

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Setiap diri manusia harus bisa menyesuaikan diri dengan zaman. Setiap manusia yang hidup pada abad 21 dituntut untuk memiliki keterampilan-keterampilan yang dapat meningkatkan taraf hidupnya. Adapun keterampilan abad 21 yang perlu dimiliki yakni keterampilan hidup dan karir; keterampilan belajar dan berinovasi; serta keterampilan informasi, media, dan teknologi (Trilling dan Fadel, 2009).

Berbagai keterampilan abad 21 dapat ditingkatkan melalui pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya berorientasi pada terbentuknya kepribadian atau jati diri (karakter) setiap manusia. Setiap tahapan pendidikan dilaksanakan untuk melihat potensi maupun kekurangan dari dalam diri seseorang sehingga potensi tersebut dapat dikembangkan dengan baik dan kekurangannya pun dapat dibenahi dengan cara yang baik pula (Arfani, 2016).

Rumusan terkait pendidikan telah tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalamnya dijelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Hamalik (2019) mengemukakan bahwa istilah “usaha sadar” merujuk pada penyelenggaraan pendidikan berdasarkan rencana yang matang, jelas, lengkap, menyeluruh, serta berdasarkan pemikiran rasional dan objektif.

Dalam undang-undang Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga dijelaskan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan 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”. Untuk itu, pendidikan merupakan proses pembudayaan dan pemberdayaan sehingga dilaksanakan sepanjang hayat. Pendidikan diselenggarakan dengan cara memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam rangka mencapai salah satu abad keterampilan abad 21 yakni keterampilan belajar dan berinovasi, maka pendidikan diarahkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan kompetensi 4C (*creativity and innovation, critical thinking and problem solving, collaboration, dan communication*) bagi siswa. Dengan *creativity and innovation* (kreatifitas dan inovasi), siswa mampu berpikir dan bekerja secara kreatif. Dengan *critical thinking* (berpikir kritis), siswa mampu menggunakan berbagai alasan (induktif maupun deduktif) untuk berbagai situasi, mampu berpikir sistematis, dan membuat keputusan untuk mengatasi masalah. Dengan *collaboration* (kolaborasi) dan *communication* (komunikasi), siswa mampu berkomunikasi secara jelas dan berkolaborasi baik dengan anggota kelompok (Dewi, Lasmawan, dan Gading, 2022).

Kompetensi 4C harus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran. Salah satunya yakni pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Dalam kurikulum 2013, seni dipelajari secara tematik yang terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Melalui SBdP siswa dapat mempelajari bidang seni yang beragam dalam setiap jenjangnya. Beberapa sebab diberikannya mata pelajaran SBdP di sekolah yaitu karena SBdP memiliki keunikan, kebermaknaan, serta kebermanfaatannya bagi kebutuhan perkembangan peserta didik melalui kegiatan pemberian pengalaman estetik seperti berekspresi, berkreasi, atau berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” (Saputro dan Wijayanti, 2021). Salah satu bidang yang menarik untuk diulik lebih dalam yaitu seni rupa.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan sebuah sarana bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Di samping itu, pembelajaran seni rupa juga bermanfaat bagi siswa dalam pengembangan keterampilan berkarya, penanaman kesadaran budaya lokal, pengembangan kemampuan apresiasi seni rupa, sarana aktualisasi diri, pengembangan penguasaan disiplin ilmu seni rupa,

serta sarana mempromosikan gagasan multikultural. Proses aktualisasi diri dalam menciptakan karya seni melatih siswa memiliki keterampilan motorik, kreatif, dan produktif (Dayanti, Respati, dan Gyartini, 2021).

Pada mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari yaitu menggambar. Menggambar adalah karya seni rupa yang dihasilkan melalui goresan-goresan yang berbekas pada permukaan. Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan seni rupa dua dimensi yang hanya dapat dinikmati satu arah dan memiliki komponen garis, bentuk, tekstur, serta warna (Agustin, 2017). Menggambar juga dapat didefinisikan sebagai sarana bagi siswa dalam menyalurkan imajinasi, menceritakan pengalaman tertentu, ataupun menuangkan keinginan dan perasaannya (Priyanto, 2020).

Adapun kompetensi abad 21 yang paling erat kaitannya dengan kegiatan menggambar adalah kreativitas. Kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan ide, pendapat, atau gagasan baru untuk memecahkan masalah sehubungan dengan penemuan yang ada atau tidak pernah ada (Faizah, Susiloningsih, dan Sugandi, 2022). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Astuti dan Aziz (2019) juga mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam memikirkan suatu hal dengan cara yang baru atau tidak biasa sehingga mampu melahirkan solusi unik berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi.

Tumbuh kembangnya kreativitas terjadi dalam ruang kebebasan untuk mencari, melihat, mengamati, merasakan dari beragam sudut pandang, serta membangun kembali pemahaman hingga mengembangkannya dengan beragam gagasan, proses, ataupun bentuk melalui medium seni rupa. Pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan menggambar seperti menggambar bentuk dan ornamen, menggambar imajinatif, menggambar ilustrasi, menggambar ekspresi, menggambar huruf hias, menggambar dengan crayon/pastel, menggambar dengan teknik campuran, dan mewarnai gambar (Lubis, 2022).

Menggambar imajinatif merupakan salah satu kegiatan yang dipelajari di kelas II sekolah dasar. Menggambar imajinatif adalah kegiatan menggambar

sesuatu berdasarkan khayalan. Adapun gambar yang dihasilkan adalah wujud dari suatu imajinasi yang terbangun dalam angan (Lubis, 2022). Maka dari itu, sudah semestinya siswa menggunakan daya khayalnya sendiri dalam kegiatan menggambar imajinatif yang kemudian dituangkan melalui media gambar. Namun berdasarkan hasil observasi di SDN Cibiru 09, ditemukan beberapa siswa yang meniru gambar temannya. Baik dalam konsep maupun objek gambarnya. Hal tersebut hampir sama dengan permasalahan yang dikemukakan oleh Priyanto (2020) bahwa hasil gambar siswa dengan tema pemandangan memiliki bentuk, karakter, dan komposisi yang sama antara siswa satu dengan siswa lainnya. Dari 27 siswa, 15 diantaranya menggambar objek gunung, 7 diantaranya menggambar pantai, dan sisanya menggambar objek lain yang berbeda. Di samping itu, Agustin (2017) pun mengemukakan permasalahan yang hampir sama bahwa dalam kegiatan menggambar imajinatif seringkali para siswa menggambar gunung, jalan, dan matahari di tengah-tengah gunung. Lebih lanjut dikemukakan bahwa fenomena tersebut hampir ada di setiap sekolah padahal cara penyampaian guru berbeda-beda. Dengan demikian, permasalahan-permasalahan tersebut dapat menjadi salah satu tanda rendahnya kreativitas siswa.

Salah satu teori yang membahas kreativitas yaitu teori karakteristik kepribadian kreatif oleh J. P. Guilford. Guilford menyatakan bahwa kepribadian kreatif mencakup karakteristik dimensi kognitif dan dimensi non kognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Adapun dimensi kognitifnya mencakup kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi atau keterperincian (Sabri dan Yanuartuti, 2023). Kelancaran adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyak gagasan atau jawaban yang relevan. Dengan kata lain, kelancaran berarti arus pemikiran seseorang yang lancar. Sementara itu, keluwesan dapat diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, kemampuan dalam mengubah cara atau pendekatan, serta memiliki arah pemikiran yang berbeda-beda (Munandar, 2014). Dengan kata lain, keluwesan merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, dan pertanyaan yang variatif berdasarkan perbedaan sudut pandang (Handayani, Rahayu, dan Agustini, 2020). Selanjutnya, orisinalitas merupakan kemampuan seseorang dalam

memberikan jawaban yang tidak lazim, unik, berbeda, ataupun jarang diberikan kebanyakan orang. Adapun elaborasi atau keterperincian yaitu kemampuan dalam mengembangkan atau memperkaya suatu gagasan, kemampuan untuk memperinci detail-detail, serta kemampuan dalam memperluas suatu gagasan (Munandar, 2014). Elaborasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan menyampaikan ide secara rinci dan menjadikannya sebagai kenyataan (Masfufah dan Wati, 2022).

Kemudian, penyebab adanya berbagai permasalahan yang telah dikemukakan dapat berasal dari kegiatan pembelajaran yang kurang optimal untuk mengembangkan kreativitas siswa sehingga siswa merasa kebingungan dalam menentukan berbagai objek gambar ataupun merasa tidak percaya diri dengan kemampuan menggambar. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Agustin, (2017) bahwa para guru mengalami kesulitan membelajarkan seni karena merasa tidak memiliki bekal kompetensi atau bakat seni yang memadai, tidak menguasai cakupan materi seni yang harus diajarkan, dan tidak mampu menentukan media yang dipakai dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal itu, maka diperlukanlah suatu metode ataupun media yang dapat membantu dan mengarahkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya.

Metode pembelajaran merupakan cara yang ditempuh guru dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Darmadi, 2017). Di samping itu, metode pembelajaran diterapkan agar terjadi proses belajar pada diri siswa sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran (Ristiana, 2022). Metode pembelajaran banyak sekali jenisnya, tetapi tidak semua metode pembelajaran cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran seni, khususnya dalam kegiatan menggambar. Adapun salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan menggambar yaitu metode proses kreatif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Siam (2023) bahwa metode penerapan proses kreatif mampu menstimulus siswa dalam kegiatan menggambar. Di samping itu, Pramasheilla (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa proses kreatif berkaitan dengan upaya untuk mengolah kreativitas anak.

Proses berpikir kreatif merupakan tahapan yang menunjukkan bagaimana kreativitas seseorang dapat terjadi (Jatmiko et al, 2022). Tahapan tersebut menurut

Wallas meliputi tahap persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi (Siam, 2023). Dalam menyelesaikan permasalahan yang melibatkan kreativitas, tidak setiap orang mengalami seluruh rangkaian tahapan atau proses kreatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Sari, Haidar, dan Indrawati (2023) yakni berdasarkan tiga kelompok siswa yang diteliti didapatkan hasil bahwa terdapat satu kelompok yang mampu menyelesaikan empat tahapan atau proses kreatif, satu kelompok lainnya hanya dapat menyelesaikan tiga tahapan atau proses kreatif, dan satu kelompok lainnya hanya mampu menyelesaikan dua tahapan atau proses kreatif saja. Dengan demikian, proses berpikir kreatif dapat menjadi informasi atau gambaran tentang tingkat berpikir kreatif siswa (Siswono, dalam Jatmiko et al, 2022).

Mengacu pada hal demikian, peneliti mengasumsikan bahwa metode proses kreatif merupakan metode yang tepat untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi para siswa ataupun guru. Melalui metode proses kreatif, siswa akan dibimbing dan diarahkan untuk mengalami seluruh rangkaian atau tahapan proses kreatif berdasarkan teori Wallas dalam membuat suatu karya gambar. Setelah itu, peneliti akan mengidentifikasi kreativitas siswa berdasarkan hasil karya gambar yang telah dibuatnya. Dengan demikian, peneliti bertekad untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Metode Proses Kreatif terhadap Kreativitas Menggambar Imajinatif Siswa Kelas II SD” (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas II di SDN Cibiru 09 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Apakah metode proses kreatif memiliki pengaruh terhadap kreativitas menggambar imajinatif siswa kelas II SD?
- 1.2.2 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kreativitas menggambar imajinatif siswa kelas II SD yang pembelajarannya menggunakan metode proses kreatif dengan metode konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode proses kreatif terhadap kreativitas menggambar imajinatif siswa kelas II SD
- 1.3.2 Untuk mengetahui perbedaan antara kreativitas menggambar imajinatif siswa yang pembelajarannya menggunakan metode proses kreatif dengan metode konvensional

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, peneliti berharap agar penelitian ini nantinya dapat bermanfaat dari aspek teoritis maupun aspek praktis. Manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1.4.1 Aspek Teoritis

Dapat memberikan saran, wawasan, atau gambaran terkait metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar imajinatif, khususnya dalam menemukan dan merealisasikan ide. Di samping itu, penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang membahas topik relevan.

1.4.2 Aspek praktis

a. Bagi sekolah

Penelitian ini dilaksanakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa, khususnya dalam kegiatan menggambar. Dengan demikian, harapannya sekolah mampu menciptakan lulusan yang kreatif dalam menemukan dan merealisasikan ide pada kegiatan menggambar.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan terkait hubungan antara kegiatan menggambar dengan kreativitas siswa. Penelitian ini pun diharapkan mampu memotivasi guru untuk menerapkan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan menggambar sehingga dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapinya. Selain itu, metode proses kreatif dapat menjadi referensi metode

pembelajaran yang inovatif dan bermakna serta dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar.

c. Bagi siswa

Penelitian ini dapat melatih siswa untuk menemukan berbagai ide terkait objek gambar yang kemudian direalisasikan menjadi sebuah karya. Pembelajaran dengan metode proses kreatif pun diharapkan mampu memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam membuat suatu karya gambar.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini mampu memperdalam wawasan peneliti tentang penerapan metode proses kreatif terhadap kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar sehingga dapat menjadi referensi apabila ditemukan permasalahan yang serupa. Selain itu, penulisan laporan penelitian ini mampu memperdalam wawasan dan keterampilan peneliti terkait penulisan karya tulis ilmiah

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Laporan hasil penelitian ini terdiri dari lima Bab yakni Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Rincian atas masing-masing Bab tersebut yakni sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan mencakup latar belakang penelitian yang menjadi landasan dalam melaksanakan penelitian. Disajikan pula rumusan masalah dari penelitian ini beserta tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang berisi uraian sistematika skripsi yang disusun.

Bab II Tinjauan Pustaka berisi literatur dari penelitian-penelitian yang relevan, pendapat ahli, dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Pada bagian kerangka berpikir dan hipotesis penelitian berisi tentang keterkaitan antara variabel yang akan diteliti serta alur penelitian yang akan dilaksanakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kerangka berpikir berisikan dugaan sementara terkait hasil penelitian sedangkan hipotesis penelitian ditetapkan dengan berdasar pada hasil kajian literatur.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data. Desain penelitian menguraikan metode dan desain yang digunakan dalam penelitian. Populasi dan sampel mencakup objek penelitian yang dipilih. Instrumen penelitian mencakup alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Prosedur penelitian mencakup langkah-langkah yang akan dilakukan dari awal hingga akhir penelitian. Sementara itu, teknik analisis data menguraikan tentang cara mengolah data yang didapat dari hasil penelitian.

Bab IV berisi temuan penelitian di lapangan serta pembahasan terkait hasil *pre-test* dan *post-test* yang menjawab rumusan masalah melalui pengolahan data statistik.

Bab V merupakan bagian penutup yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bab ini memuat jawaban dari pertanyaan penelitian atau rumusan masalah berdasarkan data yang diperoleh beserta saran ataupun beberapa hal yang dianggap penting bagi beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.