

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebijakan pemerintah harus dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan seni, baik pada pendidikan formal, pendidikan non formal maupun pendidikan informal. Pendidikan formal memberikan kontribusi besar dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, peningkatan pendidikan antara lain dilakukan dengan kurikulum dan berbagai sarana penunjang. Selain itu, guru sebagai pendidik harus benar-benar mampu menjalankan tugasnya secara profesional. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah banyak faktor yang harus diperhatikan, yaitu: pendidik (guru), siswa, sarana-prasarana, laboratorium serta kelengkapannya, lingkungan dan manajemennya.

Interaksi pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan, dalam hal ini sekolah, tenaga pengajarnya adalah guru. Lebih dari itu, para guru telah mendapat kepercayaan dari masyarakat. Pendidikan di sekolah mempunyai standar kompetensi jelas, materi yang diberikan, dan bagaimana strategi penyampaian materi serta evaluasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar-mengajar yang semua itu terangkum dalam kesatuan yang disebut kurikulum. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan nasional, salah satu usaha yang dilakukan adalah penyempurnaan kurikulum. Hal ini dilakukan karena kurikulum mempunyai kedudukan yang penting dalam proses pendidikan. Kurikulum merupakan rangkaian kegiatan untuk siswa yang

mencakup bahan pelajaran sehingga siswa dapat menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran tersebut. Kurikulum yang baik seharusnya tidak terlalu padat, sesuai kemampuan bakat, minat dan perhatian siswa (Slameto, 2010: 65). Kurikulum yang baik akan mendukung tercapainya pembelajaran yang baik.

Pembelajaran yang baik harus mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas dan kemandirian siswa. Pembelajaran dilaksanakan melalui sebuah proses belajar. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut terjadi secara sadar, bersifat kontinu, fungsional, positif, aktif, tetap, bertujuan, terarah dan mencakup seluruh aspek tingkah laku (Slameto, 2010: 2-4). Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Kegiatan pembelajaran siswa menuntut keaktifan siswa. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kekreativitasannya, karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan

lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Apalagi dalam pelajaran seni budaya kreativitas sangat diperlukan. Salah satu contoh pembelajaran seni budaya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah membuat. Menggambar memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani mengambil resiko dan untuk lebih kreatif (Hollingswort & Lewis, 2008: 69).

Batik Indonesia pertama kali diperkenalkan kepada dunia internasional oleh Presiden Soeharto, yang pada waktu itu memakai batik pada konferensi PBB (Aep S. Hamidin, 2010: 9). Pada tanggal 2 Oktober 2009, UNESCO menetapkan batik Indonesia sebagai mahakarya warisan budaya Indonesia. Batik tumbuh dan berkembang di seluruh pelosok Nusantara. Setiap daerah mempunyai keunikan dan ciri khas batik yang berbeda-beda baik dalam motif maupun warna. Salah satunya adalah Batik Kebumen. Batik Kebumen memiliki ciri khas tersendiri yaitu ragam motifnya yang terinspirasi dari keadaan wilayah Kebumen dan sekitarnya.

Batik Kebumen belum tereksplor secara maksimal, padahal sebenarnya batik ini memiliki kualitas yang sama dengan batik yang ada di daerah lainnya. Hamidin (2010: 17) menegaskan bahwa perkembangan batik di Kebumen dikenal sekitar awal abad ke-19 yang dibawa oleh pendatang-pendatang dari Yogyakarta dalam rangka dakwah Islam. Sedangkan sejarah kedatangan batik di kota Kebumen menurut Asti Musman (2011: 81) batik dikenalkan oleh para pendatang dalam rangka menyebarkan agama Islam antara lain dibawa oleh Penghulu Nusjaf, ia menetap Timur kali Lukolo dan peninggalannya berupa masjid.

Sekolah Menengah Atas merupakan salah satu jalur pendidikan yang menerapkan kurikulum untuk menuntut siswa memiliki kemampuan dalam mengenal dan merancang karya seni rupa melalui kegiatan membuat batik. Sekolah Menengah Atas dalam penelitian ini terletak di Kabupaten Kebumen yang terkenal dengan sentra industri kerajinan. Latar belakang daerah ini seharusnya dapat menjadi faktor pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya, khususnya membuat batik. Batik yang diajarkan berupa batik.

Materi batik diajarkan di Sekolah Menengah Atas seharusnya disampaikan dengan menggunakan strategi dan metode kreatif, efektif dan efisien. Guru sebagai wakil orangtua dan wali mempunyai kewajiban mengisikan intelektual, sikap dan keterampilan anak dalam sekolah (Yamin, 2008: 121). Pengisian atau pengembangan intelektual, sikap, dan keterampilan juga dapat dilakukan oleh siswa sendiri atau disebut juga belajar mandiri. Siswa tidak tergantung pada guru, tetapi dapat mencari, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, kreativitas dan kemandirian siswa akan semakin terbentuk. Hal ini sangat diperlukan dalam pelajaran seni budaya khususnya batik. Siswa dapat mengembangkan dan membuat inovasi-inovasi baru yang berkaitan dengan batik misalnya dalam pembuatan motif. Motif- motif batik dibuat sesuai dengan selera pembuatnya yaitu selera anak muda. Batik tidak lagi terkesan tua dan monoton. Belajar mandiri juga memberikan manfaat bagi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Manfaat tersebut meliputi memupuk rasa tanggung jawab, meningkatkan keterampilan,

memecahkan masalah, mengambil keputusan, berpikir kreatif, kritis, percaya diri, dan bisa menjadi guru bagi diri sendiri (Yamin & Ansari, 2009: 18-21).

Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran seni budaya di beberapa sekolah belum mampu mengembangkan dan membentuk kemandirian siswa, tetapi justru mengarah pada pembentukan sikap sebaliknya, yaitu siswa pasif, bersifat menerima semua yang diajarkan dan hanya mendengar ceramah dari guru. Akibatnya hasil belajar yang diperoleh juga kurang optimal. Hal tersebut bertentangan dengan tujuan umum atau tujuan pendidikan nasional yang ditetapkan dalam Pasal 3 Undang-Undang No. 20 tahun 2003. Undang-Undang tersebut menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu "untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Siswoyo, dkk: 2011: 28). Banyak guru yang belum memanfaatkan penggunaan media sebagai bahan ajar tetapi menggunakan metode ceramah dengan keterbatasan media sebagai bahan ajar. Akibatnya pembelajaran yang terjadi kurang menarik. Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan kemampuan belajar membuat siswa rendah. Kemampuan belajar yang rendah sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Jika siswa merasa nyaman dalam pembelajaran hasilnya akan maksimal, tetapi jika kurang senang maka akan minimal. Siswa merasa belajar membuat tidak penting sehingga saat pelajaran cenderung ramai sendiri. Oleh karena itu, peran para guru dalam mendorong dan membimbing siswa untuk belajar mandiri sebagai salah satu upaya untuk

mengembangkan kreativitas siswa dalam KBM sangat penting. Masalah lain dalam pelaksanaan seni budaya yaitu penggunaan waktu yang terbatas dalam kurikulum sehingga pembelajaran juga kurang optimal serta kurangnya sarana dan prasarana yang memadai.

Hasil belajar yang kurang maksimal dapat diatasi jika siswa memiliki perhatian yang tinggi dalam pembelajaran. Salah satu upaya untuk menarik perhatian siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2009: 4-5) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dapat berupa media cetak dan elektronik seperti buku, tape, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, grafik, televisi dan komputer. Pengembangan media pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh Sumber Daya Manusia (SDM). Pada kenyataannya banyak guru yang belum memanfaatkan contoh-contoh sumber materi yang ada sebagai bahan ajar, khususnya pembuatan media pembelajaran berbantuan modul. Keterbatasan media seperti modul sebagai bahan ajar.

Permasalahan pembelajaran batik bukan hanya seperti yang telah diuraikan, tetapi juga memiliki masalah yang lain. Masalahnya yaitu materi pelajaran yang butuh ketelitian dan ketekunan tetapi alokasi waktunya kurang. Hal itu menyebabkan tidak semua materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik oleh guru. Pengetahuan yang minim tentang bagaimana membuat batik dapat menimbulkan hasil batik yang kurang maksimal. Jika siswa telah dibekali pengetahuan yang baik tentang membuat batik, maka diharapkan kemampuan membuat batik siswa meningkat setelah mempelajarinya. Materi yang diberikan

dikemas menarik sehingga siswa akan merasa rugi jika tidak mempelajarinya. Harapan tersebut dapat diwujudkan jika guru menggunakan media yang praktis dan efisien. Media pembelajaran yang digunakan dapat menggunakan apa yang sudah tersedia ataupun mengembangkan sendiri.

Perkembangan ilmu dan teknologi sangat pesat, namun penggunaan media cetak salah satunya yaitu modul masih selalu dibutuhkan dan diperlukan seperti mengembangkan media pembelajaran. Bagi seorang guru media pembelajaran merupakan kebutuhan primer. Modul pembelajaran dapat dibuat sangat menarik dengan bantuan modul. Modul tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan kondisi wilayah. Apabila modul diterapkan dalam pembelajaran muatan lokal batik, maka diharapkan akan meningkatkan kemampuan membatik sehingga hasil belajarnya pun dapat maksimal.

Pada dasarnya, pengembangan media pembelajaran seni budaya sangat penting agar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) lebih menarik sehingga meningkatkan kemampuan belajar siswa. Jika kemampuan membatik meningkat, hasil belajarnya juga diharapkan menjadi lebih baik. Berdasarkan paparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Batik Kebumen untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Membatik bagi Siswa SMA”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Waktu yang terbatas dalam kurikulum khususnya pembelajaran batik.

2. Proses pembelajaran batik masih berpusat pada guru.
3. Metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah.
4. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk guru sebagai sarana untuk membuat batik.
5. Adanya kebutuhan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar membuat batik siswa
6. Siswa tidak dapat belajar secara mandiri karena belum tersedia modul pembelajaran sebagai sarana panduan belajar.
7. Berkurangnya ketertarikan siswa terhadap batik Kebumen

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada masalah media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik, guru dalam menyampaikan materi kurang seperti memberikan contoh gambar-gambar batik Kebumen serta upaya menyampaikannya diperlukan media yang menjadikan pembelajaran lebih praktis dan efisien. Dengan demikian penelitian ini difokuskan pada pengembangan modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar membuat batik bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah dapat diperoleh perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan modul pembelajaran motif batik Kebumen ditinjau dari aspek pembelajaran, isi dan tampilan?



2. Bagaimanakah modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA?
3. Bagaimanakah modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan hasil belajar membuat batik siswa SMA ?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan modul pembelajaran motif batik Kebumen ditinjau dari aspek pembelajaran, isi dan tampilan.
2. Mengetahui penerapan modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan kreativitas siswa SMA.
3. Mengetahui penerapan modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

#### **F. Spesifikasi Modul yang Dikembangkan**

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah modul pembelajaran motif batik Kebumen untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar membuat batik bagi siswa SMA. Spesifikasi produk hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Modul pembelajaran motif batik Kebumen ini dirancang sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
2. Modul pembelajaran ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri.
3. Langkah pembuatan modul ini disusun sesuai dengan prinsip pembuatan modul. Daryanto (2013:15) menjelaskan bahwa modul memiliki langkah-

langkah yang harus dicapai dalam pembuatan modul yaitu (1) Analisis Kebutuhan Modul, (2) Desain Modul, (3) Implementasi Modul, (4) Evaluasi.

4. Motif batik Kebumen yang dikembangkan berbantuan modul ini memuat tentang pengenalan dan sejarah batik Kebumen, macam-macam motif batik Kebumen, alat dan bahan membatik, serta langkah-langkah membatik.

## **G. Manfaat Pengembangan**

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Menjelaskan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran motif batik Kebumen khususnya bagi mata pelajaran seni budaya.
- b. Memberikan informasi bagi penelitian yang sejenis di masa depan sehingga peneliti dapat memprediksi tindakan yang akan dilakukan.
- c. Memberikan gambaran dan referensi penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan modul pembelajaran motif batik Kebumen pada pokok bahasan yang lain.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

- 1) Memotivasi guru untuk mengembangkan modul pembelajaran motif batik Kebumen agar Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan siswa.

#### b. Bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

- 2) Mendorong siswa untuk lebih mandiri dan kreatif dalam belajar sehingga kreativitas kemampuan belajar siswa tinggi dan hasil belajarnya juga baik.
- 3) Membiasakan siswa untuk memanfaatkan sarana yang ada sebagai salah satu sumber belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan informasi tentang apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran seni budaya.
- 2) Membantu sekolah dalam menentukan kebijakan, khususnya yang berkaitan dengan pelajaran seni budaya.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan modul pembelajaran motif batik Kebumen masih perlu adanya tambahan sarana dan prasarana terutama media pembelajaran yang praktis. Selain itu pengembangan modul belum sampai tahap desiminasi melalui media massa dan seminar.