

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cabang seni yang lazim dibelajarkan pada tingkat satuan pendidikan dasar yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama. Keempat cabang seni memiliki karakter dan keunikan tersendiri, seperti halnya seni rupa yang menitikberatkan pada titik, garis, bidang, bentuk, warna (pigmen), tekstur, dan gelap terang yang ditata dengan prinsip tertentu yaitu kesatuan atau saling bertautan tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri, keseimbangan atau terpusat secara simetris dan asimetris, irama atau penyusunan dan pengulangan unsur-unsur yang diatur, dan keselarasan yang menitikberatkan pada penyatuan unsur seni rupa yang berbeda baik bentuk maupun warna untuk mendapatkan nilai estetis.

Seni rupa merupakan kegiatan yang melibatkan penglihatan, imajinasi, dan kemahiran tangan yang dalam mewujudkan karya seperti halnya menggambar, yang mengungkapkan ide atau gagasan melalui pemotretan, bentuk, kedalaman, coretan garis, atau warna.

Mengacu pada tujuan pendidikan nasional seperti yang diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi siswa 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” (Depdiknas 2006: 3). Pendidikan di setiap satuan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih kreatif. Untuk mewujudkan siswa yang kreatif diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, berani berkompetisi dalam realitas kehidupan saat ini.

Seiring dengan pembaharuan dalam pendidikan, salah satu yang harus dipersiapkan dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah upaya perbaikan

proses pembelajaran dengan menerapkan model, metode maupun media pembelajaran. Untuk itu diperlukan keterlibatan guru dan siswa dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan lebih berkualitas. Pembelajaran yang baik akan membina siswa menjadi manusia yang kreatif yang mampu mengembangkan ide dan mau menerima pendapat atau masukan dari pihak lain.

Terkait dengan hal ini, guru mempunyai peran dalam meningkatkan kemampuan menggambar imajinatif. Sehingga guru dituntut membuat perencanaan pembelajaran yang baik. Guru yang mampu merencanakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas siswa, guru bertindak sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator yang baik dalam pembelajaran, karena hal ini sangat berdampak pada kemampuan belajar siswa.

Kemampuan belajar siswa merupakan indikator atau gambaran keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga masalah kemampuan belajar siswa merupakan salah satu problem yang tidak pernah habis dibicarakan dalam dunia pendidikan. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil kemampuan belajar antara lain: strategi yang diterapkan oleh guru dalam kelas, lingkungan belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum optimal. Disamping itu ketidaktepatan model pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berakibat pula pada rendahnya kemampuan belajar siswa. Siswa tidak mempunyai kemampuan mengembangkan ide-ide atau gagasan yang mereka miliki.

Dalam melaksanakan pembelajaran SBK, guru masih kurang melakukan improvisasi terhadap alat, bahan serta model pembelajaran, kenyataan dilapangan guru hanya mengajarkan apa adanya. Beberapa penyebab rendahnya kualitas pembelajaran SBK tersebut menjadi hambatan bagi perkembangan potensi dan kreativitas siswa. Pelaksanaan pembelajaran SBK yang masih bersifat teoritis hanya dapat meningkatkan kemampuan siswa dari aspek kognitif saja, sedangkan aspek afektif dan psikomotorik tidak berkembang secara optimal.

Di samping itu, dalam pembelajaran SBK lebih ditekankan pada aspek teoritis saja, jarang guru mengadakan praktikum atau percobaan terhadap materi pembelajaran. Hal ini disebabkan beberapa faktor antara lain: kurangnya persiapan guru dalam mengajar, guru jarang membaca buku referensi lain yang dapat menunjang prestasi belajar siswa, guru hanya terpusat pada buku paket, dan kondisi saranaprasarana kurang memadai.

Kenyataan di SDN 14 Limboto kegiatan pembelajaran di kelas III masih terfokus pada guru, siswa pasif, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hal ini berdampak pada kemampuan belajar siswa yang sangat rendah. Hal ini diketahui dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas III, siswa masih sangat sukar menggambar. Selain itu, berdasarkan data kemampuan belajar siswa semester 1 tahun pelajaran 2012/2013 bahwa nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran SBK lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, dimana nilai rata-rata kemampuan belajar siswa pada proses pembelajaran adalah 65. Jumlah siswa kelas III berjumlah 20 orang, yang berhasil 12 orang sedangkan yang belum berhasil 8 orang. Jadi kemampuan siswa pada semester lalu masih 70%.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di SDN 14 Limboto. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran (*explicit intruction*), model pembelajaran eksplisit intruksion merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran *explicit intruction* juga mencakup aspek-aspek penting tentang cara otak mengatur informasi.

Pada penerapan model ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam suatu contoh dengan baik dan tepat, seorang guru harus memiliki penguasaan kelas yang baik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan menimbulkan rasa simpatik pada diri siswa, seorang guru juga dituntut untuk menggunakan

metode belajar yang kreatif, karena cara-cara berpikir anak itu lebih logis, kritis, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini mengambil judul: “Meningkatkan kemampuan siswa menggambar imajinatif melalui model *explicit intruction* di kelas III SDN 14 Limboto Kabupaten Gorontalo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu;

- a. siswa belum mampu menggambar imajinatif
- b. belum ada guru khusus dalam menggambar imajinatif

1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah melalui penerapan model *explicit intruction*, kemampuan siswa pada mata pelajaran SBK materi menggambar imajinatif di kelas III SDN 14 Limboto Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan?”

1.4. Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti menerapkan model pembelajaran *explicit intruction* dalam pembelajaran SBK dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa.
Pada tahap ini dilakukan peninjauan siswa serta pemahaman tentang menggambar imajinatif dengan menggunakan gambar sebagai objek perhatian atau mempermudah siswa menggambar imajinatif.
- b. Mendemonstrasikan pembelajaran pengetahuan serta keterampilan.
Pada tahap ini guru menjelaskan tentang tehnik keterampilan dan cara menggambar imajinatif melalui contoh media grafis.
- c. Membimbing pelatihan Pada tahap ini guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Serta

mengkomunikasikan masalah yang di hadapi siswa dalam menggambar imajinatif.

d. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik.

Pada tahap ini guru memberikan penekanan terhadap konsep-konsep esensial, kemudian siswa membuat kesimpulan melalui bimbingan guru dan menerapkan pemahaman konseptual yang telah diperoleh melalui pembelajaran saat itu melalui pengerjaan tugas.

e. Memberikan kesempatan pelatihan dan penerapan.

Pada tahap ini guru lebih mengarahkan siswa agar lebih melatih dan mengulanginya kembali serta menerapkan kembali tehnik dan cara menggambar imajinatif sesuai dengan yang sudah pernah di ajarkan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kemampuan belajar pada siswa kelas III SDN 14 Limboto melalui model *explicit intruction*.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

a. **Siswa**

Dapat meningkatkan motivasi belajar dan juga Meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran

b. **Guru**

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru, khususnya bagi peneliti yang terlibat langsung terhadap penerapan model pembelajaran *explicit intruction*.
- 2) Memberikan keterampilan guru dalam usaha bimbingan atau perbaikan mengenai cara belajar siswa, cara mengajar, penggunaan model pembelajaran, serta cara mengurangi hambatan belajar yang dihadapi siswa.

c. Sekolah

Penelitian ini memberikan masukan bagi sekolah dan perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas sekolah.

d. Peneliti

- 1) Digunakan sebagai masukan bagi peneliti lain sebagai referensi dalam melakukan penelitian.
- 2) Memberikan sumbangan pemikiran yang mendalam berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *explicit intruction* sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan belajar siswa.