BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan yang selalu mengharapkan hasil dari pengetahuan itu menjadikan peserta didik akan mengacu pada kreativitas peserta didik dan membangun daya imajinasinya. Hal ini tidak begitu mudah untuk memacu peserta didik untuk membangun kekreativitas dan pola pikiran untuk dapat menghasilkan sebuah hasil karya tanpa ada bimbingan tertentu. Maka dari itu dengan pendekatan bisa membantu mengembangkan kreativitas dalam memvisualkan sebuah cerita dalam bentuk gambar yang penuh nilai pengetahuan. Kegiatan pembelajaran yang dimaksud untuk pengembangan pembelajaran pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik yang pembelajaran tersebut haruslah efektif dan efesien. Salah satu cara menjadikan pembelajaran yang efektif dan efesien adalah melalui penerapan modul pembelajaran berdasarkan pendekatan instruksional desain. Pada meteri Seni Budaya (Seni Rupa) selalu dalam sajian materi pada kegiatan awal disajikan wawasan teori seni grafis kemudian praktik. Serta kurangnya referensi pada materi ajar yang disiapkan di sekolah. Namum pada pembelajaran ini hanya pemberian materi tanpa ada praktiknya, Juga peneliti ingin mengasah

kekreativan peserta didik supaya kelak mereka bisa mandiri, dengan bekerja pada percetakan atau membuat usaha (Home Industri) seni grafis (cetak saring).

Seni grafis secara umum dikenal sebagai salah satu cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, biasanya seni grafis dibuat dengan media kertas. Kecuali pada teknik Monotyp proses pembuatannya memungkinkan untuk menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Yang mana dalam seni grafis ini diuraikan

dibab berikutnya . Kata grafika merupakan padanan untuk kata Inggris graphics boleh diartikan sebagai segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses pencetakan guna disampaikan kepada khalayak. Jadi, seni grafis adalah sebuah karya seni rupa yang memiliki wujud dua dimensi, dengan proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak

berupa teknik manual ataupun teknik digital (yang sekarang sudah banyak digunakan), biasanya di atas kertas dan kain serta berbagai media lainnya. Tujuan utama memberi pembelajaran seni grafis/sablon ini untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pengembangan diri supaya nantinya setelah selesai menempuh pendidikan menengahnya bisa membuat lahan pekerjaan buat diri mereka sendiri. Bisa menjadi tolak ukur pencapaian yang diinginkan dalam pembelajaran. Modul pembelajaran seni grafis akan dikembangkan mengikuti pola penelitian dan pengembangan secara ilmiah, juga dapat memudahkan proses untuk pengiatan pembelajaran bagi yang memerlukan.Kesulitan yang dihadapi guru dan

peserta didik selama ini dalam proses pembelajaran seni kriya khususnya seni grafis (cetak saring) pada kegiatan ekstrakulikuler di SMAN 3 Sungguminasa adalah terbatasnya waktu dan pemberian materi khususnya seni grafis (cetak saring) perlu adanya sebuah alat bagi peserta didik untuk belajar sendiri dengan modul pembelajaran yang dibuat. Belum adanya modul pembelajaran tentang seni grafis (cetak saring) yang tersusun secara sisrematis, sesuai bahasa usia tingkat sekolah menegah atas. Maka dari itu peneneliti membuat modul pembelajaran seni grafis (cetak saring) supaya dapat mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, juga untuk menberikan kemudahan bagi peserta untuk memahami seni grafis khususnya cetak saring.

Alasan utama peneliti tertarik untuk meneliti topik ini adalah ingin menumbuhkan inspirasi dan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni kriya nusantara yang mana di dalam materi ajar ini ada pembelajaran seni grafis. Maka dari itu dengan penelitian ini dapat menambah kreativitas peseta didik, serta dapat mempelajari seni grafis / cetak saring dengan mudah tampa adanya pendampingan /

pendidik (guru). Kebutuhan dalam proses kegiatan ektrakurikuler tentang kebutuhan bahan

ajar/modul sangat diperlukan mengingat dalam kegiatan ini tidak ada acuan tertentu yang digunakan, karena kebutuhan dalam kegiatan ekrtakurikuler merupakan dasar yang menggambarkan bagaimana kekreativan siswa yang diinginkan. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda-beda hal ini perlu diidentifikasi untuk

4

menentukan kebutuhan mana yang dimiliki peserta didik yang akan menjadi potensial

dan pada akhirnya menjadi kebutuhannya

Penelitian ini akan mengembangkan modul pembelajaran seni grafis (cetak

saring) pada kegiatan ektrakurikuler di SMAN 3 sungguminasa Kabupaten gowa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas maka dirumuskan masalah

dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana mengembangkan modul pembelajaran seni grafis/cetak saring yang valid

bagi siswa pada kegiatan ektrakurikuler Di SMAN 3 Sungguminasa Kabupaten

Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mencapai tujuan yaitu Menghasilkan

modul pembelajaran seni grafis/cetak saring yang valid, bagi siswa pada kegiatan

ektrakurikuler di SMAN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

5

D.Manfaat Penelitian

Manfaat yang ditemukan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu teoritis dan

praktis:

D1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu:

a. Memberi masukan kepada peneliti lain, tentang manfaat seni grafis khususnya

cetak saring dan memberi informasi terutama kepada peserta didik pada

kegiatan ekrakurikuler di SMAN 3 Sungguminasa tentang seni grafis

khususnya cetak saring.

b. Memberi pemahaman kepada peserta didik tentang pentingnya teori dan

praktik tentang seni grafis (cetak saring)

c. Bagi peserta didik dapat dijadikan sumber bacaan pokok yang harus dimiliki

dalam memperoleh imformasi tentang seni grafis (cetak saring) ada dapat

memudahkan peserta didik bisa belajar dalam kelas tampa adanya pendidik

sebagai fasilitator dalam kelas/pada kegiatan ektrakurikuler.

d. Melalui penelitian dan pengkajian secara ilmiah maka penelitian ini dapat

dijadikan sebagai tambahan referensi tentang seni rupa kususnya seni grafis

(cetak saring).

6

D.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang berguna untuk penulis sebagai tambahan

pengetahuan untuk penulis itu sendiri. Manfaat lain yaitu :

a. Memberikan informasi pada kegiatan ektrakurikuler kepada peserta didik

yang berminat pada pelajaran seni grafis ini terutama mencetak saring media

baju kaos maupun media lainya.

b. Bagi pendidik modul ini dapat membantu pelaksanaan proses belajar dan

pembelajaran dikelas maupun pada kegiatan ektrakurikuler yang lebih

praktis.

c. Menambah wawasan peserta didik terutama dalam hal cetak saring

d. Dapat membuka inspirasi peserta didik untuk kewirausahaan nantinya.