

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Prestasi pada bidang seni budaya memiliki keunikan tersendiri dibandingkan pelajaran lain, prestasi belajar yang dihasilkan lebih cenderung pada domain sikap dan psikomotor yaitu berupa hasil karya seni dalam bentuk gambar atau rupa. Pembelajaran dan proses penilaian terhadap hasil belajar peserta didik perlu dilakukan secara berbeda untuk menggambarkan sejauh mana siswa menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar domain afektif berkenaan dengan nilai, sikap, minat dan apresiasi, sedangkan domain psikomotorik berkenaan dengan keterampilan motorik dalam bentuk aktivitas fisik.

Proses pembelajaran seni rupa khususnya di SMP Negeri 2 Kotagajah belum sesuai harapan. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, antara lain kurang bermaknanya pembelajaran seni budaya bagi siswa, kurang keberanian siswa untuk berkreaitivitas, terbatasnya fasilitas sarana prasarana yang tersedia dan metode pembelajaran yang disampaikan guru kurang bervariasi antara lain masih digunakan metode ceramah, penggunaan media atau sumber belajar belum maksimal karena fasilitas yang kurang memadai.

Proses evaluasi yang dilaksanakan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hanya mempertimbangkan aspek kognitif saja, sedangkan kemampuan siswa mencakup pengetahuan (kognitif), afektif dan psikomotor, sehingga perlu proses evaluasi yang lebih luas. Pembelajaran dengan penggunaan aneka sumber belajar diharapkan dapat mengeksplor pengetahuan dan mendapatkan kesempatan seluas-luasnya untuk belajar. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sukimin (2005: 5) bahwa untuk memperoleh kemajuan belajar harus didukung pola guru bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi siswa merupakan subjek untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna dan siswa adalah *student-centered*.

Berdasarkan *survey* pendahuluan sarana dan prasarana pembelajaran seni budaya yang dimiliki oleh SMP Negeri 2 Kotagajah sangat terbatas, dan pembelajaran Seni Budaya harus dibentuk melalui pengalaman siswa tentang benda sebagai sumber belajar. Hal tersebut dapat berkontribusi kurang suksesnya pembelajaran seni budaya, sehingga perlu dilakukan upaya-upaya penggunaan berbagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi siswa.

Bertitik tolak dari masalah-masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian berupa penelitian tindakan. Penelitian tindakan

dipandang berdampak langsung dalam bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas secara berkesinambungan atau terus menerus. Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan prestasi belajar baik kognitif, dan psikomotor dengan penggunaan aneka sumber belajar di SMP Negeri 2 Kotagajah pada kelas VII.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Bagaimana perencanaan pembelajaran seni budaya melalui penggunaan aneka sumber belajar untuk meningkatkan kreativitas?
- 2 Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya melalui penggunaan aneka sumber belajar untuk meningkatkan kreativitas?
- 3 Bagaimana sistem evaluasi pembelajaran seni budaya melalui pembelajaran menggunakan aneka sumber belajar untuk meningkatkan kreativitas?
- 4 Bagaimana peningkatan kreativitas belajar seni budaya melalui penggunaan aneka sumber.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan masalah di atas, tujuan penelitian adalah mendiskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran seni budaya melalui pembelajaran aneka sumber belajar;
2. Proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya melalui pembelajaran aneka sumber belajar;
3. Sistem evaluasi pembelajaran seni budaya siswa melalui pembelajaran aneka sumber belajar;
4. Mendiskripsikan peningkatan kreativitas belajar seni budaya melalui penggunaan aneka sumber.