

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah semua pengetahuan yang dipelajari sepanjang hayat dan dapat terjadi dimanapun dan dalam situasi apapun yang mempengaruhi pertumbuhan setiap makhluk hidup (Pristiwanti, 2022). Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa setiap orang di Indonesia berhak untuk menerimanya dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki akhlak mulia, kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Menurut Girlss dalam (Lase, 2017) pendidikan anak usia Sekolah Dasar (SD) memiliki karakteristik kebutuhan belajar yang perlu diketahui dan dipahami, bahwa siswa sekolah dasar senang bermain, jadi kebutuhan belajar pun disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran bermuatan permainan, mereka senang bergerak jadi membutuhkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bergerak, anak usia sekolah dasar juga senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pembelajaran SBdP diberikan di sekolah karena bermakna, dan bermanfaat untuk kebutuhan perkembangan siswa yang mana berfokus pada memberikan pengalaman estetik melalui kegiatan ekspresi dan kreasi serta apresiasi melalui pendekatan seperti "belajar dengan seni", "belajar melalui seni", dan "belajar tentang seni" (Saputro, 2021).

Pembelajaran SBdP memiliki peran dalam perkembangan kreativitas peserta didik yang mana dimuat dengan aspek seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan keterampilan. Memperkuat gagasan ini seperti yang dijelaskan oleh Pitriani (2020) bahwa tujuan dan fungsi SBdP adalah untuk mengembangkan peserta didik dalam hal sikap, kemampuan, dan dorongan untuk berkarya, ini akan menghasilkan generasi-generasi yang kreatif, terampil, sadar budaya, kritis, manusia yang bugar dan elegan juga dapat bertahan dalam era digital. Sebagai hasil dari bervariasinya

materi yang disajikan dalam SBdP, peserta didik dapat memperoleh berbagai macam kecerdasan, ini termasuk kecerdasan bermusik, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan dalam memahami diri sendiri, dan kecerdasan berpikir, berbahasa. Berbicara tentang kecerdasan, keterampilan mampu menggunakan pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah dengan berpikir yang ada. Selain itu, siswa membutuhkan kemampuan berpikir kritis agar dapat mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan seni memiliki kaitan yang erat dengan aspek kreativitas. Tujuan pembelajaran seni ini tidak hanya untuk menghasilkan individu yang ahli dalam bidang seni, tapi juga membantu peserta didik menjadi lebih kreatif, inovatif, dan sebagai sarana pengalaman, pendidikan melalui seni juga lebih menekankan pada proses bukan hasil (Vega, 2017). Terdapat dua konsep dasar dalam pendidikan seni yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep seni dalam pendidikan dimaksudkan untuk mewariskan dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada peserta didik, konsep ini mempersiapkan siswa menjadi seniman profesional. Untuk mencapainya diperlukan guru yang benar-benar ahli dalam bidangnya. Konsep pendidikan melalui seni lebih menekankan pada proses bukan hasil. Pada konsep ini seni adalah sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan bukan untuk tujuan seni. Berbeda dengan konsep sebelumnya, pendidikan melalui seni ini tidak menyiapkan peserta didik untuk menjadi seniman. Pendidikan melalui seni mengoptimalkan pertumbuhan siswa dengan mengimbangi emosi dan rasionalitas, serta kinerja otak kanan dan kiri.

Pendidikan seni berfungsi sebagai wadah di mana siswa dapat memperoleh semua pengetahuan, yang memungkinkan mereka menjadi individu yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif (Markamah, 2022). Pendidikan seni dapat menjadi alternatif yang baik untuk kreativitas siswa. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan dalam diri peserta didik yang penting untuk diberi rangsangan dan dorongan. Kreativitas merupakan aspek yang perlu ditekankan karena berkaitan erat dengan kemampuan imajinasi yang dimiliki anak-anak (Yani, 2021). Menurut Munandar (dalam Maarang, 2023) merangsang perkembangan kreativitas anak sangat penting, karena kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru juga dapat digunakan untuk mengatasi masalah atau mengenali keterkaitan

baru mengenai beberapa aspek. Apabila kita memulai untuk mengembangkan kemampuan anak sejak usia sekolah dasar, maka mereka akan lebih mudah dalam berinovasi, berpikir kreatif, menciptakan hal-hal baru atau menggabungkan ide-ide baru, juga mereka akan mampu menghasilkan karya dari pengetahuan dan pengalaman mereka yang nantinya akan memberikan kepuasan bagi mereka sendiri.

Salah satu kegiatan pembelajaran seni untuk siswa kelas 1 sebagai sarana capaian pembelajaran adalah pembelajaran seni rupa melukis dengan teknik mencetak jenis airbrush. Airbrush merupakan kegiatan membuat karya cetak dengan menggunakan pewarna basah termasuk keterampilan yang perlu dikuasai siswa. Karya seni cetak airbrush merupakan media pembelajaran yang mempelajari tentang ketelitian dan kesabaran. Kegiatan mencetak juga dapat melatih keterampilan motorik halus siswa dan membantu siswa untuk berkonsentrasi. Airbrush dapat menginspirasi siswa untuk bebas mengekspresikan diri dalam pencampuran warna dan menciptakan gambar cetak sesuai dengan ide mereka. Teknik airbrush dapat membantu siswa membedakan pewarna basah dan pewarna kering, karena teknik airbrush merupakan proses melukis dengan memanfaatkan tekanan udara untuk menyemprotkan cat atau pewarna pada bidang kerja.

Kegiatan seperti menggambar dan melukis merupakan kegiatan kompleks yang dapat membantu anak mengembangkan kreativitas dan mendapatkan pengalaman berharga selama proses menjalankan kegiatan seni tersebut (Ali, 2022). Tapi sayangnya, persoalan lemahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran melukis teknik mencetak airbrush masih ditemukan. Keterbatasan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran mencetak dengan teknik airbrush ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu guru hanya memberikan pemahaman teoritis tanpa memberikan kesempatan praktik langsung untuk keterampilan siswa. Interaksi yang guru berikan kepada siswa hanya sebatas contoh-contoh yang diberikan dalam buku saja tanpa dikembangkan. Guru kurang memberikan ruang aktif kepada siswa dalam proses belajar, sehingga potensi kreativitas siswa yang semestinya muncul pada proses belajar tidak dimanfaatkan secara optimal, mengakibatkan kreativitas siswa seperti dibatasi dan siswa susah untuk berinovasi, berfikir kreatif bahkan untuk menuangkan ide atau gagasan pun sulit. Guru kurang memberikan peluang

kepada peserta didik untuk berkreasi dalam mencapai kompetensi dasar pembuatan karya seni melukis dengan teknik mencetak airbrush.

Faktor dalam diri siswa juga sangat mempengaruhi kualitas kreativitas mereka, menghadapi tuntutan pembelajaran sekarang yang mengharuskan *student center* dan bukan *teacher center*. Masih banyak siswa yang belum dapat membuat karya sendiri, mereka terlalu terpaku pada instruksi guru dan hanya mengikuti instruksi guru, tidak jarang juga siswa lebih memilih melihat hasil kerja temannya dan mengikutinya tanpa berusaha untuk menuangkan ide atau imajinasi mereka sendiri. Peserta didik masih belum memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep dan fantasi yang mereka miliki. Peserta didik tidak memiliki keberanian untuk mengeksplorasi dan berekspresi, mereka ragu dan tidak percaya diri, mereka lebih sering meniru contoh guru atau teman mereka dan mereka terus meniru cara guru menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah diperoleh informasi bahwa siswa senang ketika ada jadwal pembelajaran seni tapi pada prosesnya kreativitas siswa dalam membuat karya melukis dengan teknik mencetak airbrush masih kurang, dikarenakan siswa masih kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya dan belum terbiasa untuk menghasilkan ide-ide baru atau memberikan gagasan baru untuk dikerjakan. Banyak siswa yang masih menjadi peniru atau hanya menerima instruksi guru. Terdapat beberapa siswa yang kreativitasnya belum terlihat. Terdapat juga beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam pelaksanaan pembelajaran melukis dengan teknik mencetak airbrush ini. Selain itu guru dalam praktiknya hanya memberikan contoh karya melalui gambar saja, tanpa memberikan langkah-langkah yang jelas kepada siswa, sehingga siswa kebingungan dalam membuat karya seni tersebut, sehingga rasa ingin tahu siswa terhadap karya yang akan dibuatnya menjadi berkurang.

Dalam pembelajaran seni guru tidak banyak mengajak siswa untuk melakukan praktek membuat atau menghasilkan karya seni, guru lebih sering memberikan materi dan contoh saja. Seperti pada pembelajaran sebelumnya materi warna primer dan sekunder guru hanya memaparkan penjelasan dan memberikan contoh terkait warna tersebut dan tidak sampai pada tahap menghasilkan karya, hal ini tidak sesuai

dengan Capaian Pembelajaran fase A siswa di kelas 1 yaitu Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk dan warna. Guru sebagai pendorong siswa kurang memberikan rangsangan dan kurang memberikan kepercayaan diri bagi siswa. Diperoleh informasi bahwa guru tidak memiliki keterampilan di bidang seni sehingga memiliki keterbatasan dalam memberikan pembelajaran seni. kurangnya efektivitas waktu juga menjadi hambatan siswa untuk kreativitasnya dalam pembelajaran seni di dalam kelas, karena jam belajar untuk kelas 1 SD hanya berjalan selama 2 jam dan dibagi untuk beberapa mata pelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aristi (2023) dengan judul “Kemampuan Peserta Didik Dalam Mengembangkan Kreativitas Pada Pembelajaran Seni Rupa Melalui Karya Seni Grafis Dengan Teknik Percik Di Kelas II SD Negeri 30 Sabang” diperoleh hasil Di SD Negeri 30 Sabang, tingkat kreativitas peserta didik dalam membuat karya seni grafis dengan teknik percik berada pada kategori cukup. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa 29% siswa mendapat nilai 88-94, 14% siswa menerima nilai 81 (keterangan positif), 14% siswa menerima nilai 69-75, yang merupakan nilai yang cukup, dan ada 43% siswa dengan nilai di bawah 65 membutuhkan bimbingan atau kurang. Oleh karena itu, siswa memperoleh nilai rata-rata 72,42 di kelas, yang berarti bahwa siswa di kelas dua SD Negeri 30 Sabang telah memiliki keterampilan yang cukup baik dalam mengembangkan kemampuan kreatif dengan membuat karya seni grafis menggunakan teknik percik. Dalam hal kelancaran ide, sebagian besar siswa aktif dan secara tanggap menuangkan ide dengan tepat tanpa banyak bertanya dan memerlukan waktu yang cukup lama. Namun, beberapa siswa agak lamban. Proses pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bimbingan. dari pendidik atau peneliti. Kelancaran konsep yang dimaksud adalah kelancaran konsep dalam mengidentifikasi bentuk daun yang akan dicetak.

Berdasarkan hal tersebut, dalam pembuatan karya seni melukis dengan teknik mencetak airbrush kesulitan dapat terjadi pada siswa perempuan maupun laki-laki. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan analisis bagaimana kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa mencetak khususnya dengan teknik mencetak airbrush. Perbedaannya dengan penelitian terdahulu, dari segi kegiatan tidak hanya

pelaksanaan mencetak saja tapi warna yang digunakan untuk airbrush merupakan hasil dari pencampuran warna primer menjadi warna sekunder yang dilakukan oleh siswa, siswa bebas menggradasi warna primer dan sekunder dalam karyanya dan dari segi media cetak peneliti akan menggunakan bentuk 2D hewan dan bunga tidak memakai bentuk organik daun. Sebagai sarana kreativitas siswa kelas I serta mengembangkan imajinasi dan kemampuan siswa untuk menuangkan ide kedalam produk yang mereka buat tanpa adanya keterbatasan dalam pembuatan karya seni melukis dengan teknik mencetak airbrush maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Seni Rupa Melukis dengan Teknik *Airbrush* Pencampuran Warna.”**

### **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran melukis dengan teknik mencetak *airbrush* berbantuan media bentuk 2D hewan dan bunga serta pencampuran warna?
2. Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran melukis dengan teknik mencetak *airbrush* berbantuan media bentuk 2D hewan dan bunga serta pencampuran warna?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang diteliti tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran melukis dengan teknik mencetak *airbrush* berbantuan media bentuk 2D hewan dan bunga serta pencampuran warna.
2. Untuk mengetahui hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran melukis dengan teknik mencetak *airbrush* berbantuan media bentuk hewan dan bunga 2D serta pencampuran warna.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengatasi permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memahami dan mengetahui kreativitas siswa dalam belajar. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau panduan dalam merancang kegiatan pembelajaran melukis dengan teknik mencetak jenis *airbrush* yang melibatkan penggunaan media cetak.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi yang baru dalam kegiatan belajar seni melukis dengan teknik mencetak *airbrush*, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Serta diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik untuk bebas menuangkan ide dan kreativitasnya.

###### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. diharapkan dapat memicu minat dan semangat guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.

###### c. Bagi Penulis

Penelitian ini menjadi jawaban atas rumusan masalah bahwa dengan melukis teknik mencetak *airbrush* ini dapat membantu mengetahui tingkat kreativitas siswa. Dapat menjadi sumber wawasan baru bagi peneliti terutama dalam pembelajaran seni rupa melukis dengan teknik mencetak *airbrush* pencampuran warna.

###### d. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dalam memperbaiki program pembelajaran dan menentukan metode serta media pembelajaran yang sesuai untuk merangsang perkembangan kreativitas anak.

### 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi skripsi memuat sistematika penulisan yang terdapat pada isi skripsi yang memberikan suatu gambaran mengenai setiap bab, urutan penulisan dan keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya. Penelitian yang berjudul “Kreativitas Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Seni Rupa Melukis dengan Teknik Mencetak *Airbrush* Pencampuran Warna” terdiri dari lima bab. Adapun penjelasan dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari sub bab latar belakang penelitian yang berisikan permasalahan siswa di sekolah dasar. Dari permasalahan tersebut melahirkan sub bab rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah berbentuk pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Selanjutnya dari rumusan masalah diuraikan tujuan penelitian yang akan dilaksanakan. Penelitian yang dilaksanakan pun diharapkan dapat melahirkan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, penulis dan sekolah. Selanjutnya langkah-langkah penyusunan penelitian dipaparkan dalam sub bab struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan bab tinjauan pustaka yang membahas teori-teori yang mendukung penelitian diantaranya membahas tentang pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, hakikat kreativitas, kegiatan melukis dengan teknik mencetak airbrush, dan penelitian relevan.

Bab III merupakan bab metode penelitian yang berisi penjelasan mengenai desain penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, analisis dan pengolahan data.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan dari analisis hasil penelitian yang telah dilakukan serta pembahasannya. Bab IV ini meliputi hasil penelitian, deskripsi data, dan pembahasan.

Bab V merupakan kesimpulan dan saran yang diperoleh peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.