

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan satu hal wajib dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia. Menurut Samino (2010 : 37), pendidikan merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh seseorang (pendidik) terhadap seseorang (anak didik) agar dapat mencapai perkembangan maksimal yang positif. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memperoleh kekuatan spiritual, diri -pengendalian, akhlak, budi pekerti luhur, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara. Secara garis besar, pendidikan adalah usaha terencana dan sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga merupakan sebuah usaha yang dapat dilakukan guna mewariskan nilai-nilai kepada generasi mendatang. Nilai-nilai ini dapat disalurkan dengan melalui proses pembelajaran, karena dapat kita ketahui bahwa proses pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat kompleks.

Dalam pendidikan, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar turut diwujudkan dan diinternalisasikan dalam satuan kurikulum pendidikan dengan tujuan sebagai pembelajaran yang memacu siswa untuk menjadi manusia kreatif dan dapat berekspresi sesuai dengan perkembangan yang ada. Peraturan Menteri No. 57 Tahun 2014 menjelaskan bahwa kajian SBdP pada jenjang pendidikan dasar bertujuan untuk dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan dalam arti umum, baik dalam bidang desain, mengapresiasi, berkreasi, menyajikan atau untuk tujuan pendidikan psikologi ditujukan untuk pengembangan kepribadian siswa yang positif, agar individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan pendidikan. Dalam satuan kurikulum sendiri SBdP terdapat dalam satuan kurikulum 2013

Seni dan keterampilan sangat penting dalam pendidikan dasar dan pada usia ini merupakan usia yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak. Pada usia ini, pertumbuhan dan perkembangan individu melewati “zaman keemasan” (Ambarwangi, 2013). Menurut Suhaya (2016), pendidikan seni yang meliputi seni rupa, musik, tari dan drama harus menjadi wadah atau sarana bagi anak untuk mengembangkan dan mengekspresikan kreativitasnya. Kebutuhan kreatif anak tidak hanya dalam kehidupan seni tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas sangat penting. Kreativitas bukan hanya kemampuan berkreasi, tetapi lebih dari itu, meliputi kemampuan membaca situasi, kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, kemampuan menganalisis dengan baik, dan kemampuan menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dengan orang lain. . Namun dapat kita ketahui kreativitas yang ada pada siswa masih belum merata. Dengan hal tersebut perlu adanya upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas pada siswa.

Berdasarkan cabang seni yang ada, cabang seni rupa merupakan satu cabang yang paling sering ditemui dalam pembelajaran pada tingkat pendidikan sekolah dasar. Menggambar ilustrasi merupakan materi yang ada pada pembelajaran seni rupa. Gambar ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran seni rupa ini penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Pada proses pembelajaran banyak faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah. Salah satunya yang dapat kita ketahui adalah media pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak akan berjalan dengan maksimal. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Hal ini bertujuan agar dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa mampu mendapatkan hasil maksimal dalam pemahaman materi.

Secara garis besar dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

Shafira Avianti, 2023

PENERAPAN MEDIA PIXEL ART UNTUK MATERI GAMBAR ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan atau keterampilan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Namun saat ini pemanfaatan media pembelajaran dirasa masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang tersedia, serta kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan media yang tersedia menjadi faktor kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diberikan dalam pembelajaran gambar ilustrasi adalah *pixel art*. Seni piksel adalah seni dengan memanipulasi piksel per piksel untuk membuat beberapa gambar yang artistik (Yue, 2012). *Pixel art* memiliki kemiripan terhadap beberapa kesenian tradisional seperti seni membordir kain. Kesenian ini mirip dengan kerajinan menganyam beberapa jenis mosaik atau manik-manik. Kreativitas seni ini menempatkan piksel sebuah citra digital sebagai objek seni olahan.

Penggunaan media pembelajaran *Pixel Art* sendiri memiliki banyak manfaat yang didapatkan. Dalam pemanfaatan media pembelajaran *Pixel Art* secara tidak langsung siswa akan mendapatkan kemudahan dalam melakukan penggambaran terutama dalam materi gambar ilustrasi itu sendiri. Maka dari itu dengan pemanfaatan media pembelajaran *Pixel Art* sendiri mampu menunjang kreativitas dari siswa.

Dalam penelitian ini, diharapkan dalam penerapan media pembelajaran *Pixel Art* siswa mampu mengembangkan kreativitasnya dan menuangkan ide kedalam media *pixel art* hingga membentuk suatu gambar ilustrasi yang dapat bersifat realistis. Adapun alasan peneliti mengambil media pembelajaran *pixel art* adalah, agar media pembelajaran yang dipergunakan jauh lebih bervariasi dan media *pixel art* ini bisa lebih berkembang lagi terutama dalam dunia pendidikan.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Lestiana (2021) mengenai penerapan *Pixel Art* untuk membangun pemahaman siswa tentang konsep luas bangun datar, dapat diketahui bahwa melalui *Pixel Art* sendiri siswa dapat bereksplorasi konsep matematika dengan menggambar, menghitung, dan mengukur. Terdapat kesamaan dari penelitian terdahulu mengenai konsep penerapan media pembelajaran *pixel art*, namun fokus pembahasan dan materi yang dipilih berbeda. Pada penelitian ini fokus pembahasan sama yaitu penerapan media pembelajaran *pixel art*, namun terdapat perbedaan materi dan mata

Shafira Avianti, 2023

PENERAPAN MEDIA PIXEL ART UNTUK MATERI GAMBAR ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pelajaran. Dalam penelitian ini, *pixel art* akan menjadi media pembelajaran siswa untuk membuat suatu gambar ilustrasi dalam kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran *Pixel Art* untuk materi gambar ilustrasi dalam kreativitas pada pembelajaran SBdP, dengan tujuan sebagai referensi media pembelajaran dalam pelajaran SBdP yang diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa kelas V sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi setelah memperoleh pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Pixel art* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya?
2. Bagaimana penerapan media *Pixel art* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada materi menggambar ilustrasi berdasarkan pendapat guru kelas V SDN 169 Pelita

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi dari penerapan media pembelajaran digital *Pixel Art* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Pixel art* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berdasarkan pendapat guru kelas V SDN 169 Pelita.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, Peneliti mengharapkan adanya berbagai manfaat baik dari berbagai segi dan mampu di rasakan dampaknya oleh siapapun. Berikut uraian dari manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan manfaat sebagai salah satu referensi media pembelajaran dalam pelajaran Seni Budaya yang diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas belajar siswa kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat melatih dan menambah wawasan dalam proses belajar mengajar sebagai bekal untuk masa mendatang. Selain itu diharapkan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif.

b. Manfaat bagi Guru

Diharapkan dengan adanya pengaplikasian Media Pembelajaran Digital *Pixel Art* dalam pembelajaran seni budaya pada materi Menggambar Ilustrasi pendidik dapat lebih menguasai materi serta bahan ajar dan mampu mengembangkan penguasaan media pembelajaran digital lainnya.

c. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya pengaplikasian Media Pembelajaran Digital *Pixel Art* dalam pembelajaran seni budaya pada materi Menggambar Ilustrasi siswa mampu mengasah kemampuan secara mandiri serta dapat mengembangkan kreativitas dan minat serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan media pembelajaran ini siswa juga mendapatkan pengalaman menggunakan media pembelajaran *pixel art*.

d. Manfaat bagi Sekolah

Diharapkan dengan media pembelajaran digital berbasis *pixel art* ini, dapat menambah variasi media pembelajaran di sekolah khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi Menggambar Ilustrasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan laporan penelitian ini dengan judul penerapan media pembelajaran *pixel art* untuk materi gambar ilustrasi dalam kreativitas pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, adalah sebagai berikut.

1.5.1 BAB 1 PENDAHULUAN

Shafira Avianti, 2023

PENERAPAN MEDIA PIXEL ART UNTUK MATERI GAMBAR ILUSTRASI DALAM KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

1.5.2 BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai kajian pustaka, yang meliputi penerapan media *Pixel Art* dalam kreativitas pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

1.5.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode dan desain penelitian, subjek penelitian, sumber data penelitian, pengumpulan data, alat penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menghasilkan data deskriptif kualitatif. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran terhadap pengembangan kreativitas siswa. Sumber dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 169 Pelita dan guru. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang dipilih yaitu lembar wawancara lembar observasi dan dokumentasi. Prosedur penelitian yang dilakukan dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir pelaksanaan. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah Teknik analisis data kualitatif deskriptif.

1.5.4 BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini memuat realisasi hasil penelitian berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan tentang rumusan masalah penelitian yang telah dibentuk.

1.5.5 BAB V PENUTUP

Pada bab ini memuat kesimpulan yang ditarik dalam bentuk deskripsi untuk menjawab pertanyaan penelitian secara lengkap atau merumuskan masalah berdasarkan temuan dan mendiskusikan serta membuat rekomendasi untuk masalah yang diteliti serta analisis yang mendalam.