

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan menjadi bagian terpenting dalam aspek kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan membentuk karakter yang baik untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Saputro & Wijayanti, 2021) Pada Undang-Undang No.20 tahun 2003, 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, dan negara (Kemendikbud, 2003).

Kegiatan mendidik peserta didik diterjemahkan dalam bentuk mata pelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu muatan mata pelajaran yang diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan juga berkreasi yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan muatan mata pelajaran di Sekolah Dasar sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 32 Pasal 77 tahun 2013 (Bapeka, 2013). Ruang lingkup pembelajaran SBdP meliputi : seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan berbasis pada keterampilan berkarya dan kebudayaan lokal. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya tidak hanya upaya transformasi pengetahuan seni dan budaya, namun pada pengembangan sikap secara aktif, kritis, dan kreatif (Fitriani, 2017).

Mata pelajaran SBdP diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pada pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, konsepsi, sosial, estetis, artistik dan kreativitas peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi. Selain itu peserta didik

juga melakukan aktivitas memproduksi berbagai produk benda kerajinan maupun produk teknologi misalnya dengan cara meniru, mengembangkan dari benda yang sudah ada atau membuat benda yang baru (Ardipal, 2010).

. Peraturan Menteri No. 57 Tahun 2014 menerangkan bahwa pembelajaran SBdP pada tingkat pendidikan dasar memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kesadaran seni atau keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, ataupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif agar dapat pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Kemendikbud, 2014). Menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan sehari-hari siswa. Menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar (*lifelong learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki peran yang penting dalam mengembangkan kreativitas, pemahaman visual, dan apresiasi terhadap seni pada siswa. Hal ini melibatkan menciptakan ruang yang inspiratif, dengan menampilkan karya seni, mempersiapkan bahan dan alat yang memadai, dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bereksperimen dan mengekspresikan diri mereka. Di SD/MI, kompetensi keterampilan lebih difokuskan pada pengalaman eksplorasi untuk melatih kemampuan sensorik dan motorik, bukan menjadikan anak mahir atau ahli. Sedangkan kreativitas di sini meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terlihat dari produk atau hasil karya dan proses dalam bersibuk diri secara kreatif. Upaya mengembangkan keterampilan kreativitas siswa, perlu adanya pembelajaran seni rupa di sekolah merupakan pendidikan seni yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, kepekaan rasa, serta kemampuan mengutarakan pendapat melalui berkarya seni. Di antara keterampilan seni rupa terdapat seni kolase, montase dan mozaik (Aprien et al., 2021).

Ciri individu yang kreatif menurut Guilford (dalam U. Munandar, 1999) dibedakan dari dua segi, yaitu *aptitude* dan *non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu aspek yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir dari kreativitas meliputi kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalkan dalam tes berpikir konvergen (U. Munandar, 2004: hlm 10). Sedangkan *non-aptitude* yaitu yang berkaitan dengan sikap dan perasaan seperti : kepercayaan diri, keuletan, apresiasi estetik, kemandirian (U. Munandar, 2004: hlm 11).

Salah satu materi dalam pembelajaran SBdP yang dapat digunakan dalam menakar kreativitas yaitu dengan teknik kolase. Kolase merupakan kreasi yang dibuat dengan cara menggabungkan serta merekatkan bahan-bahan yang tidak memiliki batasan, diantaranya aneka jenis bahan alam dan buatan yang dapat dilihat dari bentuk dan ukuran. Melalui proses karya seni menempel menjadikan salah satu media bagi anak mengekspresikan sesuai kepribadiannya mengungkapkan ide melalui karya yang indah (Probosiwi & Andika, 2021).

Namun pada kondisi nyata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya masih mengalami hambatan yang dirasakan oleh siswa maupun guru. Tantangan yang seringkali dihadapi guru yaitu penyampaian isi materi seni, sehingga membuat guru harus terlebih dahulu mempelajari terkait ilmu seni sebelum mengajarkannya kepada siswa. Tantangan lain ketersediaan media dan juga waktu. Guru harus senantiasa berpikir media yang harus disediakan. Dikarenakan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya mengutamakan kegiatan praktik, sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Selain itu guru juga harus berusaha menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak mudah bosan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakdiah, (2020), bahwa siswa sering tidak mau melaksanakan tugas dengan alasan tidak bisa dan tidak menyelesaikan tugasnya sampai tuntas. Bahkan beberapa siswa segera saja menyerah dan tidak mau mengerjakan tugasnya menggambar teknik kolase sama sekali. Hal ini mengindikasikan bahwa kreativitas siswa masih rendah. Penyebab dari hal tersebut adalah model atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam pengembangan

kemampuan dan kreativitas siswa kurang menarik. Selain itu kreativitas siswa rendah dikarenakan peralatan atau media yang minim sehingga dirasa tidak mencukupi kebutuhan siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan teknik kolase dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas siswa merupakan salah satu bentuk keberhasilan seorang guru dalam menjalankan perannya sebagai pendidik. Kreativitas yang dimiliki siswa selanjutnya dapat ditindaklanjuti guru dalam melaksanakan evaluasi terhadap hasil belajar. Kreativitas yang dimiliki siswa bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan proses pembelajaran, sehingga siswa mampu memecahkan masalah, mengeluarkan ide-ide dan gagasan, mengambil keputusan serta memiliki rasa ingin tahu dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan upaya mencapai tujuan pendidikan.

Permasalahan kreativitas siswa sekolah dasar juga ditemukan di SDN Ciseureuh Kecamatan Sagaranten, Sukabumi. Siswa masih kesulitan dalam menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan saat pembelajaran. Mereka hanya mampu menemukan solusi dari permasalahan yang dicontohkan saja, tapi tidak mampu ketika diberikan permasalahan yang baru. Di samping itu, mereka juga kurang terampil dalam menyampaikan pendapatnya, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menentukan kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kreativitas anak dengan pembelajaran membuat karya kolase (Jahra et al., 2022).

Pembelajaran yang kurang variatif, keterbatasan guru dalam menggunakan media sehingga siswa beranggapan SBdP itu membosankan dan tidak berbakat. Berdasarkan observasi awal dari guru kelas IV SDN 15 Peseng Kab. Pangkep bahwa kreativitas belajar SBdP belum terpenuhi sesuai yang diharapkan. Hal ini terlihat bahwa, masih banyak siswa yang merasa bosan dan kurang aktif karena pembelajaran yang bersifat tidak variatif tanpa penggunaan media sebagai objek daya tarik siswa. Salah satu solusi yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas belajar SBdP adalah dengan penggunaan media kolase yang menjadi salah satu alat bantu untuk media pembelajaran (Aisah et al., 2023).

Beberapa keuntungan dari penggunaan teknik kolase yaitu bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat melihat jelas sesuatu, kolase memberikan pengalaman bervariasi dan dapat merangsang minat siswa untuk belajar karena pemilihan bahan yang digunakan untuk teknik kolase. Melalui kegiatan menempel anak diberi kebebasan mengungkapkan gagasannya dengan membuat pola gambar sesuai imajinasinya, kemudian merekatkan atau menempelkan permukaan pola gambar tersebut menggunakan beragam bahan atau media kolase baik itu dari bahan alam atau buatan sehingga menghasilkan suatu karya seni yang menarik. Hal tersebut dapat dilakukan oleh anak berdasarkan imajinasi yang dimilikinya.

Peneliti memilih kegiatan kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa karena pada kegiatan kolase, siswa dapat berkreasi sesuai dengan kreativitas yang dimiliki tiap anak dan merupakan kegiatan menarik bagi siswa. Siswa dapat menempel, Menyusun, dan merekatkan bahan-bahan yang tersedia sesuai dengan kreativitas masing-masing. Kegiatan kolase membantu kemampuan berbahasa siswa, terlatih untuk menjelaskan atau bercerita tentang hasil karyanya kepada guru, selain itu dapat membantu anak dalam mengembangkan aspek motorik halus secara optimal dengan menempel dan merekatkan bahan (Devi, 2014).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti melakukan wawancara awal yang dilakukan kepada salah satu guru kelas tepatnya wali kelas 2 di SDN Percobaan mengenai pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, diperoleh jawaban jika kegiatan pembuatan karya seni melalui teknik kolase sudah pernah dilakukan namun masih menggunakan media biji-bijian karena terbatas oleh pencarian jika menggunakan media lain. Berdasarkan uraian tersebut untuk mengatasi permasalahan dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong sisi kreativitas siswa. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada siswa kelas 2 di SDN Percobaan saat pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui teknik kolase. Peneliti ingin mengetahui kreativitas dari hasil karya pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui teknik kolase.

Keterbaruan pada penelitian ini terletak pada bahan kolase yang digunakan, peneliti tidak menetapkan bahan kolase berdasarkan jenis bahan tertentu, melainkan

memberikan sebuah tema untuk dapat dieksplor sendiri oleh siswa mengenai bahan kolase yang berhubungan dengan tema. Penelitian saat ini memiliki keterbaruan mengenai langkah pengerjaan kolase, dimana penelitian saat ini menugaskan siswa untuk membuat sketsa gambar terlebih dahulu kemudian menyelesaikan karya gambar kolase dengan menempelkan bahan kolase.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan kreativitas siswa dalam proses pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya ?
2. Bagaimana hasil kreativitas siswa pada pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka terdapat tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kemampuan kreativitas siswa dalam proses pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya
2. Untuk mengetahui hasil kreativitas siswa pada pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka terdapat manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai preferensi atau rujukan bagi pihak yang melakukan penelitian khususnya pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya melalui teknik kolase

### **b. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Siswa**

Membantu melihat hasil kemampuan kreativitas siswa pada pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

b) Bagi Guru

Membantu guru mengembangkan, menstimulasi, kemampuan kreativitas siswa pada pembuatan karya gambar kolase pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan dan khazanah keilmuan yang berhubungan dengan kemampuan kreativitas siswa.

c. Manfaat Akademis

Memenuhi salah satu syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan guna menyelesaikan studi program strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi merupakan gambaran secara menyeluruh mengenai isi di dalam skripsi. Penyusunan skripsi membutuhkan sistematika penulisan skripsi karena sistematika tersebut merupakan suatu kerangka dasar atau pedoman penulisan yang digunakan untuk memudahkan penulisan yang terarah dan runtun. Adapun struktur organisasi skripsi dibagi menjadi beberapa bab, yaitu:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab pendahuluan ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

### **Bab II Kajian Pustaka**

Pada bab kajian pustaka ini berisikan teori mengenai teori kreativitas, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar, dan seni kolase di Sekolah Dasar.

### **Bab III Metode Penelitian**

Pada bab metode penelitian ini berisikan desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

### **Bab IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab hasil dan pembahasan ini berisikan hasil penelitian, temuan penelitian, dan pembahasan.

### **Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Pada bab ini berisikan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.