

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia selama hidupnya tidak terlepas dari kegiatan belajar. Belajar dapat dilakukan melalui pengalaman yang telah dilalui sehingga diolah menjadi pengetahuan baru yang dapat berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan manusia diantaranya bertambahnya pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap. Kegiatan belajar dapat dilakukan di mana saja, termasuk diantaranya yaitu sekolah. Sekolah merupakan lembaga penyelenggara kegiatan pembelajaran yang sistematis dan edukatif.

Kegiatan pembelajaran di sekolah berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik. Guru sebagai pengajar yang berperan memberikan ilmu pengetahuan maupun pembimbing peserta didik. Sedangkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar yang di dapat melalui interaksi dengan guru maupun pengalamannya sendiri. Pembelajaran tidak hanya berupa pembelajaran yang merujuk kepada aspek pengetahuan, tetapi juga berfokus pada aspek keterampilan dan aspek sikap. Aspek pengetahuan dapat di pelajari melalui pemberian materi ajar berupa pemahaman, aspek keterampilan melalui pemberian materi ajar kesenian, dan aspek sikap melalui apresiasi.

Pembelajaran Seni Rupa dalam kurikulum yang berlaku, yaitu kurikulum 2013, termasuk ke dalam mata pelajaran seni budaya. Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang mengenalkan kepada peserta didik mengenai pengembangan kepribadian, peka terhadap keindahan (estetis) dan mengasah kemampuan kreatifitas dalam berkarya. Adanya sebuah pembelajaran tak lepas dari tujuan apa yang ingin dicapai setelah menunaikan pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran seni rupa adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam

berfikir kreatif, memiliki kecerdasan visual spasial, emosional, dan lain sebagainya sebagaimana dikemukakan oleh Widaningih (2012, hlm. 5) bahwa:

Seni Rupa dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logikamatematika, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar dan menengah tidak dilaksanakan secara parsial, melainkan terangkum dalam satu mata pelajaran seni budaya bersama mata pelajaran seni lainnya. Merunut pada kompetensi dasar untuk mata pelajaran seni rupa berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran seni rupa di SMA yaitu untuk memahami dan berkarya seni rupa dua dimensi yang berorientasi pada membuat sketsa benda hidup dan benda mati (*Still-life*) dan berkarya tiga dimensi. Pembelajaran seni rupa dua dimensi membuat sketsa benda hidup dan benda mati ini dapat dilakukan dengan cara menggoreskan pensil di atas kertas maupun kanvas, sedangkan pembelajaran seni rupa tiga dimensi memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar.

Berdasarkan observasi awal penulis pada kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 4 Pandeglang, materi seni rupa yang diajarkan pada peserta didik berorientasi pada kompetensi dasar berkarya seni rupa 2 Dimensi dan praktik membuat karya seni rupa tiga dimensi. Pada materi berkarya seni rupa 2 dimensi umumnya peserta didik belajar mengenai menggambar bebas, atau membuat seni kolase, sedangkan pada pembelajaran membuat karya seni rupa tiga dimensi peserta didik membuat kerajinan dari barang bekas. Minimnya jam mata pelajaran yang diberikan membuat para guru seni kurang mengeksplorasi bahan ajar seni yang seharusnya disampaikan agar dapat lebih mengembangkan aspek keterampilan keseni rupa peserta didik, sehingga pada akhirnya hanya segelintir peserta didik yang berhasil dalam pembelajaran seni, hal itupun disebabkan faktor kesukaan

peserta didik akan seni yang berperan dalam keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai Studi Pembelajaran Materi *Pop up* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang. Penelitian ini bermaksud untuk menerapkan salah satu materi pembelajaran inovatif yang dapat digunakan pada materi pembuatan karya seni rupa tiga dimensi sesuai dengan silabus untuk kelas X SMA/ sederajat yang berlaku.

Pop up ialah sebuah karya seni rupa tiga dimensi berbentuk kartu atau buku yang akan memberikan kesan timbul ketika halaman *Pop up* tersebut dibuka. *Pop up* merupakan salah satu kesenian kertas yang sering disebut sebagai ‘*paper engineering*’, sebuah seni mengkonstruksikan potongan-potongan kertas yang dilipat dan ditempel sehingga menimbulkan kesan ‘hidup’ atau tiga dimensi.

Materi *Pop up* ini penulis gunakan sebagai bahan ajar yang di harapkan dapat memberikan pengalaman baru baik bagi guru maupun peserta didik. Selain melatih keterampilan peserta didik dalam mengilustrasikan bentuk, juga mengasah kreativitas dalam membangun gerakan *Pop up* nya sendiri, sehingga dapat memvisualisasikan cerita yang hendak ia sampaikan.

Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengukur kreativitas, tetapi hanya untuk mendeskripsikan bagaimana perencanaan, proses pembelajaran, hingga hasil pembelajaran materi *Pop up* ini setelah di pelajari oleh siswa. Setelah penelitian ini diharapkan ada lebih banyak variasi bahan ajar seni rupa yang dapat mengembangkan kreatifitas peserta didik.

Maka, untuk mengetahui hasilnya, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul penelitian “Prosedur Pembelajaran Membuat *Pop up* bagi Siswa SMA (Studi Kasus Pembelajaran Seni Budaya di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang)”

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Studi Pembelajaran Materi *Pop up* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah yang telah di sampaikan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Perencanaan Pembelajaran *Pop up* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X?
2. Bagaimana Pelaksanaan Pembelajaran *Pop up* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X?
3. Bagaimana Hasil Pembelajaran *Pop up* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan Perencanaan Pembelajaran *Pop up* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X.
2. Mendeskripsikan Pelaksanaan Pembelajaran *Pop up* pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X.
3. Mendeskripsikan Hasil Pembelajaran *Pop up* pada mata pelajaran Seni Budaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran *Pop up* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMA.
 - b. Dapat dijadikan sebagai alat untuk menambah pengetahuan peserta didik dalam berkarya seni rupa.

Amelia Sauma Mediani, 2018

PROSEDUR PEMBELAJARAN MEMBUAT POP UP BAGI SISWA SMA
(Studi Kasus Pembelajaran di Kelas X SMA Negeri 4 Pandeglang)

Universitas Pendidikan Indonesia  Repository.upi.edu  Perpustakaan.upi.edu

- c. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan peran guru sebagai fasilitator yang baik, memberi wawasan baru dalam penerapan materi pembelajaran yang lebih variatif.
2. Secara Kebijakan
 - a. Dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran dalam pemenuhan dalam menunjang proses belajar mengajar.
 3. Secara Praktis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan yang baik dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

F. Struktur Otganisasi Skripsi

Gambaran mengenai isi keseluruhan skripsi ini, dijelaskan dalam struktur organisasi skripsi yang susunannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, Batasan masalah rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas kajian pustaka yang meliputi tentang Pembelajaran, Pembelajaran Seni Rupa, dan Teori mengenai *Pop up*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Terdiri atas desain penelitian, waktu dan tempat, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi uraian tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta pembahasannya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menyajikan kesimpulan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti beserta saran berdasarkan hasil penelitian.