

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan melalui seni merupakan konsep dimana seni itu dipandang sebagai sarana atau alat yang dijadikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang menekankan pada proses bukan pada hasil (Soetopo, 2015, hlm. 26). Dalam belajar melalui seni, seseorang akan terlibat secara aktif untuk menghasilkan pengalaman artistik dan estetis ketika berproses seni sehingga dapat memfasilitasi diri untuk mencapai pengetahuan lain (Kusnanto, 2019, hlm. 152). Pendidikan tersebut menjadi kegiatan yang dapat menghasilkan suatu karya yang diperoleh dari pengalaman langsung secara kreatif dengan menyeimbangkan otak kanan dan kiri sehingga dapat disebut sebagai pembelajaran yang bersifat produktif (Pratjichno, 2010). Dengan demikian, seni sangat diperlukan di dalam kegiatan pembelajaran sebagai jembatan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui pengetahuan yang lain.

Dalam kurikulum merdeka, pendidikan seni dibuat secara parsial atau tidak menjadi bagian dari keseluruhan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, akan tetapi dipisahkan menjadi mata pelajaran seni yang terdiri dari pembelajaran seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama/teater (Purnawanto, 2022, hlm. 78). Hal ini bertujuan agar materi lebih terasa esensialnya sehingga pembelajaran dapat lebih mendalam dan bermakna, tidak terburu-buru, serta terasa menyenangkan karena relevan atau interaktif melalui kegiatan proyek (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022, hlm. 7176). Pembelajaran seni rupa memiliki cakupan yang luas karena siswa dapat menikmati dunia di sekitarnya melalui wujud visual yang beragam, mengekspresikan dirinya secara visual, dan mengembangkan rasa estetika dan kreativitas (Marni dkk., 2023, hlm. 2659). Sesuai dengan elemen yang terdapat dalam Profil Pelajar Pancasila, dimensi kreatif dapat diterapkan untuk menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022, hlm. 7178). Hal ini selaras dengan pendapat dalam salah satu penelitian bahwa seni

rupa dapat menjadi sebuah penampung bagi seorang anak untuk dapat menuangkan hingga sampai akhirnya mampu mengembangkan kreativitasnya (Daryanti dkk., 2019, hlm. 217). Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan suatu kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk membimbing siswa mengekspresikan apa yang mereka rasakan melalui kreativitas yang mereka miliki.

Kreativitas merupakan kemampuan seorang individu untuk menemukan sesuatu baru ataupun menciptakan sesuatu yang unik berupa gagasan ataupun karya nyata (Rahmat & Sum, 2017, hlm. 101). Semua bidang kehidupan manusia memerlukan sebuah kreativitas termasuk dalam bidang pendidikan karena manusia sebagai seorang individu memiliki kreativitas yang tentunya berbeda-beda (Sitepu, 2019, hlm. 9). Dalam menjalani kehidupan, kreativitas sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Pemikiran yang unik dari kreativitas akan menjadi jalan keluar yang tepat bila dijalankan dengan baik sehingga dalam pembelajaran, kreativitas dapat dijadikan strategi atau landasan bagi siswa untuk berpikir kritis dengan baik (Rahayu, 2018, hlm. 138). Pentingnya kreativitas bagi para siswa yaitu dapat meningkatkan kualitas hidupnya karena tanpa disadari, kreativitas akan membantu siswa memecahkan berbagai macam masalah yang terjadi. Sehingga diperlukan sebuah kegiatan yang bersifat unik terutama di dalam pembelajaran seni rupa karena siswa akan berperan aktif untuk menghasilkan karya-karya yang dapat menyongsong pemikirannya untuk lebih berkembang.

Karya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan pekerjaan, hasil buatan ataupun hasil ciptaan. Di dalam karya seni terdapat sebuah hasil pikiran, gagasan dan perasaan yang bersumber dari refleksi ataupun bentuk dorongan emosi terhadap lingkungannya (Pamadhi, 2014). Karya seni akan membantu siswa sebagai media ungkapan ekspresi mengenai emosi yang dirasakan ataupun yang dipikirkannya (Hamka, 2023, hlm. 2221). Sejalan dengan pendapat Ki Hadar Dewantara bahwa seni merupakan perbuatan manusia yang hidup dari perasannya, bersifat indah, dan dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (Safliana, 2008, hlm. 101). Dengan kata lain, karya seni dalam kegiatan pembelajaran menjadi alat komunikasi penyalur kreativitas dan perasaan yang

menghubungkan ekspresi ke dalam sebuah media sesuai dengan apa yang dialami sehingga dapat dirasakan dan dilihat bersama oleh siswa dan guru.

Usia anak SD merupakan usia dengan karakteristik yang unik dimana pada tahap tersebut mereka memerlukan perhatian khusus untuk mengembangkan kemampuannya terutama kemampuan meningkatkan kreativitasnya dalam berkarya (Trianingsih, 2016, hlm. 199). Mereka akan memiliki rasa penasaran yang tinggi mengenai sesuatu yang dianggapnya menarik. Selain itu siswa masih didominasi dengan waktu bermain tetapi mereka pun memiliki keinginan untuk menguasai kecakapan baru yang mereka pelajari di sekolah terutama kemampuan dalam membuat suatu karya (Pratiwi, 2023, hlm. 3). Selaras dengan peneliti dari Baylor College of Medicine University of Illinois di Urbana-Champaign menyebutkan bahwa seorang anak akan memiliki perkembangan otak lebih kecil sebesar 20% atau 30% apabila jarang diajak bermain dan disentuh (Qudsyi, 2019, hlm. 99). Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas seharusnya dapat menumbuhkan rasa ketertarikan untuk memecahkan masalah sesuai kreasi masing-masing seperti istilah ‘bermain sambil belajar’ karena dari kreasi tersebut disebut sebagai kemampuan kreativitas siswa yang dapat menjadi manfaat besar di kehidupan masa depannya jika sudah ditanamkan sejak dini.

Kenyataannya pengembangan kreativitas pada siswa belum sepenuhnya tersalurkan dengan optimal. Lingkungan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya karena berorientasi pada pendekatan akademik yang lebih mengutamakan siswa menjadi pribadi yang “pintar di sekolah saja” dan menekankan pada pemahaman hafalan, mencari suatu jawaban bahkan hanya satu jawaban yang benar terhadap soal, ataupun meniru suatu yang dicontohkan oleh guru (Rachmawati & Kurniasih, 2012, hlm. 9). Sebuah penelitian mengatakan bahwa tantangan besar dalam pendidikan di Indonesia saat ini yaitu untuk mengaktifkan potensi kreativitas dalam diri siswa yang rendah karena terhambat oleh pembelajaran konvensional di kelas yang hanya mengutamakan kemampuan ingatan dan mengambatkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya (Asbari & Chiam, 2023, hlm. 9; Heny & Fauzatul, 2016, hlm. 273). Berdasarkan hasil observasi, fokus utama pemberian tugas dalam kegiatan pembelajaran lebih mengutamakan yang bersifat akademik, sehingga saat

pembelajaran seni rupa terkadang tugas yang diberikan hanya sekedar menggambar bebas. Sehingga terkadang gambar yang siswa hasilkan masih berkesan umum bahkan menampilkan gambar yang sama dengan apa yang guru contohkan ataupun melihat pekerjaan teman sebayanya. Hal tersebut dapat menghambat siswa menghasilkan karya yang sesuai dengan ide orisinalnya dan membuat mereka merasa bosan sehingga mengurangi sikap antusias terhadap pembelajaran seni rupa karena kegiatan pembelajarannya yang terkesan sering dilakukan ulang secara terus menerus. Keluwesan siswa dalam membuat karya akan berkurang sehingga siswa sulit menguraikan maksud dari apa yang telah mereka ciptakan.

Selain mengenai permasalahan di atas, terdapat satu kendala bagi guru untuk dapat melakukan kegiatan seni di sekolah yaitu mengenai sarana prasarana. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa kegiatan seni di kelas biasa dilakukan dengan peralatan standar seperti menggambar dengan pensil dan mewarnainya dengan pensil warna sehingga kurang mengeksplor kegiatan seni rupa lainnya (Arianie, 2021, hlm. 61). Selaras dengan hasil wawancara terhadap guru wali kelas 1 yang mengatakan bahwa sarana prasarana di sekolah kurang memadai jika ingin melakukan kegiatan seni rupa yang lainnya. Jika meminta siswa membawanya dari rumah, ditakutkan akan membebani orang tua siswa masing-masing. Sehingga pembelajaran seni rupa terkadang melakukan kegiatan yang mudah dijangkau seperti menggambar, mewarnai, dan mozaik. Padahal kreativitas sebaiknya dibina sejak dini dengan kondisi lingkungan yang kreatif dan adanya kesempatan bagi siswa untuk melakukan kegiatan kreatif sehingga mereka mampu mengembangkan kreativitasnya.

Terhusus pada kelas 1 SD yang berada pada usia 7 sampai 8 tahun, siswa sudah diperkuat dengan karakteristik yang dimiliki dari tahap perkembangan seni rupa secara umum, yaitu kelas rendah 1 sampai 3 tahap ditandai dengan luasnya daya fantasi imajinasinya (Sobandi, 2012, hlm. 2). Seorang siswa tidak dapat dikatakan tidak mampu mencapai suatu kompetensi karena mereka memiliki kelebihan masing-masing. Bisa saja terdapat siswa yang biasa-biasa saja dalam aspek kognitifnya atau kurang memiliki kelebihan dalam akademik, tetapi memiliki kelebihan dalam bidang nonakademik yaitu seni (Primawati, 2023, hlm. 3). Ditakutkan siswa mengalami tekanan dalam beban belajar yang lebih besar apabila

terlalu berfokus pada bidang akademik karena acuan untuk berpikir konvergen (jawaban suatu masalah dengan memberikan satu jawaban yang benar), sehingga akan menghambat potensi kreativitas siswa dalam menghadapi beberapa persoalan lainnya yang memiliki berbagai solusi.

Hal ini dapat disebabkan karena usia siswa SD merupakan masa kritis dalam mengembangkan imajinasinya sehingga usia tersebut menjadi salah satu tahap usia yang efektif untuk merangsang kreativitas karena mereka masih sangat aktif untuk bergerak dan mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Fadilah & Zuhroh, 2023, hlm. 66). Esensi pembelajaran seni rupa perlu menumbuhkan kreativitas siswa yang tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan bagi siswa dalam mencari hingga merasakan sesuatu dari berbagai sudut pandang hingga menghasilkan suatu gagasan melalui media seni rupa (Raindriati & Amri, 2021, hlm. 10). Dimana kreativitas memiliki peran penting dalam pembelajaran yaitu sebagai jalan atau jembatan dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Dengan penelitian ini, maka terdapat kegiatan yang dapat membantu menuangkan kreativitas dalam kelenturan untuk memunculkan unsur garis, bentuk, dan warna yang mengacu pula kepada tahap peralihan perkembangan masa pra bagan ke masa bagan bagi siswa kelas 1 SD serta merupakan capaian pembelajaran dari mata pelajaran seni rupa fase A. Oleh karena itu, belajar kreatif tak kalah pentingnya dengan belajar akademik sehingga pembelajaran perlu membantu siswa menuangkan kreativitas serta daya imajinasi yang sangat luas untuk menciptakan suatu karya.

Terdapat berbagai macam cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan atau memunculkan kreativitas siswa salah satunya yaitu membuat kegiatan pembelajaran seperti wahana bermain. Bermain menjadi suatu kegiatan yang penting bagi seorang anak untuk dapat mempromosikan imajinasi dan kreativitas serta menumbuhkan hasrat bereksplorasi dimana membuat anak merasa senang tanpa adanya sebuah tekanan (Nuryana dkk., 2019, hlm. 213; Oncu & Unluer, 2010, hlm. 4458). Pembelajaran harus dirancang agar siswa dapat berperan aktif di dalamnya. Dalam pembelajaran seni rupa, melukis dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang menyenangkan bagi siswa untuk menghasilkan sebuah karya dari kreativitasnya (Hardiyanti, 2020, hlm. 135). Sebab karya seni dapat menjadi media berkomunikasi secara alami yang lebih mudah digunakan dari kerjasama semua

indera dalam ekspresi kreatif masing-masing (Gumilang, 2017, hlm. 127). Dengan demikian, terdapat salah satu kegiatan yang dapat menumbuhkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar khususnya di fase a kelas 1 yaitu melukis menggunakan teknik *finger painting* (melukis menggunakan jari).

*Finger painting* merupakan teknik melukis yang melibatkan anggota tubuh secara langsung yaitu jari tangan menggunakan media kertas dengan adonan cat warna (Sitorus, 2017, hlm. 12). Penuangan gagasannya bukan sekedar sesuatu yang dilukis, akan tetapi perasaan berupa unsur visual seperti tarikan garis, sapuan tangan, dan perpaduan permainan warna (Hayati, 2023, hlm. 1398). *Finger painting* dapat menjadi sarana mengembangkan kreativitas dan imajinasi, menyalurkan ekspresi, melatih otot jari atau motorik halus dan koordinasi otot mata, serta melatih berpikir komprehensif atau menyeluruh (Azila dkk., 2023a, hlm. 125; Astria, 2015). Melakukan *finger painting* akan lebih menyenangkan daripada melukis biasa dengan kuas karena siswa dapat lebih merasakan tekstur dari cat atau bubuk warna secara langsung dengan jari mereka sehingga dianggap lebih seru dan menyenangkan (Stanko-Kaczmarek & Kaczmarek, 2016, hlm. 283). Jari-jari mereka akan bergerak di atas media kertas dan pengalaman ini dapat menghasilkan kesenangan karena menjadi suatu pengalaman baru. Teknik ini dapat menjadi variasi dalam pembelajaran karena siswa tidak lagi hanya menggambar di atas kertas lalu mewarnainya dengan pensil warna atau krayon tetapi siswa dapat melukis dengan leluasa menggerakkan jari mereka secara langsung untuk menciptakan sebuah karya. Selain itu, teknik *finger painting* menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemukan sehingga dapat menjadi solusi bagi guru untuk menyiapkan hingga menerapkannya pada pembelajaran di dalam kelas.

Dengan demikian berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini mengusung judul “Efektivitas Teknik *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas Melukis Siswa Fase A Sekolah Dasar”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan-batasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran awal sebelum diberikan perlakuan saat melukis menggunakan teknik *finger painting* pada siswa kelas 1 SD?
2. Bagaimana gambaran akhir setelah diberikan perlakuan saat melukis menggunakan teknik *finger painting* pada siswa kelas 1 SD?
3. Berapa tingkat efektivitas teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis pada siswa kelas 1 SD?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian di atas, yaitu :

1. Untuk memperoleh gambaran awal sebelum diberikan perlakuan saat melukis menggunakan teknik *finger painting* pada siswa kelas 1 SD
2. Untuk memperoleh gambaran akhir setelah diberikan perlakuan saat melukis menggunakan teknik *finger painting* pada siswa kelas 1 SD
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas melukis pada siswa kelas 1 SD

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan di dalam penelitian ini, yaitu :

#### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Teknik *finger painting* dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni rupa dapat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam melukis sehingga guru dapat mengetahui perkembangan kreativitas yang telah dicapai siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan referensi lebih lanjut oleh para peneliti lainnya mengenai kreativitas melukis siswa melalui teknik *finger painting* siswa kelas 1 SD.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Dalam membuat karya *finger painting* ini siswa diharapkan dapat :

- a. Sebagai suatu kegiatan untuk dapat meningkatkan kreativitas dalam melukis
- b. Sebagai pengalaman bagi siswa untuk mengetahui bagaimana pengalaman berkarya dengan teknik *finger painting*
- c. Menjadi sarana berkespresi untuk membuat suatu kreasi yang imajinatif
- d. Melatih motorik halus dimana otot tangan siswa sebagai media langsung yang digunakan dalam teknik *finger painting*

e. Menjadi sarana untuk mengeksplor ketiga warna primer menjadi warna lainnya

## 2. Bagi Guru

a. Sebagai informasi bagi guru mengenai teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas dalam melukis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran

b. Sebagai cara mengenalkan warna primer, sekunder, dan tersier pada siswa

## 3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan penambah pengetahuan dan referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai teknik *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas siswa di sekolah lainnya.