

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semua mata pelajaran di sekolah dasar Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan dalam pasal 19 ayat 1 Yuningsih (2019) dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk karya, kreativitas, dan perkembangan peserta didik. Begitupun dengan mata pelajaran menggambar Sumanto (2006) mengatakan bahwa menggambar adalah proses menciptakan gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam (seperti pensil atau pena) pada bidang datar (misalnya permukaan papan tulis, kertas, atau dinding).

Menurut Soeharjdo (2005) Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan.

Salah satu bidang pendidikan seni adalah bentuk pendidikan seni rupa . Menurut Susanto (2013) dalam Rahmawati Deska (2019) Seni budaya dan Keterampilan secara spesifik bentuk karya seni rupa, karya seni yang dihasilkan seperti patung, lukisan, ukiran, cetak mencetak dan sebagainya maka dibutuhkan kemampuan yang mencakup pengetahuan dan keterampilan.

Berbicara mengenai pendidikan terutama pendidikan menggambar disekolah dasar kondisi sekarang pembelajaran menggambar disekolah dasar berdasarkan hasil observasi pengamatan yang dilakukan di beberapa sekolah dasar yang berada di Kecamatan Gegesik, Kabupaten Cirebon terdapat beberapa peserta didik yang kesulitan ketika menggambar dan dalam menggambar hasilnya sangat kurang dikarenakan guru mengajar secara monoton, desain model pembelajaran yang kurang bervariasi. Di lain

MAULANA JULHIJAR, 2022

PENGARUH MODEL EXAMPLES NON EXAMPLES

TERHADAP KETERAMPILAN MENGGAMBAR SENI RUPA 2 DIMENSI

KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu pepustakaan.upi.edu

sisi, para siswa yang diajarkan dengan model demikian, banyak yang kelihatan tidak bergairah, tidak memperhatikan pelajaran dengan serius. Akibatnya, hasil belajar seni rupa di jenjang sekolah dasar tidak mengalami peningkatan keterampilan yang signifikan dari tahun ke tahun.

Salah satu faktor penyebab adalah guru lebih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu guru berperan lebih dominan sebagai penyaji materi seni rupa, sedangkan siswa hanya mendengar dan menyelesaikan soal-soal latihan berdasarkan arahan guru semata, siswa tidak dibimbing dalam penyelesaian karya. Hal ini ditegaskan oleh Trianto (2007) dalam belajar, guru selalu menuntut siswa belajar tetapi jarang membimbing mereka bagaimana belajar dengan hal-hal yang menyenangkan untuk siswa, guru selalu menuntut siswa untuk belajar tanpa memperhatikan perkembangan siswa yang masih berada pada masa bermain. Kondisi ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu mengoptimalkan keterampilan yang dimiliki. Rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran seni rupa menyebabkan siswa tidak kreatif dalam berkarya. belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif, dan proses pembelajaran berpusat pada guru.

Menurut Hudoyo (1994:126) menyatakan ciri-ciri model ceramah adalah guru berbicara terus menerus di depan kelas, sedangkan para siswa sebagai pendengar. Model ini merupakan bentuk belajar-mengajar satu arah, pembicara memberikan ide atau informasi dan pendengar menerimanya. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah suatu pendekatan pembelajaran yang tidak menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh, dimana siswa ditempatkan sebagai objek belajar yang berperan sebagai penerima informasi secara pasif, dan proses pembelajaran berpusat pada guru.

Dampak akibat dari pembelajaran menggambar yang dilakukan secara monoton menjadikan potensi keterampilan menggambar yang dimiliki oleh siswa tidak dapat berkembang dan hasil karya menggambar seni rupa 2 dimensi menjadi kurang maksimal dan kurang bagus. Menyikapi permasalahan di atas, berdasarkan

MAULANA JULHIJAR, 2022

PENGARUH MODEL EXAMPLES NON EXAMPLES

TERHADAP KETERAMPILAN MENGGAMBAR SENI RUPA 2 DIMENSI

KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu pepustakaan.upi.edu

permasalahan yang terjadi dalam hal ini guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi dalam upaya meningkatkan keterampilan siswa dalam menggambar seperti halnya memperbaiki dalam tata cara mengajar serta dalam mengajar menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik sekolah dasar. Terdapat berbagai macam cara dalam meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik yaitu salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *examples* dan *Non examples*, serta guru memberikan praktek menggambar yang baik sesuai dengan aturan keterampilan dalam menggambar.

Menurut Joyce (Rusman 2012:133) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Menurut Joyce (Ruman 2012:133) “model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya”.

Menurut Rochyandi (2016) langkah-langkah model *pembelajaran examples non examples* diantaranya: 1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan kompetensi dasar. 2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui proyektor. Siswa juga dapat mengamati gambar pada buku siswa atau bahan ajar. Pada tahapan ini guru juga dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar yang telah dibuat dan sekaligus pembentukan kelompok siswa. 2. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar. Biarkan siswa melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama, agar detail gambar dapat difahami oleh siswa. Selain itu, guru juga memberikan deskripsi jelas tentang gambar yang sedang diamati siswa. 3. Melalui diskusi kelompok 3-5 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat. 4. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya. Siswa dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-

masing. 5. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai. Setelah memahami hasil dari analisa yang dilakukan siswa, maka guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 6. Guru dan siswa menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Rochyandi (2016) Model pembelajaran *examples non examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh melalui gambar yang relevan dengan kompetensi dasar. Melalui model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat memilih dan menyesuaikan contoh-contoh yang ada melalui gambar tersebut sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paparan diatas dengan diterapkannya pembelajaran model *examples non examples* diharapkan dapat mengetahui keterampilan menggambar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul ‘‘Pengaruh Model *Examples Non Examples* Terhadap Keterampilan Menggambar Seni Rupa 2 Dimensi’’. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian diantaranya:

- 1) Apakah terdapat pengaruh model *examples non examples* terhadap keterampilan menggambar seni rupa 2 dimensi kelas V sekolah dasar?
- 2) Apakah terdapat perbedaan pengaruh model *examples non examples* dan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan menggambar seni rupa 2 dimensi?
- 3) Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran *examples non examples*?

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat tujuan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model *examples non examples* terhadap keterampilan menggambar seni rupa 2 dimensi kelas V sekolah dasar.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh model *examples non examples* dan pembelajaran konvensional terhadap keterampilan menggambar seni rupa 2

dimensi.

3) Untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran *examples non examples*.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak dan juga mampu memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan di Indonesia. Berikut di bawah ini manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4 Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. penerapan pembelajaran dengan menggunakan model *examples non examples* memudahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan peserta didik terkait materi yang akan dipelajari serta peserta didik dituntut untuk membuat sebuah karya sehingga pada proses pembelajaran anak tidak akan jenuh. Selanjutnya melalui penelitian ini juga diharapkan peserta didik pada kemampuan pembelajaran seni rupa menggambar 2 dimensi peserta didik semakin meningkat.

1.5 Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membuka jalan dan juga pengetahuan lebih yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran menggunakan model *examples non examples*. Guru juga senantiasa menerapkan model pembelajaran dalam pembelajaran supaya proses pembelajaran lebih bermakna dan juga peserta didik menjadi interaktif karena model *examples non examples* ini di dalamnya terdapat langkah supaya anak bekerja sama dan juga berdiskusi dengan baik.

1.6 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan bagi sekolah untuk melakukan suatu pengembangan proses pembelajaran. Diharapkan bagi sekolah untuk melakukan sebuah penelitian yang lainnya supaya bisa berkontribusi memperbaiki proses pendidikan secara nyata di Indonesia.

1.7 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal buat peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya di masa mendatang. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman serta motivasi untuk selalu memperbaiki diri dan juga memperbaiki pendidikan secara nyata di Indonesia supaya menjadi lebih baik.

1.8 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi buat peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan model *examples non examples* untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran seni rupa menggambar 2 dimensi peserta didik peserta didik.