

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan kompleks, dan terencana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia, bukan hanya dalam aspek pengetahuannya saja namun juga aspek sosial, emosional, dan spiritual (Asfar et al., 2020). Pendidikan sangat penting untuk mewujudkan generasi penerus bangsa yang berkualitas demi keberlangsungan hidup bangsa di masa depan. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengamanatkan bahwa, pendidikan adalah sebuah usaha terencana yang dilakukan dengan penuh kesadaran untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan siswa aktif dalam mengembangkan potensinya, baik dalam hal keagamaan, karakter, kecerdasan, moral, serta keterampilan lainnya yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Risdiyany, 2021).

Pendidikan dapat dilakukan dimana saja, termasuk dalam lingkup pendidikan formal seperti di sekolah. Di dalam konteks pendidikan sekolah, kegiatan belajar mengajar adalah inti dari proses tersebut. Lubis (2021) menyatakan bahwa pada hakikatnya, kegiatan belajar mengajar merupakan interaksi antara siswa dan guru untuk menciptakan perubahan positif dalam diri setiap siswa. Peran guru sangatlah penting dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah, dengan tanggung jawabnya seperti membantu proses perkembangan siswa di dalam kelas (Risdiyany, 2021). Pelaksanaan pendidikan tersebut harus bisa mengembangkan potensi, minat, bakat dan setiap aspek kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individu melalui suatu proses kegiatan belajar (Atabik, 2018).

Pendidikan seharusnya tidak hanya fokus pada prestasi yang bersifat akademis saja, namun harus berorientasi juga terhadap kemampuan siswa dalam memperoleh pembelajaran dan pengalaman dari lingkungan sekitar sehingga siswa dapat mengembangkan sikap serta kemampuan berpikir kreatif mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara kreativitas dan kecerdasan intelektual. Oleh karena itu, siswa tidak boleh hanya dididik untuk menjadi anak yang cerdas saja, namun juga harus dididik untuk menjadi anak yang kreatif, dengan emosi yang stabil. Kreativitas merupakan salah satu aspek yang berperan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang kompleks melalui

Ega Regiani, 2024

ANALISIS KREATIVITAS SISWA KELAS V PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERCERITA

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

solusi atau cara baru menggunakan kemampuan adaptasi kreatif, dan imajinatif yang dimiliki (Ukar et al., 2021).

Kreativitas dalam pendidikan merupakan elemen penting yang harus ada, aspek kreativitas tidak hanya membuat pendidikan menjadi lebih menarik, namun menjadi aspek yang mampu mengembangkan potensi terbaik setiap individu (Amrullah et al., 2018). Melalui kreativitas, siswa dapat mengubah suatu kegiatan menjadi pengalaman yang sangat menyenangkan, dan membuat siswa merasakan kegembiraan, kebahagiaan, dan perasaan lega. Kemampuan kreativitas harus dimiliki setiap siswa, hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menginginkan adanya kemampuan 4C, yaitu *Creative Thinking Skill*, *Critical Thinking Skill*, *Communication Skill*, dan *Collaboration Skill*, dengan tujuan agar siswa mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Widodo & Wardani, 2020).

Kenyataan di lapangan menunjukkan kreativitas siswa sekolah dasar masih belum berkembang sepenuhnya. Berdasarkan hasil observasi pada SDN Panggilingan 02 yang menjadi tempat peneliti melakukan kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), dalam pembelajaran terutama pada kegiatan berkarya, banyak dijumpai siswa yang cenderung terlalu mengandalkan instruksi atau bimbingan guru, tanpa mengembangkan ide-ide mereka sendiri. Siswa cenderung menghasilkan karya seni yang seragam atau terpaku pada pola yang sudah ada, mereka juga sering merasa tidak yakin dengan kemampuan mereka dalam berkarya, dan merasa takut untuk berekspresi secara bebas.

Tingkat kreativitas siswa sekolah dasar di Indonesia yang masih tergolong rendah ini perlu ditingkatkan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa menjadi salah satu masalah dalam pendidikan. Penelitian yang dilakukan Vera (2019) mengungkapkan terdapat masalah pada siswa kelas V sekolah dasar, yaitu kurang berkembangnya kreativitas siswa. Data lain yang diperoleh berdasarkan pada *Global Creativity Index* (GCI) tahun 2015, diketahui bahwa kemampuan kreativitas di Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara (Yulaikah et al., 2022). Kreativitas siswa yang rendah dapat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari mereka, seperti tidak mampunya siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dimilikinya (Anggraini & Zulkardi, 2020).

Rendahnya kreativitas siswa sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor, mulai dari lingkungan sekolah hingga keluarga. Lingkungan sekolah dan keluarga merupakan salah satu komponen yang dibutuhkan dalam perkembangan kreativitas siswa. Apabila terdapat masalah dalam komponen tersebut, maka dapat berpengaruh pada perkembangan kreativitas siswa. Seperti, pembelajaran yang berpusat pada guru atau penggunaan model pembelajaran konvensional, dan kurangnya minat belajar siswa yang membuat kreativitas siswa tidak berkembang. Lingkungan keluarga yang terlalu mengekang, membuat mereka tidak diberikan kepercayaan untuk mandiri dalam membuat atau mengerjakan sesuatu, menjadi faktor lain penyebab rendahnya kreativitas anak (Sukestiyarno et al., 2021; Novianti & Primana, 2022)

Kreativitas tidak terjadi begitu saja, melainkan membutuhkan stimulus untuk melatih, dan mengembangkan daya imajinasinya, salah satunya yaitu melalui kegiatan berkesenian. Kreativitas memiliki kaitan yang erat dengan kegiatan berkesenian, terutama dalam seni rupa yang diwujudkan dengan kegiatan menggambar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sumanto (2005), menyatakan bahwa kreativitas merupakan bagian dari kegiatan penciptaan atau berkarya khususnya dalam bidang seni rupa. Pernyataan tersebut didasarkan pada fakta, bahwa proses berkarya sebuah karya seni melibatkan gabungan antara kreativitas, dan keterampilan. Kegiatan menggambar merupakan elemen penting, terutama dalam perkembangan anak yang mencerminkan kreativitas mereka dalam proses pendidikan.

Kegiatan menggambar merupakan aktivitas kreatif dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, dan ide atau imajinasi melalui berbagai media sehingga menghasilkan sebuah karya (Wahyuni & Nurjaman, 2017). Melalui aktivitas ini, anak-anak dapat mengekspresikan perasaan mereka, dan meningkatkan imajinasinya. Berdasarkan teori perkembangan seni rupa oleh Viktor Lowenfeld & Lambert Brittain perkembangan menggambar atau seni rupa anak diklasifikasikan dalam beberapa periode, yaitu masa mencoreng (2-4 tahun), masa prabagan (4-7 tahun), masa bagan (7-9 tahun), masa realisme awal (9-11 tahun), dan masa naturalisme semu (11- 12 tahun) (Hamka, 2023). Penelitian ini berfokus pada siswa kelas V sekolah dasar, ditinjau dari teori perkembangan seni rupa anak menurut

Viktor dan Lambert, maka perkembangan seni rupa siswa kelas V berada pada masa realisme awal.

Penelitian mengenai kreativitas dalam kegiatan menggambar siswa sekolah dasar telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wardaya (2019) menunjukkan, kemampuan kreativitas menggambar siswa masih rendah, serta diketahui terdapat beberapa hasil karya gambar siswa yang hampir sama, dan ini menunjukkan masih ada siswa yang mencontoh hasil gambar milik temannya. Masalah tersebut karena, ketidakpercayaan terhadap dirinya sendiri dalam menyampaikan ide atau gagasan yang mereka miliki sehingga pada akhirnya mencontoh karya gambar milik temannya.

Pembelajaran menggambar di sekolah dasar sendiri terdiri dari berbagai materi, salah satunya gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi dapat didefinisikan sebagai seni menggambar, yang digunakan untuk memberi penjelasan secara visual terhadap suatu maksud atau tujuan. Gambar ilustrasi mencakup gambar-gambar yang bertujuan menggambarkan narasi yang terdapat dalam teks, atau bahkan gambar tersebut dapat menjadi teks itu sendiri. Terdapat beberapa jenis gambar ilustrasi antara lain ilustrasi ilmiah, ilustrasi kesusastraan, ilustrasi buku anak-anak, dan ilustrasi komik (Haeril, 2018). Fokus dari penelitian ini hanya pada gambar ilustrasi komik, yaitu menganalisis kreativitas siswa pada kegiatan menggambar komik kelas V sekolah dasar.

Kegiatan menggambar komik telah dilakukan mulai dari tingkat sekolah dasar, akan tetapi kegiatan ini tidak dilakukan sesering kegiatan menggambar jenis lainnya seperti gambar imajinatif, dan gambar imitasi. Materi menggambar komik di sekolah dasar termuat dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), pada kelas V kurikulum 2013. Kegiatan menggambar komik dapat meningkatkan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar dan menulis cerita, serta mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pelaksanaannya, kegiatan menggambar komik memiliki kekurangan, seperti siswa yang cenderung meniru contoh gambar yang sudah ada, dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat komik (Patriansah et al., 2021).

Kegiatan menggambar komik pada penelitian ini menggunakan stimulus dengan metode bercerita. Stimulus ini diberikan terlebih dahulu sebelum siswa berkarya, dan kemudian cerita yang diberikan tersebut dituangkan dalam bentuk karya gambar komik. Kegiatan menggambar yang dirancang terstruktur dengan stimulus metode bercerita dalam bentuk karya gambar komik, dapat dianggap sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menggali serta mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya, juga sebagai penunjang yang efektif bagi siswa untuk memupuk minat dan inspirasi siswa dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui kegiatan menggambar (Mayar et al., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengambil penelitian dengan fokus penelitian yaitu menganalisis kreativitas siswa pada hasil karya gambar komik dengan stimulus melalui metode bercerita. Dengan demikian, judul penelitian yang diangkat adalah “Analisis Kreativitas Siswa Kelas V pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Metode Bercerita (Penelitian Kualitatif Deskriptif pada Siswa Kelas V SDN Panggilingan 02)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Analisis Kreativitas Siswa Kelas V pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Metode Bercerita?”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan pada pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pembuatan naskah cerita yang digunakan sebagai stimulus dalam kegiatan menggambar komik di kelas V SD?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam menggambar komik dengan metode bercerita di kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah “Mengetahui Analisis Kreativitas Siswa Kelas V pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Metode Bercerita”. Secara spesifik tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tahapan pembuatan naskah cerita yang digunakan sebagai stimulus dalam kegiatan menggambar komik di kelas V SD.

2. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menggambar komik dengan metode bercerita di kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan ilmu pengetahuan mengenai analisis kreativitas dalam seni rupa khususnya seni gambar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan analisis kreativitas siswa dalam menggambar komik dengan metode bercerita.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat menumbuhkan minat dan bakat menggambar yang dimiliki siswa.
- 2) Adanya penelitian ini siswa dapat menjadi lebih kreatif dalam menggambar dan berkarya sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- b. Bagi guru

- 1) Penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan atau meningkatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar komik dengan menyenangkan dan bermakna.
- 2) Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru kelas/guru mata pelajaran seni, untuk menunjang pendidikan seni rupa di sekolah dasar.

- c. Bagi peneliti

- 1) Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan pembaca karakteristik gambar komik anak sekolah dasar, dan sebagai langkah awal untuk melakukan penelitian selanjutnya.
- 2) Diharapkan penelitian ini menjadi suatu referensi yang digunakan pembaca dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar melalui metode bercerita.

1.5 truktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi menjelaskan urutan dan isi dari setiap bab yang ada dalam skripsi, dimulai dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Bab I pendahuluan, berisi uraian mengenai latar belakang masalah yang diangkat dalam penelitian, yaitu tentang kreativitas siswa dalam kegiatan menggambar. Selanjutnya, terdapat rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan. Serta terdapat struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi uraian mengenai kajian pustaka yang membahas tentang kreativitas, karakteristik siswa SD, karakteristik gambar siswa, gambar ilustrasi, menggambar komik di SD, cerita pendek, dan metode bercerita.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan metode dan desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan hasil temuan yang diperoleh melalui pengolahan dan analisis data, serta menguraikan pembahasan yang terkait dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu mengenai bagaimana tahapan pembuatan naskah cerita dan bagaimana kreativitas siswa dalam menggambar komik dengan metode bercerita di kelas V sekolah dasar.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, berisi kesimpulan dari hasil analisis dan temuan pada penelitian, untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Bab ini juga berisi implikasi dan rekomendasi yang dapat dijadikan rujukan bagi peneliti selanjutnya.