

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran tidak selalu berjalan dengan mudah. Dalam kenyataannya, banyak siswa yang cenderung hanya sekedar datang dan duduk di kelas akan tetapi pesan inti dalam proses pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh mereka. Tentu saja kasus seperti ini menjadi bahan evaluasi dalam keberlangsungan proses belajar mengajar agar kedepannya dapat meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Dunia pendidikan di Indonesia melalui kurikulum 2013 telah mengintegrasikan pemanfaatan teknologi informasi ke setiap mata pelajaran yang ada. Tentu saja hal ini menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru untuk dapat menciptakan, merancang serta memanfaatkan berbagai jenis aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi dalam kenyataannya, mayoritas guru masih belum sepenuhnya mampu untuk mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran secara maksimal (Suanthara, 2020).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada SMA Negeri 1 Susut, diperoleh informasi bahwa proses belajar mengajar untuk mata pelajaran Seni rupa dalam proses menggambar masih menggunakan sistem manual yaitu menggambar di kertas gambar. Proses pembelajaran seperti ini membuat siswa

lebih cepat bosan sehingga diperlukannya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik (Ashyar, 2012).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan perkembangan teknologi yang pesat maka dimungkinkan proses pembelajaran Seni Rupa dengan menggunakan bantuan teknologi komputer ataupun smartphone. Penggunaan media diharapkan dapat untuk membantu tahapan-tahapan proses belajar dengan baik, sehingga program pengajaran Seni Rupa dapat dilaksanakan lebih jelas dan siswa dapat menyerap ilmu yang disampaikan dengan baik untuk dipraktikkan menjadi karya-karya seni. Maka, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia pembelajaran.

Handphone pintar atau smartphone telah dilengkapi kemampuan seperti komputer. Smartphone memiliki beberapa fitur canggih seperti video call, kamera dengan resolusi tinggi, browser dan aplikasi penunjang lainnya yang terus berkembang hingga saat ini. Sejalan dengan pendapat Rouse dalam teachtarget.com (2018) perbedaan antara ponsel biasa dengan smartphone yaitu smartphone memiliki fitur yang lebih canggih termasuk web browsing, aplikasi software dan mobile operating sistem.

Beberapa fitur utama yang harus dimiliki oleh smartphone meliputi koneksi internet, browser, kemampuan menyinkronkan lebih dari satu akun email ke perangkat, memiliki memori internal, wifi, terhubung dengan perangkat lain seperti komputer/ laptop, touchscreen, digital kamera, game, GPS serta

memiliki kemampuan dalam mengunduh aplikasi dan menjalankannya secara mandiri ataupun menghasilkan gambar multimedia.

Multimedia diartikan sebagai media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan multimedia akan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam (gambar), visual gerak (animasi dan video), dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diharapkan dapat memvisualisasikan materi-materi konsep dan praktek seni rupa agar memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut.

Minimnya media yang digunakan pembelajaran juga menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Dari hasil evaluasi guru tidak menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai panduan dalam mengajar. Guru hanya menggunakan buku paket dan internet sebagai referensi dalam mengajar. Sehingga perlu adanya pemanfaatan teknologi seperti smartphone untuk meningkatkan minat siswa dan mendukung keberhasilan siswa dalam menggambar. Di smartphone siswa dapat menggunakan imajinasinya dari menggunakan kombinasi warna sehingga menghasilkan gambar seni rupa yang menarik. Siswa juga akan merasa terbantu dengan penggunaan media smartphone ini. Karena siswa akan dengan mudah menerapkan pada pelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian dengan topik, “Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Sma Negeri 1 Susut”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas peneliti menemukan identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Metode pembelajaran seni rupa yang diterapkan masih menggunakan sistem manual yaitu menggambar di buku gambar. Proses pembelajaran seperti ini membuat siswa lebih cepat bosan sehingga diperlukannya variasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa menurun.
- 2) Kompetensi guru dalam menggunakan teknologi masih rendah, sehingga perlu adanya pelatihan bagi guru dalam menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran seni rupa.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini bertujuan agar penelitian yang akan dilakukan lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah yang menjadi fokus permasalahan yaitu:

- 1) Penelitian ini berfokus pada penerapan pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut.

- 2) Penelitian ini mengevaluasi apa kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut

1.4 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana proses penerapan pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di kelas XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Susut?
- 2) Apa saja kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di XII MIPA 3 SMA Negeri 1 Susut?

1.5 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menggambarkan proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut.
- 2) Untuk menganalisis kendala dalam proses pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan media digital aplikasi Sketchbook pada smartphone di SMA Negeri 1 Susut.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Bagi Penulis

Bagi penulis yang merupakan salah satu mahasiswa Undiksha, penelitian ini selain sebagai syarat mahasiswa untuk menyelesaikan studi S1 di Undiksha, penelitian ini juga menambah wawasan penulis mengenai

Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Susut.

2) Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi bagi masyarakat dalam mengenal dan mengetahui Penggunaan aplikasi Sketchbook pada Smartphone Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Susut.

3) Manfaat Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Penelitian ini dapat dijadikan arsip dan bahan informasi tambahan apabila diperlukan sebagai bahan perkuliahan yang menyangkut tentang matakuliah seni budaya untuk Program Studi Pendidikan Seni Rupa Undiksha, serta dijadikan bahan perbandingan pada penelitian selanjutnya.

