

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya adalah sebuah proses belajar dalam membentuk kepribadian yang dilakukan secara terus menerus oleh Masyarakat baik dalam lingkungan keluarga dan lingkungan Sekolah, dalam hal untuk meningkatkan kemampuan dan pola pikir Masyarakat terutama pada pendidikan Sekolah. Menurut Ahmadi (2003: 75) “Dalam GBHN (Tap. MPR No. IV/MPR/1973) dirumuskan bahwa : Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam maupun di luar Sekolah dan berlangsung seumur hidup”.

Pendidikan di Indonesia sudah tersebar secara merata diberbagai daerah hingga ke pelosok negeri. Sebagaimana halnya di daerah Gorontalo. Secara umum di Gorontalo terdapat berbagai macam lembaga pendidikan formal yang berjenjang, salah satunya pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Gorontalo. SMK Negeri 2 Gorontalo memiliki enam kompetensi keahlian yaitu Tata Boga, Tata Busana, Perhotelan, Kecantikan, Multimedia, dan TPHP (Teknik Pengolahan Hasil Pertanian). Sebagaimana Sekolah lainnya di Sekolah ini juga diajarkan mata pelajaran Seni Budaya, yang meliputi empat kompetensi dasar yaitu Seni Rupa, Musik, Tari, dan Teater.

Dari empat kompetensi dasar tersebut, peneliti mengkaji salah satu kompetensi yang dipelajari yaitu Seni Rupa dengan materi dua dimensi dan tiga dimensi. Proses pembelajaran kompetensi Seni Rupa merupakan salah satu program produktif yaitu membedakan jenis karya dua dimensi dan tiga dimensi, mengidentifikasi jenis karya Seni Rupa dua dimensi dan tiga dimensi, membandingkan unsur-unsur Seni Rupa dan prinsip penataan dalam karya Seni Rupa dua dimensi. Serta kegiatan praktek membuat Sketsa karya Seni Rupa dua dimensi

dengan melihat model makhluk hidup dan model benda, dan membuat gambar atau lukisan karya Seni Rupa dua dimensi dengan melihat model makhluk hidup dan melihat model benda. Sumber : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Sufri).

Menurut Pak Sufri sebagai tenaga pengajar Seni Budaya di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo menyatakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya sesuai standar berbasis kurikulum 2013. Menggunakan metode pembelajaran yang diterapkan berupa menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh Siswa, mengajarkan materi dan praktek, dan memberikan penilaian pada Siswa. (Wawancara, 2 Februari 2017-9.54 WITA).

Selanjutnya menurut Pak Sufri, dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya tersebut beliau lebih dominan menjelaskan teori tidak melakukan bimbingan langsung pada kegiatan praktek seperti pada materi Sketsa baik dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan keterbatasan bimbingan langsung dari Guru tersebut, akhirnya Siswa mempraktekkan sendiri tanpa ada bimbingan langsung dalam proses kegiatan tindak praktek. Dan Siswa tersebut diberikan kebebasan berkarya sesuai bakat mereka sendiri tidak terikat dengan ketentuan-ketentuan dasar dalam praktek menggambar Sketsa Seperti ketentuan bentuk alami , ketepatan bentuk, prespektif, dan proporsi.

Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran Seni Rupa masih mengalami kendala dalam hal pembimbingan oleh Guru. Hal ini menjadikan kurangnya kemampuan dan keterampilan Siswa dalam berkarya yaitu membuat Sketsa karya Seni Rupa dua dimensi.

Dari pemaparan di atas, dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran Seni Budaya khususnya yaitu kompetensi Seni Rupa dengan materi Sketsa belum begitu optimal karena tidak adanya pembimbingan langsung dalam kegiatan praktek. Guru hanya bertindak sebagai informan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan teori atau materi. Namun tidak melakukan bimbingan tindakan praktek dalam proses pembelajaran Seni Rupa, sehingga hasil gambar yang

seharusnya diselesaikan dengan teknik-teknik tertentu untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas hasil gambar kerja tersebut tidak dilaksanakan. Pembelajaran tidak didukung dengan standar panduan teknik menggambar Sketsa dan beberapa teknik penyempurnaan gambar diantaranya seperti teknik arsir.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mencoba menerapkan bimbingan teknis berdasarkan teknik-teknik dasar praktek Sketsa. Dengan harapan agar nantinya dapat meningkatkan hasil karya Sketsa di kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo. Untuk tujuan tersebut, maka dilakukan pendekatan tindakan praktek pada proses pembelajaran membuat Sketsa dengan teknik arsir. Penerapan teknik arsir dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hasil gambar Sketsa pada pembelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan judul penelitian ini adalah ***“Penerapan Teknik Arsir Untuk Meningkatkan Hasil Karya Sketsa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas XSMK Negeri 2 Gorontalo”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah

1. Kurangnya bimbingan dan pemahaman tentang teknik-teknik dasar praktek Sketsa dalam mata pelajaran Seni Budaya khususnya kompetensi Seni Rupa.
2. Kurangnya kemampuan dan keterampilan Siswa membuat karya Sketsa menggunakan teknik arsir dalam proses pembelajaran Seni Budaya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan diantaranya sebagai berikut :**“Bagaimana proses penerapan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Sketsa dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas X SMK Negeri 2 Gorontalo ?”**

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti adalah melakukan penerapan teknik arsir untuk meningkatkan hasil karya Sketsa dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas XSMK Negeri 2 Gorontalo.

1.5 Manfaat Peneliti

Dengan hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat terutama :

1.5.1. Manfaat Secara Praktis :

- 1) Siswa mengerti dan mempraktekkan pelajaran membuat Sketsa dengan teknik arsir.
- 2) Siswa dapat mengetahui kendala yang dipelajari dalam mata pelajaran Seni Budaya pada materi Sketsa dengan menggunakan teknik arsir.

1.5.2. Manfaat Secara Teoritis :

- 1) Menambah pengetahuan dan pemahaman Siswa dalam berkarya sehingga menciptakan anak-anak yang kreatif dan kompeten.
- 2) Peneliti bersangkutan, berbagi ilmu pengetahuan, pengalaman pada Siswa dan memberikan suatu apresiasi dalam berkarya khususnya bagi peneliti.