

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia sehari-hari, yang berfikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini dalam rangka mempertahankan hidup dalam hidup dan penghidupan manusia yang mengemban tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah. Manusia sebagai makhluk yang diberikan kelebihan oleh Allah subhanahu watta'alla dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki oleh makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya. Untuk mengolah akal pikirannya diperlukan suatu pola pendidikan dengan proses pembelajaran.

Pengertian pendidikan secara umum, yaitu pendidikan yang dilakukan oleh masyarakat umum (Pidarta, 2007: 2). Pendidikan seperti ini sebenarnya sudah ada sejak manusia ada di muka bumi.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara (Anonim, 2006: 2)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, membawa konsekuensi adanya perubahan-perubahan dalam masyarakat. Kemajuan teknologi informasi yang pesat juga telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik bidang politik, ekonomi, seni, budaya, maupun

pendidikan. Oleh karena itu pengelola pembelajaran, harus melakukan perubahan-perubahan, baik dari sisi cara mengelola lembaga pendidikannya maupun dari sisi cara penyampaian pembelajaran kepada siswanya.

Pendidikan adalah kehidupan, untuk itu dalam kegiatan belajar mengajar sudah selayaknya memberi bekal peserta didik dengan kecakapan hidup (*skill / life competency*) artinya pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan peserta didik. Peserta didik dijadikan subyek utama dalam pembelajaran, sehingga dituntut berpartisipasi secara aktif, kreatif dan dinamis. Untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar tersebut sedikitnya ditentukan oleh lima variabel yaitu: menarik minat dan perhatian siswa, melibatkan siswa aktif, membangkitkan atau membangun motivasi siswa, prinsip individualisme serta peragaan, dalam pengajaran (Usman, 1996 : 34)

Dalam pembelajaran, diharapkan bukan sekedar penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik saja, tetapi ada dua arah antara pendidik dengan peserta didik, diharapkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajarannya.

Kurangnya perhatian pada proses pengelolaan pembelajaran dipandang memberikan andil yang besar terhadap buruknya mutu pendidikan, dan memungkinkan menjadi salah satu penyebab utama keterpurukan mutu pendidikan di Indonesia secara umum. Kemampuan

sekolah dalam mengelola proses pembelajaran, khusus proses pembelajaran yang terjadi di kelas sangat menentukan mutu pendidikan.

Dalam rangka peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan penguasaan konsep agar hasil belajar memuaskan, diperlukan suatu pengelolaan pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.

Komputer merupakan salah satu teknologi informasi yang mendukung pengolahan data secara cepat dan penyediaan informasi yang akurat. Dengan kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengolahan data baik mudah maupun rumit sekalipun, menjadikan komputer tidak bisa dilepaskan dari kegiatan pengembangan pengetahuan khususnya dalam proses pengelolaan pembelajaran di sekolah, sehingga pembelajaran tidak lagi teacher oriented yang monoton dan membosankan, melainkan lebih menekankan pada kemampuan guru untuk menciptakan kondisi belajar yang multisumber, multimedia, humanis, demokratis dan menyenangkan.

Dunia pendidika seni rupa merupakan salah satu wilayah yang turut diintervensi oleh keberadaan teknologi ini. Seiring dengan perkembangan aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan, berbagai bahan dan media pembelajaran seni rupa diproduksi dan dikonsumsi oleh pembelajar melalui medium teknologi informasi dalam bentuk dan kemasan yang sangat bervariasi.

Dunia seni (seni rupa) yang juga mendapat pengaruh dari teknologi informasi dan komunikasi ini turut berkembang dengan berbagai bentuk karya dan medium yang bervariasi. Pencitraan secara visual yang menjadi karakteristik karya seni rupa memperoleh dorongan untuk berkembang dalam hal teknik, konsep maupun bentuknya. Kemampuan teknologi komunikasi dan informasi telah menciptakan berbagai alternatif teknik, konsep dan bentuk karya seni rupa yang tidak terbayangkan sebelumnya. Berbagai bentuk karya seni rupa yang berbeda dari era sebelumnya memberikan ciri tersendiri bagi perkembangan dunia seni rupa saat ini.

Keberadaan komputer sangatlah efektif, efisien dan bermakna dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Ketika seni tradisional bertemu dengan teknologi, akan tercipta sebuah karya seni baru dengan ruang eksplorasi lebih luas, termasuk juga batik sebagai kekayaan budaya Indonesia yang harus kita lestarikan. Indonesia telah terkenal dengan batik tulisnya yang cemerlang dan motif alam yang unik satu dengan yang lainnya.

Pembelajaran batik di sekolah termasuk pada mata pelajaran Seni Budaya pada bidang seni rupa. Seperti diketahui batik adalah warisan budaya Indonesia yang adiluhung sehingga perlu dilestarikan keberadaannya di sepanjang zaman. Motif-motifnya, warnanya mengandung filosofi yang dalam, sangat penting menjadi ilmu pengetahuan yang harus diajarkan pada siswa di sekolah sebagai upaya pelestarian batik melalui pendidikan.

Desain batik ternyata dapat dimodifikasi dengan bantuan media teknologi komputer sehingga menghasilkan desain pola baru yang sangat beragam. Keragaman desain ini dapat dilihat dari grafis, warna, ukuran, sudut, teknik pembuatan dan perulangannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti secara selintas dari hasil wawancara peneliti pada rekan-rekan guru seni budaya yang bergabung dalam MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) di Wonogiri, ternyata pelaksanaan pembelajaran desain batik pada SMP di Wonogiri, sebagian besar belum menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran masih berpusat pada guru dan buku bacaan saja. Pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi (guru sebagai sumber pembelajaran), siswa hanya mencatat dari buku bacaan dan mengerjakan karya desain batik seperti yang dicontohkan oleh guru. Hal ini mengakibatkan kurangnya kreativitas dan kualitas karya seni batik para siswanya. Belum adanya penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran desain batik, memungkinkan pembelajaran tidak bervariasi dan menarik atau menyenangkan siswa.

Guru masih suka mengajar dengan cara konvensional sehingga keterlibatan, aktifitas, kreativitas dan tanggungjawab siswa kurang. Padahal proses pembuatan motif batik dengan media komputer dengan program CorelDraw misalnya dapat memecahkan masalah keterbatasan desain motif

batik, bahkan dapat menghasilkan banyak motif secara cepat, mulai dari yang sederhana sampai yang unik.

Berdasarkan realita dan asumsi diatas maka penulis menuangkan ide tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan tema: "PENGELOLAAN PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS MEDIA KOMPUTER DI SMP N 2 WONOGIRI". Penelitian ini berfokus pada pengelolaan pembelajaran desain batik di SMP N 2 Wonogiri dengan menggunakan media komputer, yang dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat / kolaborator.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui "Bagaimana pengelolaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer pada pembelajaran seni rupa di SMP N 2 Wonogiri". Fokus penelitian tersebut dibagi menjadi 3 sub fokus:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri?
2. Bagaimana karakteristik interaksi pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri?
3. Bagaimana kreativitas dan kualitas hasil karya siswa dalam pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan:

1. Mendeskripsikan karakteristik perencanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMPN 2 Wonogiri.
2. Mendeskripsikan karakteristik interaksi pelaksanaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri.
3. Mendeskripsikan kreativitas dan kualitas hasil karya desain batik siswa setelah pembelajaran berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan pembelajaran pendidikan seni rupa materi disain batik di SMP Wonogiri.

1. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

4. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya pikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada di

dalam pengelolaan pembelajaran desain batik berbasis media komputer di SMP N 2 Wonogiri.

5. Bagi Dinas Pendidikan

Dapat dijadikan acuan dalam pengembangan kurikulum khususnya dalam pembelajaran seni rupa.

E. Definisi Istilah

- a. Pengelolaan adalah penyelenggaraan atau pengurusan agar sesuatu yang yang dikelola dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien.
- b. Pembelajaran adalah menunjukkan aktivitas belajar yang dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan objek atau sumber belajar. Kegiatan pembelajaran dapat dipilih sesuai dengan kompetensinya, dapat diperoleh di dalam kelas dan di luar kelas.
- c. Pendidikan Seni Rupa kelompok mata pelajaran estetika salah satunya adalah mencakup mata pelajaran seni budaya, yang didalamnya terdapat rumpun pelajaran seni rupa. Seni rupa merupakan aktivitas manusia yang menyertakan kemampuan cipta, rasa, dan karsa manusia dalam menciptakan karya yang indah dan menarik serta bermakna yang mampu menimbulkan perasaan emosi estetis, yang bermanfaat untuk kepuasan diri sendiri maupun untuk orang lain.
- d. Desain Batik: suatu proses merancang gambar atau bentuk –bentuk visual dua dimensi yang nantinya akan diterapkan pada kain dengan memperhitungkan teknis pematikan dan pewarnaanya.

- e. Media Pembelajaran: media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru.
- f. Komputer: merupakan mesin elektronik yang dapat menerima informasi dalam bentuk input digital dengan menggunakan kode biner dalam aplikasi programnya, dan menampilkan output informasi dalam bentuk visualisasi data elektronik.