

BAB I

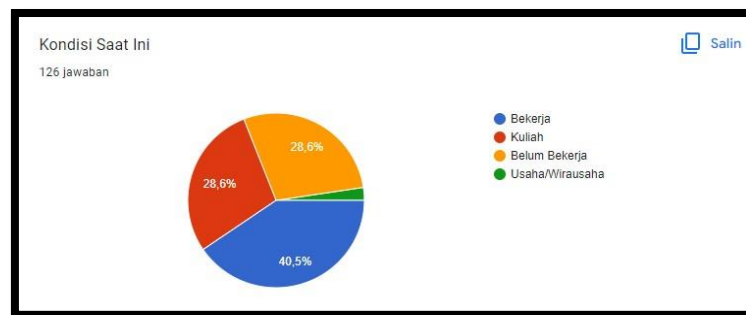
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sering dipandang sebagai arsitek bangsa. Dengan kata lain masa depan bangsa berada di tangan pendidik Joakim (2014,hlm.28). Pendidikan yang efektif memiliki dampak yang luar biasa dan abadi pada kehidupan peserta didik Stronge dalam Halimah (2022,hlm. 1) Pada peradaban bangsa manapun profesi guru mempunyai peran yang strategis karena mengemban tugas sejati dalam proses memanusiakan manusia, pencerdasan, pembudayaan dan membangun karakter bangsa. Keberhasilan guru dalam setiap jenjang sangat di tunjang oleh guru yang mempunyai komitmen dan dedikasi yang tinggi serta secara kreatif mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan karena guru adalah tenaga profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Sehingga guru harus mempunyai komitmen terhadap tanggung jawab profesinya serta memiliki sikap kreatif dan inovatif dalam menjalankan tugas profesionalnya. Honigsfeld dalam Halimah (2022,hlm, 2) mengemukakan ideal pendidik harus memiliki pengetahuan, peduli, terampil, pekan budaya, menguasai teknologi canggih, reflektif dan menjadi praktisi yang sangat efektif, inisiatif dan memiliki keberanian untuk membuat perubahan. Sesuai dengan slogan “SMK Bisa!”, sudah semestinya guru SMK mampu memberikan kontribusi dalam menyiapkan kompetensi yang dibutuhkan siswa. Kenyataan sulitnya bersaing dengan lulusan perguruan tinggi sudah semestinya disikapi dengan memberikan alternatif strategi yang tepat. Pendidikan SMK seharusnya diarahkan untuk memberikan bekal kepada siswa dengan kemampuan yang memungkinkan siswa untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata. Di sisi lain, ini merupakan salah satu program Nawacita pemerintahan Joko Widodo untuk dapat memunculkan wirausaha muda lulusan SMK perlu kita dukung bersama. Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS), angkatan kerja lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) mencatatkan tingkat pengangguran terbuka (TPT) paling tinggi pada Februari 2022, yaitu 10,38%.

SMK Negeri 1 Mandau adalah sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Kabupaten Bengkalis, beralamat di jalan pipa air bersih kecamatan bathin solapan. memiliki tiga kelompok keahlian yaitu : Teknologi rekayasa, Energi pertambangan dan teknologi informasi komunikasi. Sedang kan kompetensi keahlian terdiri dari sepuluh yaitu, Geologi pertambangan, Teknik pemboran minyak dan gas, Teknik audio video, Teknik intalasi tenaga listrik, Analisis pengujian laboratorium, Teknik pengelasan, Teknik dan bisnis sepeda motor, Teknik kendaraan ringan otomotif, Desain permodelan dan informasi bangunan, Teknik komputer jaringan dan Kimia analisis.

Karena masih ditemukannya lulusan belum terserap di dunia kerja dari data *Tracer Study* pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. 1 Diagram kondisi siswa

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran seni budaya yang dilakukan di sekolah, kendala pembelajaran seni budaya yang ditemukan adalah masalah kemampuan kreativitas siswa dalam mengembangkan kemampuan menggambar dalam pembelajaran seni budaya bidang seni rupa. Realitas yang dihadapi guru saat ini belum menemukan formulasi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan daya kreatif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran seni budaya. Kecenderungan siswa lebih banyak pasif dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran seni budaya yang dilakukan di sekolah. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran seni budaya, siswa cenderung kesulitan dalam menuangkan ide sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guru pada setiap pertemuannya. Kebanyakan siswa lebih banyak mengikuti pembelajaran seni budaya sesuai dengan beberapa contoh materi pembelajaran yang ditampilkan guru pada setiap pertemuan pembelajaran. Tidak melalui inisiatif siswa untuk melakukan

keaktivitas melalui ide dan gagasan belajarnya sendiri. Kondisi pembelajaran siswa kurang menunjukkan adanya kemampuan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya.

Kondisi pembelajaran di atas, karena dipengaruhi oleh beberapa faktor pembelajaran yang dihadapi diantaranya faktor pemilihan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kreativitas dalam pembelajaran seni budaya. Dari hasil pengamatan, metode pembelajaran seni budaya yang diterapkan guru lebih banyak menggunakan metode pembelajaran demonstrasi dan peniruan. Karakteristik metode pembelajaran ini kurang efektif dalam menggali kemampuan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya. Cara belajar siswa lebih banyak menunggu materi yang dicontohkan guru pada saat pembelajaran seni budaya dilakukan. Dalam hal ini siswa kurang diberikan kesempatan untuk dapat menemukan dan mengembangkan sendiri gagasan kreatif yang dapat diaktualisasikan dalam sebuah kegiatan kreativitas. Faktor pembelajaran internal ini yang mesti diubah oleh guru agar mampu menggali potensi kreatif yang dimiliki siswa di SMK Negeri 1 Mandau dalam mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena, karakteristik pembelajaran seni budaya di sekolah memiliki sifat-sifat kreatif yang dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran.

Menanggapi masalah diatas peneliti mengambil langkah melalui menerapkan model implementasi *project based learning* melalui *smartphone* pada pembelajaran seni budaya dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa dalam menjawab permasalahan yang di hadapi siswa pada umumnya, serta kebutuhan siswa dalam menghadapi era globalisasi maka sangat penting bagi guru untuk memiliki kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran seni budaya.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mencapai segala aspek kehidupan masyarakat. Saat ini bentuk aplikasi teknologi informasi yang sangat diminati masyarakat adalah *smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia yang memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. Selama ini pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih di lakukan dengan cara konvensional sehingga di rasa kurang tepat dalam meningkatkan kreativitas siswa terutama pada

pembelajaran seni budaya yang membutuhkan ide-ide baru dalam menciptakan karya seni mengingat selama ini di sekolah dalam pembelajaran seni budaya dalam membuat rencana proyek siswa mampu berfikir kreatif dalam mewujudkan ide dan pikirannya yang akan diwujudkan dalam bentuk gambar nyata. Dari beberapa sumber bacaan penelitian terdahulu, peneliti melakukan inovasi dengan menerapkan *implementasi project based learning* melalui pembelajaran seni budaya dengan melakukan pembaharuan melalui *smartphone* membuat proyek desain batik dengan memandangkan hasil kerja siswa sebelum di terapkan dan sesudah memanfaatkan *smartphone* sebagai media alat yang akan di gunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya dengan menciptakan desain baru yang berkaitan dengan karakteristik daerah khususnya kota duri dengan menampilkan kearifan lokal budaya melayu Riau dalam penciptaan karya seni desain batik.

Dengan *implementasi project based learning* diharapkan terciptanya proses pembelajaran yang dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru berbasis tugas proyek yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Maka dari itu model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki kesesuaian dengan karakteristik dalam pembelajaran seni budaya yang di dalam pembelajarannya menuntut adanya kemampuan kreativitas siswa sebelum penerapan dan setelah penerapan dalam menghasilkan proyek berupa produk karya seni baru. hal ini sejalan dengan pemikiran Jalinus dkk, (2020, hlm. 83).

Sedangkan Triyanto (2014, hlm 33-42). jika dilihat dari aspek budaya mengisyaratkan bahwa pendidikan seni tak bisa dipisahkan dari sumber belajar dengan basis budaya dimana masyarakat itu hidup. Sehingga pada tataran implementatif, bahan ajar mata pelajaran seni budaya ini dapat pula dikembangkan dari pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keindahan yang bersumber dari nilai-nilai budaya masyarakatnya. Karakteristik lainnya yang dapat dipahami dalam mata pelajaran seni budaya adalah mengacu pada konsep pendidikan seni menurut Dobbs (1992) *Discipline-based Art Education (DBAE)* menyebutkan empat pendidikan seni berbasis disiplin yaitu; Produksi seni yang akan berkaitan dengan proses berkreasi atau berkarya seni rupa, Kritik seni merupakan kompetensi menganalisis, mengapresiasi, menilai dan menghargai karya seni, Sejarah seni

merupakan kompetensi pengetahuan budaya dan sejarah berkarya seni, Estetika yang meliputi memahami makna filosofis. Pada estetika akan membantu peserta didik belajar mengevaluasi dasar-dasar untuk membuat penilaian yang tepat tentang karya seni Greer (1993, hlm. 91-96).

Berdasarkan uraian di atas, beberapa aspek penting dapat menjadi fokus penelitian yang akan diteliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam dari pengalaman pembelajaran yang dikelola guru mata pelajaran seni budaya pada siswa SMK Negeri 1 Mandau dalam pemanfaatan *smartphone* pada pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan model Implementasi *Project Based Learning*. Dari data awal selama ini pembelajaran seni budaya dilakukan dengan cara konvensional sehingga membuat anak kurang merespon dengan baik terutama saat mengerjakan proyek, ini dikarenakan ide yang dimiliki siswa tidak tersalurkan dengan baik dalam bentuk visualnya ini dikarenakan dalam pembelajaran belum menemukan rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang tepat dalam mengerjakan proyek desain batik daerah duri dengan konsep ciri khas daerah kota duri dari tiga objek yaitu tumbuh-tumbuhan, hewan dan industri. Ketiga konsep itu adalah pohon sawit yang banyak di tanam oleh petani di duri yang bermanfaat untuk membuat bahan (sabun, kosmetik, minyak goreng dan minyak kendaraan diesel bio solar), Hewannya adalah gajah ini banyak di jumpai gajah liar yang hidup dan berkembang berdekatan dengan masyarakat setempat oleh karena itu pemerintah mengambil langkah inisiatif untuk melakukan penakaran gajah untuk menjaga kelangsungan kehidupan hewan gajah yang ada di kota duri, dari sektor industri yaitu mesin pumping unit yang merupakan alat untuk mengambil sumber minyak mentah bumi yang akan di kelola dan di manfaatkan sebagai bahan baku pembuatan sumber energi yaitu bahan bakar kendaraan bermotor yang berkontribusi pada pendidikan, peluang pekerjaan, usaha bagi lulusan SMK, melestarikan kearifan lokal budaya melayu Provinsi Riau pada karya seni batik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dinarasikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran *Project Based Learning* menggunakan *Smartphone*?
2. Bagaimana proses *Implementasi Project Based Learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau ?
3. Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* setelah implementasi *Project Based Learning* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di SMK Negeri 1 Mandau di Duri Kab. Bengkalis Provinsi Riau, secara khusus penelitian ini bertujuan *menerapkan Implementasikan Project Based Learning* dalam pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* yang berdasarkan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Menciptakan rancangan *pembelajaran Implementasi Project Based Learning* dalam pembelajaran seni budayamenggunakan *Smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa.
2. Mendeskripsikan *proses Implementasi Project Based Learning* dalam membuat pembelajaran seni budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.
3. Menganalisis hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui *Implementasi Project Based Learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau manfaat bagi berbagai pihak. Terutama bagi peneliti sabagai Ketua MGMP Seni Budaya, Guru-guru MGMP Seni Budaya SMK Se Kabupaten Bengkalis, lembaga pendidikan yang terkait, dalam menerapkan *implementasi project based learning* pada mata pelajaran seni budaya melalui *smartphone* dalam meningkatkna kreativitas siswa dalam bidang seni rupa mendesain batik dan tidak tertutup kemungkinan dengan bidang seni yang lain. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Teoritis

Dari segi teori, penelitian ini akan berkontribusi dalam menghasilkan preposisi atau teori yang bersifat transferable dalam *Implementasi Project Based Learning* melalui *Smartphone* untuk meningkatkan kreativitas pada pembelajaran seni budaya bagi peserta didik pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) dan dapat memberi pertimbangan dalam menerapkan model atau pendekatan yang sesuai dalam rangka mengoptimalkan pengelolaan penelitian dan dapat menguatkan konsep penerapan secara teori sehingga penelitian ini di bagi dalam tiga area yaitu, *project based learning*, *smartphone* dan kreativitas. Dalam keilmuan penelitian ini merujuk dari penelitian terdahulu yang mencakup desain dan kreativitas siswa SMK dan kesenirupaan praktis.

2. Kebijakan

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang sistem pendidikan nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik atau setiap individu agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Mewujudkan terbentuknya seorang manusia yang demikian membutuhkan sebuah proses yang harus mendukung tumbuh kembang anak dalam hal kognitif, afektif, psikomotorik, dan motorik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2003). Salah satu pendidikan formal yang dapat mendukung terciptanya tumbuh kembang manusia seperti pernyataan sebelumnya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Sekolah kejuruan memiliki berbagai macam bidang keahlian dengan kurikulum yang didesain sedemikian rupa guna mempersiapkan lulusan yang kompeten dalam bidangnya agar siap bekerja. SMK di yakini pemerintah serta masyarakat mampu menghasilkan tamatan yang berkualitas setelah lulus. Hal ini disebabkan adanya jaminan oleh sekolah dan pemerintah bahwa pada lulusan SMK mampu bersaing di dunia kerja dalam kancah nasional bahkan Internasional seperti yang di gaungkan oleh Program SMK BISA-HEBAT (Siap Kerja, Santun, Mandiri, Kreatif). Dengan kuatnya vokasi Indonesia, maka menguatkan Indonesia.

3. Praktisi

Penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata bagi peneliti maupun guru agar dapat memberikan solusi bagi penelitian lanjutan atau dalam rangka mengoptimalkan *implementasi project based learning* melalui *smartphone* dalam pembelajaran seni budaya di sekolah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mengembangkan dan menciptakan karya desain seni batik daerah setempat.

4. Sosial

Bagi masyarakat meningkatkan ekonomi kreatif wirausaha dan meningkatkan kearifan lokal dengan adanya desain batik yang di kembangkan melalui ide kreatif siswa khususnya yang menjadi ciri khas daerah Kota Duri yang penerapannya dalam bentuk karya kerajinan sebagai cendramata khas daerah dari sektor batik yang dapat di padukan dengan benda-benda lain.

1.5 Sistematika Penelitian

Struktur organisasi tesis dibuat untuk mempermudah pembaca dalam mempelajari keseluruhan penyajian tesis Implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa. Struktur penyajian penelitian tesis yang dibuat dalam penelitian, sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini merupakan awal dari tesis yang menguraikan latar belakang penelitian yang berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, serta penjelasan mengenai struktur organisasi tesis implementasi *project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa Smk Negeri 1 Mandau. Cangkupan ruang lingkup menjawab rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang di jabarkan secara teoritis.

Bab II Kajian pustaka. ini untuk memberikan kejelasan cakupan topik yang menjadi pokok pembahasan agar memberikan konteks yang jelas, memberikan landasan teoretis atau konsep-konsep yang akan memberi pijakan dalam menganalisis dan membahas data temuan serta membantu dalam menentukan pendekatan metodologi penelitian dengan teknik pengumpulan, dan pengolahan

data, sehingga sampai pada penarikan kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah kemukakan dalam pertanyaan penelitian. tahapan yang dilakukan *project based learning* (konsep, perbedaan, elemen, keunggulan dan kelurangan, rencana dan pelaksanaan), Kreativitas (kriteria, proses, ciri-ciri dan penerapan konsep), *Smartphone* (sistem operasi, manfaat dan spesifikasi), Aplikasi IbisPaint X (seni desain grafis dan mata pelajaran seni budaya). Pada pembahasan terakhir membahas tentang *project based learning*, *smartphone*, kreatifitas seni budaya pada desain batik dan penelitian terdahulu.

Bab III terdiri dari metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini mempunyai paradigma kualitatif dengan metode analisis deskriptif dengan melakukan kajian teoritis dengan sudut pandang *project based learning*, kreativitas dan *smartphone*. Dengan menjawab rumusan masalah bagaimana rancangan pembelajaran *project based learning* menggunakan *smartphone*, Bagaimana proses *implementasi project based learning* pada pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* untuk meningkatkan kreativitas siswa SMK Negeri 1 Mandau dan Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya melalui *smartphone* setelah implementasi. Dengan tahapan desain penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan alur penelitian.

Bab IV Temuan hasil dan pembahasan bab ini mengemukakan tentang hasil temuan peneliti yang di jelaskan mengenai kondisi kemampuan kreativitas siswa di terapkannya pembelajaran seni budaya menggunakan *smartphone* melalui model pembelajaran berbasis proyek dalam rancangan, proses dan hasil kreativitas siswa sebelum dan sesudah penerapan.

Bab V mendeskripsikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut untuk keperluan penelitian selanjutnya.