserta didik. Menurut Margetson (Rusman, 2010:230) mengemukakan bahwa “Pembelajaran Berbasis Masalah membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis dan belajar aktif.” Oleh karena itu dapat dikategorikan baru pada kurikulum yang baru di sekolah

pada umumnya. Maka peneliti mencoba untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran tersebut jika diaplikasikan ke dalam pembelajaran seni rupa. Model Pembelajaran Berbasis Masalah cocok digunakan dalam pembelajaran seni rupa yang peserta didiknya dituntut agar selalu berinovasi dan berpikir kreatif khususnya di usia masa remaja. Kreativitas perlu didorong pada masa remaja karena sesuai dengan pendapat Santrock (2010:20), “Pencarian identitas dan kebebasan merupakan ciri periode remaja. Makin banyak waktu yang dihabiskan di luar keluarga atau rumah. Pikiran menjadi lebih abstrak, idealis dan logis.” Maka perlu diarahkan pada hal positif misalnya membuat suatu karya untuk mengisi waktu luang.

Pembelajaran seni rupa di sekolah yang waktunya cukup terbatas untuk peserta didik yang memiliki minat pada bidang seni rupa tentu dibutuhkan suatu wadah. Salah satu wadah yang dapat mengembangkan minat peserta didik yaitu sanggar seni rupa. Sanggar merupakan suatu tempat atau wadah untuk bertukar pikiran tentang suatu ilmu pengetahuan sedangkan sanggar seni rupa adalah tempat atau wadah di mana orang-orang berkumpul melakukan kegiatan berkesenirupaan agar dapat menghasilkan suatu kegiatan dan karya. Peserta didik yang bermacam-macam cara pola berpikirnya dituntut agar kreatif dalam menciptakan desain poster yang menarik dilihat. Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang menonjolkan peran peserta didik dalam suatu kelompok diharapkan akan memacu pola pikir kreatif. Baik dari segi pemilihan kata dan perancangan unsur-unsur visual seni rupa pada poster menurut Supriyono sebagai “...pengkomunikasian pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual seperti tipografi, ilustrasi, warna, *grais*, *layout*, dan sebagainya...” (Supriyono, 2010:9). Sehingga pematiri harus memacu antar kelompok untuk menciptakan inovasi baru dalam merancang poster yang menarik. Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran merancang desain poster.

Pembelajaran seni rupa yang pengaplikasiannya sering banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari yaitu desain poster. Desain merupakan suatu hal penting dalam menciptakan suatu karya seni, “Desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk nilai-nilai untuk suatu kurun waktu tertentu” (Sachari, 2005:7). Poster merupakan sarana komunikasi yang dapat menyampaikan suatu pesan yang cukup cepat dan efisien. Sifat poster yang persuasif, menarik dan berisi kalimat yang jelas sehingga banyak orang menggunakan poster sebagai sarana promosi kegiatan maupun komersil. Pada zaman awal perkembangan munculnya poster banyak digunakan untuk sarana mengajak dan memengaruhi masyarakat untuk mengikuti suatu tren yang sedang berkembang pada saat itu. Perkembangan poster dari zaman ke zaman semakin berkembang dengan variatif dari teknik yang dibuat dengan cara manual dengan menggunakan sablon hingga sekarang dengan *digital* menggunakan *printer*. Salah satu hal penting yang harus ada pada poster yaitu desain poster. Dikarenakan mendesain membutuhkan kemampuan dalam mengatur unsur-unsur visual seni rupa. Maka pembelajaran desain atau rancangan poster yang kreatif dapat menarik perhatian *viewer*.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “*Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Merancang Poster.*”

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka ada sejumlah data yang dapat dikaji diantaranya :

1. Bagaimana implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam meningkatkan kreativitas remaja dalam merancang poster?
2. Bagaimana hasil perbandingan poster dengan penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah dan tanpa model Pembelajaran Berbasis Masalah?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan :

- a. Penerapan implementasi pembelajaran Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan kreativitas remaja dalam merancang poster di Taman Bacaan Sanggar Janika.
- b. Mengetahui hasil perbandingan kreativitas karya poster penerapan pembelajaran model Pembelajaran Berbasis Masalah dan tanpa model Pembelajaran Berbasis Masalah di Taman Bacaan Sanggar Janika.

D. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan wawasan tentang desain dan model-model pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi desain komunikasi visual khususnya poster.
- b. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat bermanfaat baik menjadi referensi atau membantu mengkaji hal yang berhubungan.
- c. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi kajian mengenai model pembelajaran dalam mendesain poster. Informasi implementasi model pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pembelajaran mata kuliah Desain Komunikasi Visual.
- d. Bagi Taman Bacaan Sanggar JANIKA, hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan mendorong kreativitas anak-anak dalam membuat suatu karya seni khususnya desain poster.
- e. Bagi dunia pendidikan seni rupa, hasil analisis dan kajian model pembelajaran untuk materi seni rupa diharapkan dapat penginspirasi pendidik untuk mengembangkan model pembelajaran khususnya seni rupa terapan.

E. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode eksperimen ini berpengaruh pada penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Metode penelitian ini mendeskripsikan suatu hasil data suatu *treatment* pada dua kelompok berbeda. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan pendekatan deskriptif analitik. Analisis yang dilakukan secara teoritis kemudian dideskripsikan.

Adapun untuk model pembelajaran yang digunakan untuk membandingkan sejauh dan seefektif manakah hasil karya dari model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan model pembelajaran ekspositori atau ceramah dengan data yang disajikan dengan diagram dari hasil evaluasi yang dinilai oleh peneliti dan disandingkan dengan hasil wawancara apresiator yang mengapresiasi karya poster siswa yang dipamerkan di sanggar.

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembacaan hasil penelitian, maka laporan penelitian disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I, berupa pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II, berisi landasan teori dan konseptual yang digunakan dalam penelitian ini

BAB III, berisi mengkaji tentang metode penelitian yaitu kerangka penelitian, metode penelitian, populasi, sampel dan teknik *sampling*, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan prosedur pelaksanaan penelitian.

BAB IV, menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian
IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM
MERANCANG POSTER.

BAB V, berisi tentang simpulan dan saran.