

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungan. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Oleh karena itu interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya disebut pula proses belajar mengajar (Ismiyanto, 2010:17).

Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Horace Mann dalam (Martadi, 2014:121),: *“the highest and noblest office of education pertains to our moral nature. The common school shool should teach virtue before knowledge, for..knowledge without virtue poses its own dangers”*.Selanjutnya menurut Mann (1796-1859) sekolah haruslah menjadi penggerak utama dalam pendidikan yang bebas (*free public education*), dimana pendidikan seharusnya bersifat universal, tidak memihak (*non sectarian*), dan bebas. Tujuan utama dari pendidikan adalah sebagai penggerak efisiensi sosial.

Pelaksanaan pembelajaran seni budaya di sekolah dapat juga di praktikan melalui pembelajaran kerja kreatif dan inovatif. Salah satu kegiatan kreatif dalam pembelajaran seni budaya adalah seni patung. Seni patung merupakan materi yang penting dalam pembelajaran seni budaya terutama bagi peserta didik SMP kelas IX karena pembelajaran seni patung dalam Kurikulum K13 untuk peserta didik SMP kelas IX semester ganjil.

Dalam pembelajaran seni patung, aspek perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran perlu dilakukan secara maksimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sehingga juga dapat tercapai pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dalam hal ini berkenaan dengan seni patung guru perlu mematangkan sketsa peserta didik dalam proses mematumng, hal ini sangat baik untuk melatih keterampilan peserta didik dalam membuat sketsa awal dalam proses mematumng, membuat sketsa juga merupakan pembelajaran awal bagi peserta didik untuk memanfaatkan ruang atau media dengan baik. Mematumng merupakan sebuah proses pembentukan karya seni yang diwujudkan dalam bidang tiga dimensional, bisa berupa gambar (relief) atau patung yang dibuat menggunakan media lunak, sedang dan keras. Contoh media lunak yaitu sabun, lilin dan tanah liat. Contoh media sedang yaitu kayu jati, kayu mahoni dan kayu waru. Contoh media keras yaitu batu andesit, batu granit, batu padas dan batu pualam (marmer).

Berdasarkan observasi dikelas saat pembelajaran seni patung di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa, peneliti mendapatkan masalah tentang lemahnya metode pembelajaran pada peserta didik yang mengakibatkan ketidaktercapaian hasil karya seni patung. Guru mata pelajaran hanya menerapkan pembelajaran materi dan penugasan saja, sedangkan pembelajaran seni patung butuh tahapan yang di mulai dari menentukan konsep, memilih bahan, menghilangkan motif sabun, membuat sketsa bentuk dan pembentukan. Sketsa merupakan bentuk atau komposisi yang dibuat dalam bentuk diagram secara sederhana untuk menggambarkan suatu teori, perencanaan atau rencana (Susanto, 2011: 369). Sehingga peserta didik perlu dilatih olah tangan agar hasil karya peserta didik

dapat maksimal, menarik, dan mengasyikkan. Pembelajaran seperti inilah yang lebih tepat dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni patung di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan tujuan pembelajaran yang direncanakan dapat tercapai dengan baik.

Efektivitas merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif merupakan kesesuaian antara peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendapat ini selaras dengan (Hartatik, 2002:8) yang menyatakan bahwa, efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapinya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Berkenaan dengan hal ini, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Proses Pembelajaran Seni Patung Pada Siswa Kelas IX di SMP Negeri 2 Arjasa Melalui Metode Demonstrasi”. Sesuai dengan Kurikulum K13 Sekolah Menengah Pertama dengan Kompetensi Dasar “Membuat Karya Seni Patung Dengan Berbagai Bahan dan Teknik”, dan Indikatornya. “Mendeskrripsikan Berbagai Macam Bahan dan Media Dalam Berkarya Seni Patung”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran seni patung di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa dengan metode demonstrasi?
2. Langkah-langkah proses berkarya seni patung dalam pembelajaran seni patung peserta didik di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa dengan metode demonstrasi?

3. Hasil pembelajaran seni patung peserta didik di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa dengan metode demonstrasi.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran seni patung di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa.
2. Mendeskripsikan langkah-langkah pembuatan karya seni patung pada peserta didik di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa.
3. Mendiskripsikan hasil karya seni patung siswa di kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoritis, maupun secara praktis.

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Kegunaan secara teoritis kajian ini bermanfaat sebagai berikut.

- 1). Hasil penelitian ini dapat menambah perbedaan ilmu atau *literature* tentang pembelajaran seni budaya, khususnya mengenai efektivitas pembelajaran seni patung di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- 2). Penelitian ini diharapkan memberi masukan untuk kajian lanjut bagi peneliti lain, khususnya pada dunia pendidikan.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

- 1). Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk mengaplikasikan pembelajaran seni patung yang efektif dengan menggunakan penguasaan teknik sketsa dasar menggunakan gambar bentuk demi tercapainya pembelajaran yang diinginkan.
- 2). Bagi sekolah, memberikan sumbangan baik pada sekolah dalam rangka perbaikan hasil dan aktivitas belajar yang efektif terkait materi seni patung pada kelas IX SMP Negeri 2 Arjasa.
- 3). Bagi peserta didik, memberikan pengalaman dan semangat belajar khususnya dalam kegiatan pembelajaran praktik seni patung, serta mampu menjelaskan pengetahuan patung, mengklasifikasikan jenis-jenis patung berdasarkan bentuk perwujudannya, mendeskripsikan bahan dan media dalam berkarya seni patung, dan membuat karya seni patung.
- 4). Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperoleh pengalaman langsung dan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan masukan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan efektivitas pembelajaran seni budaya, baik materi seni patung dan materi lainnya yang masih berkaitan dengan pembelajaran seni budaya.