

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Realita yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran SBK di sekolah masih kurang mendapat perhatian sehingga berpengaruh pada perkembangan kreativitas dan keterampilan siswa yang kurang maksimal. Sebagai contoh, pembelajaran seni rupa menggambar di sekolah dasar masih memiliki masalah yang sama hingga saat ini, biasanya siswa selalu menggambar gunung, sawah, rumah dan matahari. Permasalahan tersebut bisa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti terbatasnya kompetensi guru dalam mengajar karena latar belakang pendidikan yang tidak sesuai, serta model dan metode pembelajaran yang kurang cocok.

Menggambar merupakan aktivitas yang penuh stimulasi terhadap proses tumbuh kembang anak seperti halnya menulis dan juga bermain. Menggambar merupakan metode belajar yang menyenangkan bagi anak-anak karena secara alamiah anak-anak sangat suka menggambar atau membuat coretan-coretan. Orang tua dan guru berperan penting dalam memperhatikan, mengembangkan serta menyalurkan kegiatan ekspresif dan aktivitas kreatif anak, sehingga minat dan bakat anak dapat berkembang secara optimal.

Idealnya seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mampu memberikan stimulus yang tepat dalam upaya mendukung perkembangan kreativitas dan keterampilan anak. Sebagai contoh dalam pembelajaran menggambar ilustrasi anak sering mengalami kesulitan karena kurangnya motivasi dan referensi, maka guru diharapkan terus meningkatkan kompetensi dalam mengajar, dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, sehingga dapat memberikan motivasi dan referensi yang lebih menarik dan menarik bagi siswa.

Di era globalisasi seperti sekarang ini, sebaiknya guru tidak lagi hanya menggunakan metode ceramah yang cenderung dapat membuat siswa cepat merasa bosan, maka di perlukan pendekatan lain yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Saat ini seorang guru idealnya memiliki pengetahuan dan kemampuan menguasai

teknologi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, khususnya pelajaran SBK. Di masa pandemik seperti sekarang ini juga dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan terkait dalam hal pembelajaran dan penelitian.

Sehubungan kondisi di atas bahwa adanya kesenjangan antara idealnya dan realita yang terjadi di lapangan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Ilustrasi melalui Video Edukatif di TPA Darussalam Adiyasa Tangerang Barat. Penelitian dilakukan karena melihat adanya kebutuhan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan pada siswa TPA Darussalam maupun pada sekolah pada umumnya. Subjek penelitian ini adalah siswa TPA Darussalam yang berjumlah 8 orang laki laki berusia 11-12 tahun. Meskipun pembelajaran di TPA berbasis pendidikan agama tetapi tetap berpotensi ikut meningkatkan kreativitas dan keterampilan menggambar ilustrasi yang banyak disukai oleh anak-anak.

Digunakannya video edukatif sebagai media pembelajaran tentu membutuhkan model dan metode pembelajaran yang tepat, untuk itu dipilih pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Tema video edukatif yang akan digunakan sebagai media pembelajaran ilustrasi adalah mengenai Covid-19. Tema tersebut dipilih karena sangat relevan dengan yang ada saat ini.

Melalui penelitian ini, peneliti berharap siswa bisa lebih mengembangkan kreativitas dan keterampilannya sehingga mendapatkan kemampuan menggambar ilustrasi yang lebih baik, selain itu peneliti berharap dapat memberikan inspirasi bagi para guru SBK agar meningkatkan kompetensi dalam mengajar dan mampu untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media yang dapat membantu proses pembelajaran.

B. Sasaran Penelitian

Sasaran tindakan atau subjek penelitian dalam hal ini adalah siswa TPA Darussalam Adiyasa Tangerang Barat yang berjumlah 8 anak laki-laki berusia 11-12 tahun, dengan menggunakan media video edukatif dan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya pemilihan metode dan model pembelajaran sehingga kurang meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menggambar ilustrasi.
2. Stimulus atau media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran SBK di kelas kurang efektif sehingga kurang merangsang perkembangan kreativitas dan keterampilan siswa.

D. Pembatasan Masalah

1. Peningkatan kreativitas menggambar ilustrasi siswa dengan menggunakan video edukatif dan pendekatan CTL.
2. Peningkatan keterampilan menggambar ilustrasi siswa dengan menggunakan video edukatif dan pendekatan CTL.

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran video edukatif dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi siswa dengan pendekatan CTL?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran video edukatif dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa dengan pendekatan CTL?

F. Tujuan Penelitian

1. Meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi siswa dengan menggunakan video edukatif dan pendekatan CTL.
2. Meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi siswa dengan menggunakan video edukatif dan pendekatan CTL.
3. Menganalisis manfaat penggunaan media video edukatif dengan pendekatan CTL dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menggambar ilustrasi

G. Manfaat Penelitian

1. Meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran SBK khususnya menggambar ilustrasi dengan media video.
2. Mengembangkan minat dan bakat siswa melalui menggambar ilustrasi dengan penggunaan media video edukatif.
3. Peneliti mendapatkan pengalaman yang bermanfaat dalam mengelola pembelajaran SBK.
4. Menjadi referensi bagi peneliti/guru dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran video edukatif.
5. Menjadi referensi penggunaan pendekatan CTL pada kegiatan pembelajaran di sekolah.