

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang penelitian**

Pencapaian suatu pembelajaran adalah dilihat dari keberhasilan belajar siswanya. Hal yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah model pembelajaran yang dilakukan guru. Model pembelajaran merupakan rancangan yang mempunyai tujuan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Soekamto dalam Trianto (2000, hlm. 10) mengatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang membuat prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Model pembelajaran yang umum dilakukan guru adalah model pembelajaran klasikal. Namun dalam model pembelajaran ini terdapat masalah-masalah. Dalam hal ini kelas disusun berdasarkan asumsi bahwa siswa mempunyai kesamaan dalam minat kepentingan, kecakapan dan kecepatan belajar. Guru sangat berperan menjadi pusat sumber belajar (dominan), dan siswa umumnya bersifat pasif, dan hanya bersifat menerima.

Pada model ini guru mengajar sejumlah peserta didik, biasanya antara 30 sampai dengan 40 orang peserta didik di dalam sebuah ruangan. Para peserta didik memiliki kemampuan minimum untuk tingkat itu dan diasumsikan mempunyai minat dan kecepatan belajar yang relatif sama. Dengan kondisi seperti ini, kondisi belajar peserta didik secara individual baik menyangkut kecepatan belajar, dan minat belajar sukar untuk diperhatikan oleh guru. Selain itu metode ceramah, di mana kegiatan belajar mengajar hanya berjalan satu arah (*teacher center*), dan cenderung monoton, terbatasnya pembendaharaan model pembelajaran yang dikuasai guru, menyebabkan proses belajar mengajar menjadi pasif, dan menghambat peserta didik dalam mengeksplorasi bakat yang dimiliki. Selain itu dalam pembelajaran materi menggambar penulis mengalami permasalahan saat menggunakan model pembelajaran klasikal, yaitu siswa kesulitan untuk membuat gambar yang baru dan cenderung meniru yang sudah ada. Apabila hal ini terus

terjadi maka pembelajaran menjadi monoton dengan gambar yang selalu sama dengan karya sebelumnya.

Permasalahannya, anak yang berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran tentu di belakangnya terdapat Model pembelajaran yang berhasil pula, guru dituntut untuk merancang model pembelajarannya. Guru sebagai perencana dalam pembelajaran tentu harus kreatif dalam membuat model ataupun menerapkan model yang sudah ada agar memecahkan masalah siswa, hal ini diperkuat oleh Joyce dalam buku Trianto (2009, hlm. 22) mengatakan “Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain – lain”.

Menggambar adalah salah satu bentuk aktivitas ekspresi manusia yang paling tua sejak bumi diciptakan oleh Allah Swt. Pada prinsipnya menggambar adalah proses perekaman atau tiruan dari penampakan bentuk sebuah atau sekelompok benda (manusia, binatang, tumbuhan, dan wujud material lainnya) yang ditransfer lewat media pensil atau sejenisnya di atas kertas gambar atau bidang dua dimensi dengan ketentuan ketepatan dan kemiripan bentuk/karakter benda aslinya (still life) yang menjadi objek pemindai. Oleh karena itu dalam menggambar bentuk mutlak ada sebuah atau sekumpulan benda untuk dijadikan objek. Ali Ahmad Muhdy (2010, hlm. 4)

Berpedoman dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 tahun 2010 pasal 77 di atas, maka pengajaran pendidikan kesenian khususnya 17 pendidikan seni rupa (seni budaya) di SMA juga bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, pengetahuan sikap dan keterampilan, sehubungan dengan ini pendidikan seni rupa (seni budaya) mempunyai peranan menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melatih penglihatannya, agar menjadi peka (sensitif) terhadap bermacam-macam kualitas visual yang ada disekitarnya. Pendidikan seni rupa sangat berhubungan erat dengan istilah menggambar. Di mana menggambar itu diartikan sebagai perpaduan keterampilan (skill), kepekaan rasa (taste), kreativitas ide, pengetahuan, dan wawasan yang dituangkan ke dalam kertas ataupun media-media lainnya. Apriyatno (2004, hlm. 1)

Pada materi menggambar di SMA terdapat kompetensi dasar yang mengharuskan siswa untuk membuat sesuatu gambar yang baru. Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Seni Budaya, pada Kompetensi Dasar menyebutkan bahwa

- 4.1 Berkreasi karya seni rupa dua dimensi,
  - 3.2 Mengkreasi karya seni rupa berdasarkan jenis, simbol dan fungsi dalam beragam media dan teknik,
  - 4.2 Berkreasi karya seni rupa tiga dimensi
- (Silabus Seni Budaya SMA Kurikulum 2013, hlm. 963)

Dilihat dari kompetensi tersebut maka siswa mutlak berkreasi menciptakan gambar yang baru. Indikator keberhasilan dari kompetensi dasar tersebut dapat dilihat nanti setelah terjun di masyarakat. Contohnya dalam berwirausaha, di Cirebon terkenal produk kriyanya yaitu Batik. Batik di Cirebon terkenal dengan motif mega mendung, bentuknya yang sangat unik dan berbeda dari motif daerah lain, walaupun mega mendung merupakan bentuk tiruan awan yang diulang penggambarannya bukan berarti tiruan tersebut adalah proses menjiplak, tetapi proses tersebut adalah proses kreatif yang berasal dari peniruan terhadap alam yang dikreasikan oleh pembuatnya. Senada menurut Getzel dan Csikszentmihalyi (2006, hlm. 62) “seorang yang kreatif adalah orang yang selalu mencari stimulus atau rangsang untuk mencapai kesempurnaan, dan menurut mereka orang seperti inilah yang termotivasi untuk mencari dan menemukan masalah untuk diselesaikan.” Dalam membuktikan hipotesis ini, keduanya mengadakan percobaan terhadap sekelompok siswa sekolah seni. Para siswa diberi sekumpulan benda dan diminta untuk memilih beberapa di antaranya, kemudian menyusunnya sesuai dengan keinginan masing-masing dan hasilnya digunakan sebagai model untuk gambar *still life*. Yang diamati dalam percobaan ini adalah mana yang lebih banyak keberhasilan dan kegagalan dalam melaksanakan tugas ini, terutama tingkat eksplorasi penyusunan objek-objek yang mereka miliki dan pengembangan saat menggambar ketika model dipindahkan ke atas kertas. Hasil gambar akan dinilai berdasarkan tiga komponen penilaian, yaitu faktor kemampuan teknik, faktor keaslian atau orisinalitas, dan faktor estesisnya.

Hasilnya ternyata yang berhasil membuat karya paling orisinal dan bernilai estetis paling tinggi adalah mereka yang terus mengeksplorasi penyusunan benda sampai menemukan sebuah masalah desain yang menarik dan menantang bagi mereka. Mereka yang hasil karyanya tidak terlalu orisinal dan estetis adalah

mereka yang lebih pasif, hanya sekedar menerima persoalan seperti apa adanya dan tidak dieksplorasi lagi, serta tidak berusaha untuk menemukan pemecahan lain yang memungkinkan. Mereka hanya menyusun benda dengan ukuran atau cara konvensional yang sudah ada (simetris atau asimetris). (Damajanti. 2006, hlm. 62)

Hasil tes tersebut menjelaskan dan menguatkan bahwa proses kreasi untuk memenuhi kebutuhan kompetensi dasar tidak hanya sebatas peniruan, melainkan eksplorasi orisinalitas, dan menemukan sesuatu yang baru Oleh karena itu penulis mengangkat judul “Pengelolaan Perilaku berkarya Imitatif pada siswa SMA di Cianjur” untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu untuk menumbuhkan originalitas menggambar pada setiap siswa.

### **B. Rumusan masalah**

1. Bentuk-bentuk imitasi apa yang didesain oleh siswa SMA di Cianjur?
2. Mengapa siswa melakukan imitasi gambar?
3. Bagaimana solusi model pembelajaran Pengelolaan perilaku siswa yang imitatif ?

### **C. Tujuan penelitian**

1. Dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk imitasi apa yang didesain oleh siswa SMA di Cianjur.
2. Untuk mengetahui mengapa siswa melakukan imitasi gambar.
3. Untuk mengetahui solusi model pembelajaran Pengelolaan perilaku siswa yang imitatif.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, peneliti berharap penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya bagi :

1. Peneliti  
Dapat menambah pengetahuan dan wawasan yang nantinya akan diamalkan pada masyarakat.
2. Lembaga Pendidikan

Dapat menambah khasanah kepustakaan khususnya di Sekolah Pascasarjana program Pendidikan Seni dan untuk kepentingan Akademik.

3. Masyarakat Umum

Dapat menambah wawasan dan menjadi referensi tambahan mengenai Model pembelajaran.

4. Lembaga terkait

Membangkitkan semangat dan motivasi untuk melahirkan model-model pembelajaran yang baru.

5. Institusi UPI

Bertambahnya koleksi pustaka mengenai model pembelajaran kriya Batik.

## **E. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penelitian ini akan dibagi ke dalam beberapa bab, yaitu:

Bab I. Pendahuluan, berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II. Kajian teori, akan membahas dan menjelaskan perihal Model pembelajaran berisi tentang pengertian, dan macam-macam model pembelajaran, imitasi pada karya, unsur desain, dan motif-motif.

Bab III. Metode dan Teknik Penelitian, akan membahas seputar metode dan teknik yang digunakan dalam proses penelitian.

Bab IV. Gambaran umum, berisi tentang letak geografis Sekolah yang diteliti, bentuk-bentuk imitasi siswa, pengelolaan Model pembelajaran perilaku siswa yang imitatif.

Bab V. Simpulan dan Rekomendasi.