

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Kebermaknaan dan kebermanfaatan ini terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “ belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni”. Peran inilah yang diyakini oleh para pakar pendidikan tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Seni Budaya dan Keterampilan memiliki empat aspek yang terdapat dalam kurikulum, yaitu musik, tari, rupa dan drama. Dari ke empat aspek tersebut seni rupa merupakan salah satu pembelajaran yang melatih daya kekreativitasan serta keterampilan peserta didik.

Unsur dunia seni rupa yang utama adalah gambar, sehingga gambar dikenal sebagai ibu dari dunia kesenirupaan. Menggambar merupakan semua kegiatan berkarya yang menghasilkan karya rupa 2 dimensi, melalui gambar siswa dapat menuangkan imajinasi dan gagasan kreatifnya. Pada mata pembelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan, terdapat Standar Kompetensi tentang mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik adalah mampu mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi hewan dan kehidupannya. Gambar ilustrasi adalah jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel dan lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isinya (Sumanto, 2006,

PGSD UPI Kampus Serang

SITI AMALIA, 2017

PENGUNAAN MEDIA POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGAMBAR
ILUSTRASI PADA SISWA KELAS V SDN UMBUL KAPUK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hlm.58). Gambar ilustrasi harus bisa dibuat secara baik. Gambar ilustrasi yang baik membuat orang yang melihatnya dapat mengerti pesan apa yang disampaikan melalui gambar tersebut. Tema gambar ilustrasi bisa bermacam-macam. Sementara itu, unsur yang membentuk suatu gambar ilustrasi bisa terdiri atas gambar makhluk hidup dan benda mati, makhluk hidup saja, ataupun benda mati saja. Agar seseorang dapat membuat gambar ilustrasi maka perlu menguasai dengan baik teknik menggambar bentuk (tumbuhan dan benda), anatomi (manusia dan hewan), serta tata letak. Dengan materi gambar ilustrasi peneliti ingin melihat sejauh mana tingkat daya imajinasi, serta keterampilan anak dalam menggambar.

Salah satu sekolah di Kabupaten Serang yaitu SD Negeri Umbul Kapuk, Kecamatan Taktakan, Kota Serang Banten merupakan sekolah yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk mata pelajaran Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan yang diajarkan di sekolah tersebut memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 71. Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang diajarkan di SD tersebut terdapat empat aspek yaitu; Seni Rupa sebesar 28,57% dengan (6 Kompetensi Dasar), Seni Musik 23,80% dengan (5 Kompetensi Dasar), Seni Tari 19,04% dengan (4 Kompetensi Dasar), dan Keterampilan sebesar 28,57% dengan (6 Kompetensi Dasar). Dari keempat aspek tersebut peneliti hanya mengambil aspek Seni Rupa yang memiliki persentase sebesar 28,57% dengan (6 Kompetensi Dasar). Salah satu dari kompetensi dasar seni rupa terdapat materi menggambar ilustrasi yang memiliki persentase sebesar 4,67%.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 29 April 2017. Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses menggambar ilustrasi siswa yang dilaksanakan oleh guru kelas VB SD Negeri Umbul Kapuk. Dari kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap prasiklus ini diketahui

bahwa untuk guru Khusus Seni di sekolah tersebut dapat dikatakan tidak ada, yang ada hanya guru kelas yang mengajarkan tidak hanya satu mata pelajaran. Guru kelas yang mengajarkan seni hanya menggunakan metode pembelajaran secara konvensional sehingga siswa agak cenderung pasif, dan jenuh, serta kurangnya media pembelajaran yang dapat menghambat kreativitas dalam berkarya seni. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil gambar siswa. Dalam proses menggambar guru biasanya hanya menggunakan media gambar dari buku-buku yang ada di perpustakaan, dan pada pra siklus guru hanya memberikan tema yaitu lingkungan sekolah. Adapun data hasil gambar dari ke 31 siswa kelas VB, peneliti menemukan gambar siswa yang kurang berfariatif, misalnya gambar yang dihasilkan siswa hanya berupa gambar gedung perpustakaan saja, itu semua dikarenakan gedung perpustakaan sekolah merupakan objek gambar yang paling mudah untuk di gambar, seharusnya gambar siswa kelas V SD lebih berfariatif. Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan kriteria penilaian dari ketiga aspek yaitu; Penguasaan Unsur seni, Penguasaan Prinsip Seni, dan Kesesuaian Tema. Terdapat 2 siswa dikatakan Baik dalam menggambar (6,67%), variabel kriteria penilaian Baik didapatkan dari rentang skor (81-90). Terdapat 9 siswa dikatakan Cukup dalam menggambar (30,00%), variabel kriteria penilaian Cukup didapatkan dari rentang skor (71-80). Terdapat 19 siswa dikatakan Kurang atau belum mencapai KKM dalam menggambar (63,33%), variabel kriteria penilaian kurang didapatkan dari rentang skor (61-70). Berdasarkan data diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas VB masih rendah. Sehingga akan berdampak pada proses pembelajaran menggambar ilustrasi pada tingkat selanjutnya yaitu kelas VI.

Menurut Herman Lukens, 1896 (dalam Widodo, 2012, hlm. 12) menyimpulkan fase-fase perkembangan menggambar anak ‘...Usia 9 s.d 14 tahun, disebut masa kritis...’ sehingga Guru Sekolah Dasar harus mampu

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sebelumnya media ini belum pernah diterapkan di SDN Umbul Kapuk, bahkan guru dan siswapun belum mengetahui apa itu *Pop-Up*. pada kesempatan ini peneliti sekaligus ingin memperkenalkan media baru yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang mampu menumbuhkembangkan daya imajinasi dan keterampilan siswa, banyak cara yang dilakukan untuk membantu keefektifan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan media. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu media pembelajaran *Pop-Up*.

Pop-Up merupakan buku yang memunculkan gambar tiga dimensi. Dengan media ini, gambar ilustrasi yang dihasilkan akan terkonsep dengan baik, sehingga media ini dapat menarik minat siswa dan menumbuhkan imajinasi yang lebih tinggi lagi, karena media ini sangat cocok untuk siswa sekolah dasar. Penggunaan media *pop-up* dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi belajar para siswa, karena pada media *pop-up* merupakan jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka. Sehingga tidak semata-mata hanya menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Siswa tidak menjadi bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, peneliti ingin mengambil judul “Penggunaan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas V SDN Umbul Kapuk”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan penggunaan media *pop-up book* melalui materi gambar ilustrasi?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar menggambar ilustrasi siswa melalui media *pop-up book* ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk:

1. Menerapkan penggunaan media *pop-up book* melalui materi gambar ilustrasi.
2. Meningkatkan hasil belajar menggambar ilustrasi siswa melalui media *pop-up book*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Saya sebagai peneliti berharap dengan penggunaan media *Pop-Up Book* ini dapat memberikan alternatif media baru serta peningkatan keterampilan saya sebagai calon pendidik dalam membuat media pembelajaran *Pop-Up Book* serta dapat menerapkan pada saat proses pembelajaran nantinya.

2. Manfaat Bagi Sekolah

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi alternatif baru bagi guru sekolah dasar dan umumnya untuk semua guru yang bergelut dalam dunia pendidikan melalui pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran SBK.

b. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media *Pop-Up Book* diharapkan siswa mampu berimajinasi dan mengatasi kesulitan dalam menggambar, dan dapat meningkatkan hasil gambar siswa yang lebih baik lagi

3. Manfaat Umum

Dengan penelitian ini saya sebagai peneliti berharap semoga kelak dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, tidak lagi terdapat pembelajaran yang berpusat pada buku-buku saja, tetapi dapat ditunjang juga dengan media-media yang ada, supaya siswa lebih aktif.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian yaitu “Penggunaan Media *Pop-Up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Umbul Kapuk, maka perlu diatasi secara definitif tentang variabel judul tersebut, yaitu :

1. Istilah *Pop-Up Book* dalam penelitian ini adalah jenis buku atau kartu yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk lapisan tiga dimensi ketika halaman tersebut dibuka. Selain itu menurut Ellen G. Kreiger Rubin seorang profesional dan pengamat dibidang *paper engineering*, *Pop-Up* adalah sebuah ilustrasi yang ketika halaman tersebut dibuka, ditarik, atau diangkat, akan timbul tingkatan dengan kesan tiga dimensi.

2. Istilah Gambar ilustrasi adalah jenis gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau menerangkan suatu naskah tertulis baik berupa bacaan, cerita, berita, artikel dan lainnya agar mudah dimengerti maksud atau isinya (Sumanto, 2006, hlm.58).
3. Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi :
 - a. Hasil Belajar secara umum menurut (Susanto, hlm. 5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.
 - b. Hasil Belajar Seni Rupa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar mata pelajaran seni rupa. Sesuai silabi yang berlaku, pada materi gambar ilustrasi hasil belajar seni rupa siswa dititikberatkan hanya pada ranah psikomotorik (unjuk kerja). Pelaksanaan evaluasi (unjuk kerja) dilakukan pada saat KMB berlangsung dan penilaian.
 - c. Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi pada penelitian ini merupakan hasil dari ketercapaian selama proses pembelajaran menggambar ilustrasi yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar, dan akan difokuskan pada tiga aspek yaitu unsur seni, prinsip seni, dan tema.