

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seni lukis merupakan cabang seni rupa yang berwujud dua dimensi dan tersusun atas unsur-unsur rupa. Soedarso (1990: 11) mengatakan bahwa lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna.

Pembelajaran seni lukis di sekolah dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan. Melukis bermanfaat sebagai sarana untuk meningkatkan daya imajinasi dan pengetahuan siswa. Selain itu, keterampilan tangan juga diasah agar menjadi luwes dan terampil dalam memvisualisasikan gagasan ke atas bidang gambar.

Realita yang terjadi di sekolah, tidak selalu sesuai dengan harapan. Salah satunya seperti SMAN 97 Jakarta. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan observasi dan wawancara pada guru seni rupa di bulan Januari 2021, ditemukan bahwa penerapan BDR (belajar dari rumah) karena kondisi pandemi Covid 19 mempengaruhi hasil belajar melukis.

Pembelajaran secara daring melalui media *online* menyulitkan guru untuk mengajarkan materi seni lukis. Keterbatasan belajar daring menyebabkan guru cenderung menjelaskan secara ceramah. Hal ini mempengaruhi pemahaman siswa, karena seni lukis seharusnya diajarkan

secara praktik. Selain itu, terdapat siswa yang belum baik dalam proses berkarya dan hasil belajar melukis belum baik.

Berdasarkan hasil kuesioner tertutup yang diisi oleh siswa kelas XI MIPA 1, terdapat 27 dari 34 siswa menyatakan tidak memiliki keterampilan melukis. Seluruh siswa setuju bahwa keterampilan melukis dapat dilatih. Selain itu, terdapat 25 siswa yang menyatakan belum pernah membuat melukis langsung dengan jari tanpa bantuan kuas.

Menanggapi fenomena tersebut, peneliti melakukan pembelajaran latihan keterampilan dengan materi berupa teknik lukis sidik jari. Menurut Roestiyah (2015: 19) metode latihan atau *drill* digunakan sebagai cara mengajar agar siswa melakukan latihan, sehingga siswa memiliki keterampilan dan ketangkasan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.

Musriwin (2020: 41) menyatakan bahwa pembelajaran *drill* pada pembuatan karya seni rupa tiga dimensi memberi dampak positif untuk meningkatkan prestasi belajar. Maka dari itu, peneliti menerapkan metode ini pada pembuatan karya seni rupa dua dimensi karena selama ini guru kurang mengarahkan siswa untuk melakukan latihan secara terstruktur.

Teknik lukis sidik jari ini dipilih sebagai inovasi dari teknik lukis pointilis, karena guru di sekolah tersebut mengajarkan materi teknik lukis pointilis. Objek lukisan dihasilkan melalui menggabungkan sidik jari dalam jumlah yang banyak hingga menutupi seluruh permukaan kertas. Guratan sidik jari yang tercetak menghasilkan tekstur pada lukisan.

Sejak Januari 2022, sekolah memberlakukan kembali pertemuan tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan. Maka dari itu pembelajaran dilakukan di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan berupa power point dan video tutorial. Penggunaan media tersebut bertujuan agar mempermudah siswa memahami materi dan dapat berlatih secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian “Metode *Drill* dalam Pembelajaran Teknik Lukis Sidik Jari sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melukis pada Siswa Kelas XI SMAN 97 Jakarta” ini diharapkan dapat mengasah kemampuan melukis, menumbuhkan minat, serta meningkatkan hasil belajar berupa keterampilan dan kreativitas pada siswa.

### **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, maka fokus dari penelitian ini yaitu metode *drill* dalam pembelajaran teknik lukis sidik jari dalam meningkatkan hasil belajar melukis pada siswa kelas XI SMAN 97 Jakarta.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan fokus penelitian, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan pemanfaatan metode *drill* guna meningkatkan keterampilan dan keluwesan tangan siswa dalam melukis?

2. Bagaimana hasil belajar melukis siswa dalam membuat lukisan sidik jari setelah melakukan proses pembelajaran?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa SMAN 97 Jakarta, dapat mengasah kemampuan untuk melukis, mendapat pengalaman belajar yang baru, serta memperluas wawasan terkait teknik-teknik pembuatan lukisan.
2. Bagi pengajar, dapat menjadi referensi metode pembelajaran seni rupa dan memberi inovasi dalam mengembangkan materi seni lukis.
3. Bagi peneliti, dapat memperluas wawasan terkait penerapan metode drill dalam mengajarkan materi teknik lukis sidik jari.