

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berangkat dari fenomena yang penulis temukan. Dewasa ini perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin cepat dan canggih. Salah satu teknologi yang sangat pesat perkembangan di setiap tahunnya adalah telepon pintar, atau yang akrab disebut *smartphone*. Saat ini telepon genggam yang semula hanya dapat digunakan untuk telepon dan SMS, sekarang sudah menjadi lebih modern dengan dilengkapinya internet, aplikasi, dan fitur canggih lainnya sehingga dapat memudahkan pekerjaan sehari-hari dan memanjakan para penggunanya. Hal ini menyebabkan kecenderungan *smartphone* tidak bisa lepas dari genggaman penggunanya, termasuk para remaja.

Fenomena ini juga penulis jumpai langsung di lingkungan sekolah, seperti yang terjadi di SMP Negeri 9 Bandung. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, penulis menemukan bahwa SMP Negeri 9 Bandung adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajarnya, seperti dengan digunakannya *smartphone* pada proses penilaian seperti Penilaian Tengah Semester (PTS) atau Penilaian Akhir Semester (PAS). Sehingga pihak sekolah memperbolehkan peserta didiknya membawa *smartphone*. Sayangnya kebijakan ini masih disalahgunakan oleh peserta didik yang cenderung menggunakan *smartphone*-nya untuk mengakses media sosial dan *game* secara dominan.

Berdasarkan observasi awal tersebut, penulis mencoba menawarkan hal baru kepada pihak terkait (dalam hal ini guru mata pelajaran seni budaya) untuk merancang bersama sebuah model pembelajaran yang melibatkan *smartphone*. Hal ini dilakukan guna memaksimalkan penggunaan *smartphone* oleh peserta didik, bukan hanya dalam proses penilaian (PAS dan PTS) saja, melainkan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas.

YouTube adalah salah satu situs web yang dapat diakses dalam *smartphone*. Situs web anak perusahaan Google ini memungkinkan penggunanya mengakses berbagai macam video buatan konten kreator amatir hingga profesional seperti blog

video, video orisinal pendek, dan video pendidikan juga ada dalam situs ini. Video merupakan media informasi yang sesuai dengan pendekatan saintifik yang digunakan pada kurikulum 2013, dimana pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Kurinasih, 2014, hlm. 29).

Pada penelitian ini, secara spesifik penulis akan membahas mengenai pemanfaatan video untuk gambar bentuk pada model pembelajaran yang diterapkan kurikulum 2013 yaitu *discovery learning*. Penelitian ini dianggap perlu mengingat era perkembangan IPTEK yang sudah sangat pesat seperti yang telah dijelaskan di atas, kemudian juga karena terdapatnya kasus-kasus di lapangan yang telah membuktikan bahwa butuhunya peserta didik akan model pembelajaran yang tepat guna benar-benar meningkatkan kemampuannya dalam menggambar bentuk. Mengingat bahwa menggambar bentuk memiliki banyak aspek yang harus dipelajari dalam satu materi ini membuat perlunya perhatian khusus dalam penyampaiannya supaya peserta didik bisa memahami dengan baik.

Sudjana dan Rivai dalam (Latifah Eva 2015, hlm. 3) menjelaskan bahwa, “Dalam metodologi pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran”. Sedangkan menurut Kurniawan dalam (Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar, 2016, hlm. 199) menerangkan bahwa, “Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah”. Dengan demikian, penulis mencoba untuk dapat memberikan kemudahan di dalam pembelajaran gambar bentuk. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ega (2017) dikemukakan bahwa, “Keterbatasannya kreativitas yang ada pada peserta didik sesuai dengan studi pendahuluan yaitu anak merasa jenuh, kurang percaya diri, merasa bingung untuk memulai, dan peserta didik kurang fokus untuk melihat objek”.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik dan merasa perlu melakukan penelitian yang berjudul “**Penerapan Model *Discovery Learning***

melalui Pemanfaatan Video untuk Gambar Bentuk di Sekolah Menengah Pertama”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang penulis susun adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan model *discovery learning* melalui pemanfaatan video dalam pembelajaran menggambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama?
2. Bagaimana hasil penerapan model *discovery learning* melalui pemanfaatan video dalam pembelajaran menggambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka dapat dikemukakan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk proses mengetahui penerapan model *discovery learning* melalui pemanfaatan video dalam pembelajaran menggambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama.
2. Untuk mengetahui hasil penerapan model *discovery learning* melalui pemanfaatan video dalam pembelajaran menggambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan pasti memiliki manfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis adalah untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan dalam hal-hal yang mengenai media pembelajaran dan model pembelajaran.
2. Manfaat bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan.
 - b. Menambah perbendaharaan dan referensi kajian pustaka.

3. Manfaat bagi sekolah terkait adalah sebagai bahan pertimbangan untuk sekolah dalam pengadaan fasilitas berupa proyektor pada setiap kelas.
4. Manfaat bagi guru adalah untuk memberikan bahan pertimbangan model dan metode pembelajaran alternatif yang dapat dipraktikkan dikemudian hari.
5. Manfaat bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik bisa mengetahui dan mengenal metode belajar yang baru sehingga bisa lebih termotivasi dan melakukan aktivitas belajar dengan senang.
 - b. Terstimulusnya kreativitas peserta didik.

E. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pelaksanaan dan pada tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* melalui pemanfaatan video untuk gambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama.
2. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* melalui pemanfaatan video.
3. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah gambar bentuk di Sekolah Menengah Pertama.
4. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan mengambil data berupa hasil gambar bentuk peserta didik.
5. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Bandung, sedangkan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu peserta kelas VIII-9 Sekolah Menengah Pertama Negeri 9 Bandung.

F. Struktur Organisasi Penelitian

Dalam penelitian ini nantinya akan terdiri atas lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Bagian ini merupakan sebuah pengantar yang akan menuntun penulis terkait dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini akan diuraikan serta dipaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, hingga sistematika penulisan.
- BAB II: Kajian pustaka/kerangka teoritis sebagai gambaran padat menyeluruh.
- BAB III: Bagian ini menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian. Mulai dari penentuan sampel hingga pengkajian hasil.
- BAB IV: Bab ini berisi temuan dan pembahasan dari proses serta hasil penelitian penulis.
- BAB V: Simpulan, implikasi, dan saran, merupakan bagian penutup dan simpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan serta sasaran yang diharap dapat bermanfaat.