

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu jenis karya seni rupa (SBdP) dilihat dari dimensinya adalah seni rupa *dwi-matra* yaitu menggambar. Menurut Pamadhi (2008, hlm. 8.6) menggambar adalah memindahkan objek dengan cara mencoret di media yang datar lewat alat gambar berupa pensil atau sejenisnya. Gambar tersebut bersifat realistik, dekoratif maupun abstrak. Kegiatan tersebut melatih dari segi mengamati dan menggambarkan benda secara tepat sesuai dengan prinsip menggambar. Sedangkan menggambar motif merupakan kategori seni rupa dua dimensi yang tidak lepas dari karakteristik motif yaitu terdiri dari perpaduan antara garis, bentuk, dan isen yang menjadi satu kesatuan. Melalui menggambar motif menghasilkan suatu karya seperti halnya batik.

Sebagai masyarakat Indonesia sangat perlu melestarikan dan mengembangkan batik terutama siswa sekolah dasar melalui pendidikan seni rupa (SBDP) dengan cara mengenalkan macam-macam motif batik serta dapat membuat karya motif batik. Mengenalkan motif batik adalah salah satu budaya lokal sehingga merupakan tugas dan tanggung jawab guru mendidik siswa agar mampu menambah wawasan budaya. Hal ini disebutkan pada Permen 37 Tahun 2018 mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 bahwa mata pelajaran seni rupa (SBdP) kelas V Sekolah Dasar pada kompetensi dasar 3.4 dan 4.4 “ Mampu memahami karya seni rupa daerah serta mampu membuat karya seni rupa daerah”. Selain itu pemerintah juga membuat Undang-undang RI Nomor 5 Tahun 2017 pasal 1 ayat 3 Tentang perlindungan kebudayaan, disebutkan bahwa: “Pemajuan kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Perlindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan”.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan masih banyaknya siswa di kelas V di salah satu Sekolah Dasar di daerah Kota Bandung mengalami rendahnya kemampuan dalam menggambar motif batik hal

tersebut terlihat dari indikasi kemampuan menggambar yaitu garis dan bentuk yang kurang rapih, gambar tidak realistis atau sesuai dengan motif aslinya.. Alasannya karena guru tidak memberikan arahan sebelum melaksanakan kegiatan menggambar sehingga siswa tidak paham cara menggambar motif batik dengan tepat. Untuk memperkuat dugaan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan *pre-test* menggambar motif batik untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam menggambar motif batik. Dari 32 siswa yang mengikuti *pre-test*, hanya 4 orang yang mampu menggambar motif batik berdasarkan indikator kemampuan menggambar. Sehingga hal tersebut mempengaruhi penilaian keterampilan menggambar yang belum memenuhi skor maksimal sebanyak 3.

Masalah spesifik yang lainnya dialami oleh siswa yaitu kurangnya motivasi dalam menggambar terlihat dari pelaksanaan *pre-test* banyak siswa yang sudah menyerah duluan ketika diminta untuk menggambar, alasannya karena tidak bisa dan tidak berbakat menggambar. Selain itu juga dilihat dari aspek pemahaman nilai budaya seni, hal ini dibuktikan ketika ditanya mengenai asal usul batik, siswa tidak mengetahui sejarah batik yang dibuat, terlebih hanya fokus meliputi pada keindahan estetik hasil gambarnya saja tanpa memandang arti nilai seni budaya dari gambar tersebut.

Berdasarkan hasil refleksi dan wawancara dengan wali kelas terkait permasalahan tersebut bisa terjadi karena disebabkan beberapa faktor, diantaranya: 1) pembelajaran tidak efektif yang menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik menggambar, 2) Kurangnya fasilitas media pembelajaran proses kegiatan pembelajaran, sehingga anak sulit untuk menggambar, 3) minimnya pemahaman siswa dalam menggambar motif batik.

Permasalahan inilah membuat peneliti ingin memperbaiki berkaitan rancangan pembelajaran seni rupa (SBdP) dalam kemampuan menggambar motif batik yang masih belum efektif dengan kurangnya fasilitas media pembelajaran untuk menunjang proses dan hasil kegiatan menggambar sesuai dengan indikator dan tujuan yang telah ditetapkan. Maka dari itu untuk mengembangkan suatu pembelajaran diperlukan perbaikan rancangan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat terlaksana.

Rancangan pembelajaran adalah rencana interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam membuat rancangan pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksana pada saat kegiatan belajar berlangsung. Sehingga dalam hal ini peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik dengan menggunakan media pantograf.

Menurut Waluya (2009) “Pantograf adalah alat yang berfungsi untuk memperbesar atau memperkecil sebuah peta atau gambar.” Kebanyakan pantograf dipakai untuk membuat gambar peta saja, tetapi saat ini sudah banyak yang memakai media pantograf untuk membantu proses menggambar mencontoh, dalam arti melatih praktek kesenirupaan melibatkan aktivitas mata.

Sebab dengan penggunaan media pantograf dilihat dari aspek kesesuaian antara keunggulan dan indikator kemampuan menggambar motif batik yaitu dapat menghasilkan gambar yang realistis, efektif dalam segi waktu, membantu melatih gerak motorik dan psikomotor siswa, dan selain itu mudah diterapkan di kelas tinggi karena sesuai dengan karakteristik menggambar anak bahwa alat ini mudah diterapkan dimana untuk kategori siswa kelas V sekolah dasar dibutuhkan alat bantu media dalam proses menggambar sehingga kesalahan dalam menggambar akan berkurang dan dapat meningkatkan kemampuan menggambar. Maka hal ini sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

Dengan demikian penggunaan media pantograf cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik siswa kelas V sekolah dasar dengan melaksanakan penelitian PTK, tetapi dengan kondisi yang tidak memungkinkan karena adanya pandemi Covid-19, sehingga tidak bisa melaksanakan pembelajaran di kelas. Maka penelitian ini hanya akan difokuskan pada rancangan pembelajarannya saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Rancangan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pantograf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Motif Batik Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitiannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum:

Bagaimanakah rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

Permasalahan tersebut dapat dijabarkan lebih rinci kedalam 3 pertanyaan di bawah ini:

2. Rumusan Masalah Khusus:

- 1) Bagaimanakah kegiatan pendahuluan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar?
- 3) Bagaimanakah kegiatan penutup pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Tujuan penelitian Umum:

Mendeskripsikan rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

2. Tujuan Penelitian Khusus:

- 1) Mendeskripsikan kegiatan pendahuluan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Mendeskripsikan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 3) Mendeskripsikan kegiatan penutup pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat khususnya dalam pembelajaran seni rupa baik yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi setiap pendidik, khususnya mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk menambah referensi dalam mengembangkan penelitian berikutnya mengenai rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik pada siswa kelas V sekolah dasar pada penelitian yang akan datang.
2. Sebagai solusi dalam mengembangkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

3. Sebagai koreksi dan masukan terhadap pembelajaran SBdP (Seni Rupa).

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat di antaranya:

1. Bagi Peneliti
 - 1) Dapat memberikan acuan untuk mengembangkan penelitiannya.
 - 2) Dapat memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman dalam merancang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menggambar motif batik siswa kelas V sekolah dasar.
 - 3) Sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian.
2. Bagi Pendidik

Dapat menjadi bahan referensi untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media pantograf yang bermanfaat bagi siswa serta mengembangkan diri dalam kemampuan menggambar motif batik.
3. Mahasiswa PGSD

Dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa PGSD atas peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan yang disusun dalam skripsi ini terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, peneliti menyajikan terkait latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teori, peneliti menyajikan teori-teori yang relevan terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dan pembahasan yang akan dianalisis. Pemaparan kajian dalam skripsi lebih bersifat deskriptif, berfokus pada topik dan lebih mengedepankan sumber rujukan yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, peneliti memaparkan terkait pendekatan, metode, teknik penelitian, teknik pengumpulan data, pengolahan data, serta analisis data yang akan digunakan pada penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, Peneliti akan memaparkan temuan dengan hasil rancangan hipotesis melalui studi literatur serta komentar dan saran perbaikan dari pakar ahli mengenai rancangan pembelajaran. Pada hasil pembahasan akan memaparkan deskripsi mengenai rancangan pembelajaran yang telah disepakati oleh pakar ahli dengan merujuk pada penelitian terdahulu. Pada pemaparan ini, pembahasan peneliti akan menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bab 1.

BAB V Simpulan dan Saran, Pada bab ini, peneliti akan menyimpulkan hasil temuan dan pembahasan. Hasil simpulan akan menjawab pertanyaan rumusan masalah dan memaparkan rekomendasi kepada pembaca maupun peneliti selanjutnya dari hasil penelitian.