

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan formal adalah pendidikan dalam ruang lingkup sekolah, yang memiliki hakekat untuk mempersiapkan siswa yang berkualitas, dimana guru memegang peranan penting dalam pelaksanaannya. Oleh sebab itu, secara langsung guru harus bisa membina dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia yang cerdas dan kreatif.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan siswa dalam proses belajar-mengajar, seorang guru harus mampu menjalankan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Apabila pembelajaran kurang melibatkan siswa, dapat menyebabkan siswa kurang maksimal dalam menerima materi sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa di bawah nilai ketuntasan minimal atau KKM.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diolah secara kreatif dan inovatif oleh guru bidang studi. Karena, mata pelajaran ini berbasis *skill* yang membutuhkan proses berfikir kreatif siswa dalam membuat sebuah karya seni yang bernilai estetik.

Ruang lingkup Seni Budaya dan Keterampilan memiliki 4 Aspek Seni yaitu, Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya. Seni Musik, mencakup kemampuan untuk menguasai vokal, memainkan alat musik dan apresiasi karya musik. Seni Tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. Seni Teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, Seni Tari dan Seni Peran. Dalam Buku Guru Seni Budaya, (2014 : 2)

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dalam hal ini difokuskan pada aspek Seni Rupa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak dan sebagainya. Seni Rupa sendiri memiliki cakupan yang didalamnya terdiri atas pengertian Seni Rupa, Unsur-unsur Seni Rupa, dan macam-macam Seni Rupa yang dibedakan lagi berdasarkan fungsi, masa, dan wujudnya.

Berdasarkan fungsinya, Seni Rupa dibedakan menjadi Seni Rupa Murni dan Seni Rupa Terapan. Dimana Seni Rupa Murni adalah Seni Rupa yang hanya memfokuskan karyanya pada nilai-nilai estetika semata, dan Seni Rupa Terapan adalah karya Seni Rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya.

Dalam beberapa macam Seni Rupa, salah satunya terdapat Ragam Hias. Seni ini merupakan bentuk karya Seni Rupa yang sudah berkembang sejak zaman prasejarah dengan cara mengstilasi atau menggayakan suatu bentuk gambar yang asli dengan motif atau pola yang diulang-ulang sehingga menjadikan suatu bentuk gambar yang menarik sesuai dengan imajinasi pembuatnya. Jenis – jenis Ragam Hias juga terdiri dari Ragam Hias Geometris, Ragam Hias Figuratif, Ragam Hias Flora, dan Ragam Hias Fauna. (Buku Guru Seni Budaya : 17)

Dari penjelasan tentang ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan serta cakupan materi tentang Seni Rupa Ragam Hias di atas, dapat dianalisis bahwa, pembelajaran Seni Rupa dinilai optimal apabila siswa telah mampu menguasai teori-teori tentang Seni Rupa dan menjadi lebih kreatif, terampil dalam menciptakan sebuah karya seni, baik karya seni yang memiliki fungsi hias maupun karya seni yang memiliki fungsi pakai. Kenyataan di lapangan tepatnya di SMP Negeri 2 Telaga menunjukkan bahwa, pencapaian siswa yang diukur dari rata-rata hasil belajarnya, sebagian besar masih dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal atau KKM.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Hamsina (Guru Seni Budaya) di SMP Negeri 2 Telaga, diketahui bahwa saat ini terdapat dua Guru Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah tersebut dengan latar belakang pendidikan yang berbeda. Satu Guru dengan latar belakang Seni Budaya dan Keterampilan, dan yang satunya lagi adalah Guru dengan latar belakang Non-Seni Budaya dan Keterampilan.

Dalam penelitian ini, akan berfokus pada kelas yang diampuh oleh ibu Hamsina selaku Guru Seni Budaya dan Keterampilan yang tersertifikasi sebagai guru SBK. Dalam mengajar di kelas beliau menggunakan metode pembelajaran *Discovery*. Secara teori metode ini tepat digunakan dalam pembelajaran Seni

Budaya dan Keterampilan khususnya Seni Rupa. Karena, metode ini bertujuan untuk membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya metode ini tidak berjalan sesuai dengan esensinya. Sehingga suasana yang terjadi di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak kondusif dan siswa yang belum memahami materi, cenderung menyibukkan diri dengan membuat aktifitas lain, sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih kurang maksimal.

Sejalan dengan itu, Silfana Ramin (siswi kelas VII) yang menerima mata pelajaran Seni Budaya dari Ibu Hamsina mengungkapkan, bahwa cara mengajar guru saat ini membuatnya tidak mengerti bahkan cenderung bingung sehingga dalam mengerjakan gambar atau praktek di kelas Silfana lebih memilih kesibukan lainnya atau bermain bersama beberapa teman . Hal ini relevan dengan pendapat dari Alfandi S. Ranti (siswa kelas VII) bahwa, salah satu yang membuatnya tidak menguasai materi adalah guru yang terlalu cepat dalam menyampaikan materi, sehingga dalam penyelesaian tugas yang diberikan banyak yang tidak bisa dikerjakannya dengan maksimal.

Data lain juga menunjukkan bahwa, kelas VII yang jumlahnya 25 orang (18 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan), memperoleh ketuntasan hasil belajar dengan persentase 12 siswa atau 48% tuntas dan 13 siswa atau 52% yang tidak tuntas. Sementara itu, sesuai dengan tuntutan kurikulum minimal 75% dari jumlah siswa harus tuntas belajar atau mendapatkan nilai hasil belajar minimal 67.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada kelas VII di SMP Negeri 2 Telaga. Hal yang paling memungkinkan dalam penelitian ini adalah melakukan uji coba dengan metode yang berbeda dari metode yang digunakan sebelumnya yaitu *Inquiry*. Dimana, metode ini berupaya untuk membuat siswa lebih aktif berdasarkan esensi dari metode tersebut yaitu menjadikan siswa aktif, dan kreatif dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini akan mengangkat judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Inquiry Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 2 Telaga”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penerapan metode pembelajaran belum maksimal
2. Jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal belum memenuhi standar tuntutan kurikulum.

1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

Apakah metode pembelajaran *Inquiry*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Seni Rupa di kelas VII SMP Negeri 2 Telaga ?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Telaga melalui metode pembelajaran *Inquiry*.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat yaitu :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam pelaksanaan penelitian serta dapat menerapkan ilmu yang didapatkan dari bangku kuliah.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Telaga pada mata pelajaran Seni Budaya.
2. Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru dalam membimbing siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya Seni Rupa yang lebih menuntut siswa untuk lebih aktif serta berfikir kreatif dalam membuat suatu karya.

3. Dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah tempat penelitian ini dilakukan, dan dapat menjadikan masukan yang positif bagi sekolah dalam peningkatan kualitas perbaikan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.