

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia Pendidikan saat ini dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis dalam memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta komunikatif. Agar mampu bersaing di era industry 4.0 maka peserta didik harus memiliki keterampilan tersebut.

Pendidikan adalah sebuah proses yang abadi dari sebuah penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang telah bebas dan sadar akan adanya Tuhan, seperti termanifestasi dalam sebuah alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (H. Horne).

SMP Labschool Jakarta berlokasi di Jln.Pemuda, Jakarta Timur yang merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah pertama. Memiliki 14 orang guru dan 234 peserta didik pada seluruh kelas VIII. Komponen penunjang pembelajaran yang dimiliki sangat memadai meliputi: guru, peserta didik, tujuan pembelajaran, metode belajar, sarana, prasarana dan media yang sangat lengkap.

Berdasarkan hasil observasi pada tahun 2022, peneliti memperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Labschool Jakarta pada kelas VIII adalah kurikulum merdeka belajar. Peneliti akan melaksanakan penelitian dengan mengajar mata pelajaran seni budaya kelas VIII secara tatap muka dengan materi Komik dan acuan kurikulum merdeka.

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek) Nadiem Makarim (2022), Kurikulum Merdeka belajar diartikan sebagai berpatokan dan merupakan esensi dari target atau capaian pembelajaran di mana setiap anak memiliki bakat dan minatnya masing-masing.

Melalui implementasi kurikulum merdeka belajar dalam Pendidikan seni budaya akan membuka peluang bagi peserta didik untuk berani berekspresi secara

bebas sesuai minat dan bakatnya masing-masing. Sehingga peserta didik dapat tumbuh dan berkembang secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran terhadap peserta didik di mata pelajaran seni budaya kelas VIII terkait dengan komik yaitu pada kompetensi dasar membuat karya komik menggunakan berbagai Teknik, didapati kenyataan bahwa peserta didik mampu membuat karya komik dengan beragam teknik.

Berdasarkan Kuesioner yang disebar kepada peserta didik kelas VIII SMP Labschool Jakarta yang berjumlah 234 peserta didik kelas VIII , terdapat hasil bahwa 70,6% peserta didik cukup mengetahui pengertian tentang komik digital secara umum, dan sekitar 55,9% peserta didik merasa cukup dalam proses berkarya komik digital. Artinya, hampir dari setengah peserta didik yang mengisi kuesioner sudah cukup mengerti apa itu komik secara umum.

Tampaknya, setengah dari total peserta didik masih merasa kesulitan dalam mengembangkan ide kreatif walaupun guru sudah menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran yang bervariasi. Akan tetapi siswa masih merasa kurang memahami konsep dan operasional menggambar ilustrasi, sementara kurikulum merdeka belajar menekankan agar siswa kreatif, mandiri dan berpikir kritis.

Melalui riset kali ini, peneliti akan mencoba mengembangkan kreativitas siswa dan mendorong siswa untuk semangat belajar guna mencapai hasil belajar yang optimal melalui proses kreatif. Dengan demikian berkaitan dengan masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian terhadap pembelajar seni rupa di SMP Labschool Jakarta khususnya KD 3.3 dan KD 3.4.

Materi pokok KD 3.3 mata pelajaran seni budaya kelas VIII adalah memahami prosedur menggambar komik dengan teknik manual dan digital. Materi Pokok KD 3.4 adalah menguasai prosedur menggambar komik dengan berbagai teknik. Berdasarkan Kuesioner yang disebar kepada siswa kelas VIII SMP Labschool Jakarta yang berjumlah 234 siswa kelas VIII, terdapat hasil bahwa 64,7% siswa saat membuat komik menyukai teknik digital.

Berdasarkan Kuesioner yang disebar kepada siswa kelas VIII SMP Labschool Jakarta yang berjumlah 234 siswa kelas VIII, terdapat hasil bahwa 35,3% menyukai

buku komik dibandingkan 38,2% komik strip untuk dibaca. Namun mengingat 35,3% merasa kesulitan dalam berkarya komik, Maka dalam rangka mencapai kompetensi tersebut diatas penulis memilih untuk menerapkan model pembelajaran berbasis *Project* untuk pembelajaran komik digital berbentuk komik strip.

Hal tersebut diharapkan agar siswa dapat mengikuti alur proses berkarya dan dapat mengembangkan gaya gambar komik yang beragam pada pembelajaran seni budaya di SMP Labschool Jakarta. Selain itu agar siswa lebih tersusun dalam bereksplorasi dan menuangkan ide yang dimilikinya. Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk melihat hasil gaya gambar siswa dengan cara penggunaan pendekatan berbasis *Project*, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi Guru seni budaya.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan maka fokus pada penelitian ini adalah kreativitas anak dan pendekatan berbasis *Project* pada kegiatan pembelajaran Komik digital. Subfokus penelitian ini yaitu hasil karya komik siswa berbentuk digital dengan teknik digital dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas VIII SMP Labschool Jakarta.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada penjelasan fokus dan subfokus diatas maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis *Project* dalam materi komik pada siswa kelas VIII SMP Labschool Jakarta?
2. Bagaimana meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII SMP Labschool Jakarta dalam membuat komik digital melalui pendekatan berbasis *Project*?

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi peneliti, menambah pengalaman dengan terjun langsung di lapangan untuk mengajar seni budaya kepada peserta didik dan melakukan penelitian tentang komik digital di sekolah secara langsung

2. Bagi siswa kelas VIII SMP Labschool Jakarta dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat Komik digital berdasarkan pengetahuan dan keterampilan melalui pendekatan berbasis *Project*
3. Bagi sekolah, memberikan pemahaman lebih bahwa pembelajaran seni budaya, khususnya seni rupa sama pentingnya dengan mata pelajaran lain dengan melengkapi alat dan bahan yang diperlukan siswa untuk praktik.

