

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting bagi individu. Pendidikan ini diperlukan bagi manusia untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilannya. Segala bakat dan kepribadian manusia dapat dikembangkan melalui pendidikan. Hal ini mencakup keterampilan, nilai, pengetahuan, dan sikap. Sikap manusia dapat diubah oleh kegiatan pendidikan dari satu lingkungan ke lingkungan lainnya. Dengan kata lain, pendidikan mampu mengubah proses berpikir seseorang, dari yang tadinya tidak paham menjadi paham dan dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan dapat juga disebut dengan proses pembelajaran seumur hidup yang bermanfaat bagi pertumbuhan pribadi seseorang terlepas dari tempat atau keadaannya. (Pristiwanti et al., 2022)

Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru kepada siswa agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan (Yestiani et al., 2020). Tujuan dari adanya proses pembelajaran ini adalah mampu membimbing pendidikan siswa ke jalur yang lebih bermanfaat. Sebenarnya pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru kepada murid-muridnya itulah yang dimaksudkan untuk dipahami sebagai arti dari pendidikan. Guru sebagai salah satu unsur paling penting pada pelaksanaan sistem pendidikan di sekolah, seorang guru memiliki peran dalam membentuk, membina dan mencapai hasil pendidikan yang baik (Oktavia, 2014). Berbagai faktor internal dan eksternal sekolah menjadi penyebab utama meningkatnya kualitas mutu pembelajaran. Interaksi interpersonal yang positif baik antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa, merupakan landasan proses belajar mengajar yang efektif. Kepala sekolah, guru, siswa, dan warga sekolah lainnya semuanya memainkan peran penting dalam membentuk lingkungan sosial dan emosional (Nugraha, 2018). Membangun karakter siswa salah satunya melalui pembelajaran dimana dalam pembelajaran abad 21 ini suatu mengintegrasikan antara kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi.

Pembelajaran abad 21 adalah proses pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 untuk menghadapi perubahan informasi dan teknologi yang kompleks dan cepat. Oleh karena itu, *critical thinking, creativity, culture, collaboration, communication, and connectivity* (6C) merupakan beberapa kemampuan abad 21 yang harus dimiliki siswa (Anugerahwati, 2019). Pengembangan keterampilan abad 21 (6C) di dalam kelas sangat diperlukan khususnya bagi siswa sekolah dasar, karena keterampilan tersebut sangat bermanfaat untuk keberhasilan di tempat kerja dan dalam situasi sosial. Diyakini bahwa dengan memberikan pengajaran yang menumbuhkan keterampilan abad 21 (6C), siswa akan mampu berkomunikasi secara efektif, berkolaborasi dengan orang lain, menggunakan pemikiran kritis untuk pemecahan masalah, dan menjadi kreatif dan inovatif dalam segala upaya. Melalui kemampuan *ecoliteracy* yang tinggi, pembelajaran dapat memberikan peluang, optimisme, informasi, dan kreativitas bagi siswa untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.

Kreativitas merupakan potensi penting yang dimiliki siswa. Melalui kreativitas, siswa akan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya secara efektif dan efisien, sehingga mempunyai kemungkinan sukses di masa depan. Kreativitas seseorang dapat diciptakan melalui pembelajaran seni. Karena tujuan umum dari adanya pembelajaran seni adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa, kepekaan rasa, dan membangun kemampuan indera melalui penciptaan seni, maka kemampuan kreatif seseorang dapat dihasilkan melalui pendidikan seni. Kreativitas pada pembelajaran seni ini ditandai dengan kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga dapat menemukan karya yang berbeda atau unik dari yang lain (Sunarto, 2018). Kreativitas dalam diri seseorang dapat ditumbuhkan melalui banyak cara, salah satunya yaitu dengan membuat kerajinan tangan. Sampah plastik dapat dibuat kerajinan tangan seperti tas belanja, hiasan kamar, dompet, lampu hias, tempat pensil, keranjang, dan lain lain. Dengan memanfaatkan sampah plastik ini kita dapat menjaga keseimbangan dan kelestarian lingkungan.

Lingkungan adalah salah satu bagian dari sebuah ekosistem yang mempunyai peran yang sangat penting, salah satunya bagi kelangsungan makhluk hidup di dalamnya. Dengan lestariannya dan terjaganya lingkungan alam sekitar kita, maka

akan sehat pula makhluk hidup yang ada di dalamnya. Menjaga kebersihan lingkungan tempat tinggal akan membuat nyaman orang yang berada disekitarnya dan tentunya akan terbebas dari penyakit yang berasal dari lingkungan, baik di lingkungan rumah tempat tinggal maupun lingkungan sekolah. Permasalahan yang terjadi belakangan ini tidak luput dari campur tangan manusia, permasalahan seperti hutan gundul, polusi udara, sampah yang menumpuk dan masih banyak lagi kerusakan alam yang dibuat manusia yang dapat merusak lingkungan sekitar. Hal ini mencerminkan kurangnya kesadaran dalam *ecoliteracy* seseorang. Sampah merupakan masalah sosial yang banyak dialami oleh masyarakat baik yang tinggal di perkotaan maupun di pedesaan, sampah juga memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap masalah sosial di suatu tempat, sampah merupakan suatu jenis limbah padat perkotaan maupun pedesaan yang belum dapat dikelola dengan baik (Aripin et al., 2021). Seiring dengan perkembangan teknologi kebutuhan plastik terus meningkat, plastik merupakan bahan anorganik buatan yang tersusun dari bahan-bahan kimia yang sukar diuraikan sehingga berbahaya bagi lingkungan. Sampah tersebut menjadi permasalahan lingkungan karena kuantitas maupun tingkat bahayanya mengganggu kelangsungan makhluk hidup. Salah satu faktor yang menyebabkan rusaknya lingkungan hidup yang sampai saat ini masih tetap menjadi masalah yang belum terpecahkan secara tuntas besar bagi bangsa Indonesia adalah faktor pembuangan sampah plastik (Nasution et al., 2019). Oleh karena itu mengubah sampah plastik menjadi barang yang dapat digunakan kembali dapat membantu mengurangi pencemaran lingkungan. Salah satu mata pelajaran yang dapat membuat sampah plastik menjadi media pembelajaran yaitu adanya pembelajaran seni di sekolah.

Pembelajaran seni di sekolah disebut sebagai mata pelajaran Seni Rupa. Gagasan di balik pendidikan seni di sekolah dasar adalah untuk menanamkan nilai-nilai yang akan melindungi perkembangan intelektual, mental, jasmani, spiritual, dan moral anak secara seimbang (Hasanah, 2020). Potensi kreatif anak dimaksimalkan pada tahap perkembangan. Oleh karena itu, salah satu pendekatan yang cocok untuk diterapkan adalah pendidikan seni. Di kelas seni rupa sekolah dasar, guru biasanya tidak banyak menampilkan praktek seni dan kerajinan karena tidak tahu cara melakukannya. Akibatnya, guru hanya akan mengajarkan materi-

materi yang berhubungan dengan seni, sehingga menghambat kemampuan siswa untuk belajar.

Selain untuk menanamkan pengetahuan dan keterampilan seni, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar ini juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap optimis, analitis, dan kreatif pada siswa (Sutiawati, 2018). Setiap pelajaran mempunyai kemampuan tertentu yang perlu dipelajari siswa. Penggunaan strategi asosiatif dalam menafsirkan karya seni dan kemampuan siswa dalam membuat kolase, montase, dan mozaik merupakan dua kemampuan yang menjadi bagian dari proses pembelajaran ini. Materi ini merupakan materi yang terdapat di kelas IV.

Mozaik adalah salah satu karya seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi yang memakai material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong terlebih dahulu atau sudah dibentuk dalam potongan kecil kemudian disusun dengan cara ditempelkan pada bidang datar dengan menggunakan lem sebagai perekatnya (Marcelina et al., 2023). Mengingat produk jadinya digunakan sebagai benda hias atau dekoratif, mozaik adalah bentuk seni murni. Karya seni rupa dibuat sesuai dengan kemampuan dan ekspresi siswa. Dalam kasus teknik mozaik, potongan-potongan kecil kertas, plastik, biji-bijian, belahan kaca, atau keramik ditambahkan. Pola-pola tertentu tercipta ketika bagian-bagian tersebut disatukan dengan cara ditempelkan. Karena warna bagian-bagian ini menciptakan pola, warnanya sangat penting untuk pembentukan motif yang tercipta nantinya. Siswa awalnya diberikan templat atau gambar untuk diaplikasikan ke permukaan sebelum mereka dapat menyusun bahan yang nantinya akan ditempelkan. Diperlukan waktu cukup lama untuk mengisi permukaannya karena potongan bahannya berukuran kecil. Untuk itu guru perlu memperhatikan luas bidang permukaan gambar yang digunakan oleh siswa pada saat memberikan teknik mozaik ini kepada siswa.

Seni mozaik dapat membantu anak-anak belajar tentang warna, bentuk, dan ruang dengan cara yang praktis. Hal ini juga mendorong mereka untuk berpikir kritis, memutuskan pola dan pengaturan desain, dan mengembangkan keterampilan ekspresi diri. Bentuk seni mozaik dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan mengajarkan mereka untuk bekerja secara individu maupun bekerja dalam kelompok (Silviana, 2019). Terakhir, seni mozaik membantu anak

mengembangkan keterampilan motorik halus, imajinasi, dan kemampuan memecahkan masalah.

Karya seni mozaik buatan siswa ini nantinya dapat dimanfaatkan untuk menghias ruangan kelas dan ruangan lainnya. Pemanfaatan sampah plastik sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui proses daur ulang sampah plastik. Pemanfaatan ini dilakukan melalui proses daur ulang yang berguna untuk membersihkan dan mengolah kembali sampah plastik sehingga dapat digunakan. Meskipun pengetahuan tentang daur ulang belum merata di semua sekolah karena minimnya fasilitator yang menjangkau sekolah-sekolah terpencil, kesadaran masyarakat perlu digalakkan. Sampah plastik, sebagai limbah padat yang dihasilkan oleh masyarakat, sangat berbahaya bagi lingkungan karena sulit terurai dan mengandung zat kimia berbahaya. Kesadaran masyarakat, terutama guru di sekolah, dapat menjadi sistem kesadaran sosial dengan peran aktif dalam program 3R (*Reuse, Recycle, Reduce*).

Secara umum dapat dikatakan bahwa pengajaran seni rupa, khususnya seni mozaik, masih belum diberikan pada tingkat yang terbaik di sekolah dasar. Kriteria penilaian yang digunakan guru untuk mengevaluasi karya seni mozaik siswa adalah kelancaran, fleksibilitas, orasinilitas, dan elaborasi. Komponen analitis tidak dipertimbangkan saat mengevaluasi kemampuan kreatif siswa. Dalam hal ini juga, guru hanya menampilkan materi tanpa mendalami metode seni mozaik. Selain itu guru juga terkadang hanya memberikan tugas saja mengenai mozaik ini tanpa diberikan penjelasan materinya.

Penelitian yang relevan merupakan terdahulu yang berfungsi untuk mendukung penelitian ini. Penelitian yang berjudul “Urgensi Mozaik terhadap Perkembangan Kreativitas Anak” penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui urgensi mozaik terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Metode penelitian yang dilakukan adalah studi literatur. Teknik pengumpulan data dengan menelaah sumber primer berupa buku referensi dan jurnal yang relevan dengan masalah penelitian. Setelah mendapat data yang diperlukan maka dilanjutkan dengan menganalisis data. Hasil penelitian ini yaitu didasarkan atas temuan urgensi mozaik dari sisi: bisa mengembangkan segala aspek yang dimiliki anak yaitu aspek kognitif, seni, bahasa, sosial emosional, dan motorik,

dapat dilakukan dengan cara bermain, dapat mengembangkan imajinasi anak, melatih tingkat kesabaran dan konsentrasi anak, anak dapat mengenal warna, anak dapat membentuk suatu karya, alat dan bahan mudah didapat. Mozaik dapat mengasah kreatifitas anak dalam membentuk suatu karya yang bagus, dalam kegiatan mozaik anak akan mengeluarkan ide-ide dan imajinasi yang dimilikinya dengan cara menempelkan suatu benda kecil ke suatu media, kegiatan ini dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk menciptakan karyanya sendiri dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan dengan lebih baik dalam mengembangkan kreativitas anak secara optimal.

Kebaruan dari penelitian sebelumnya yaitu, metode penelitian terdahulu menggunakan *library research* sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Kedua tingkat jenjang pendidikan, di penelitian terdahulu tingkat pendidikan yang akan diteliti pada anak usia dini 4-6 tahun, sedangkan pada penelitian ini yang akan diteliti pada siswa kelas IV di SDN 162 Warung Jambu. Ketiga pada penggunaan media, di penelitian terdahulu menggunakan media kertas origami, sedangkan pada penelitian ini menggunakan media limbah plastik. Penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mengetahui urgensi mozaik terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karya seni mozaik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap hasil kreativitas siswa di sekolah dasar. Hasil dari penelitian terdahulu didasarkan pada aspek aspek kognitif, seni, bahasa, sosial emosional, dan motorik, dapat dilakukan dengan cara bermain. Sedangkan pada penelitian ini hasil dari penelitian didasarkan pada aspek kelancaran, fleksibilitas, orasinilitas, dan elaborasi.

Motivasi penulis ingin meneliti pembelajaran seni mozaik di sekolah dasar ini bermula dari kenyataan bahwa siswa diperbolehkan menggunakan imajinasinya saat membuat seni mozaik, dari seni mozaik siswa dapat membuat pola atau gambar sendiri. Selain pengembangan kreativitas, dalam berkarya seni mozaik ini memiliki manfaat untuk anak usia dini diantaranya yaitu pengenalan bentuk, warna, melatih kreatifitas dan melatih kesabaran peserta didik dalam mengerjakan sesuatu. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyelidiki pengajaran mozaik di sekolah dasar untuk memastikan seberapa baik anak-anak memahami atau familiar dengan

prosedur yang terlibat dalam pembuatan karya seni mozaik, serta tantangan apa yang mereka hadapi.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian mengenai “Kreativitas Hasil Karya Seni Mozaik Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka secara umum dapat dirumuskan pokok permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar terhadap karya seni mozaik dalam pembelajaran Seni Rupa?
2. Bagaimana hasil kreativitas karya siswa kelas IV di sekolah dasar pada pembuatan seni mozaik dalam pembelajaran Seni Rupa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu :

1. Mengetahui proses pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar terhadap karya seni mozaik dalam pembelajaran Seni Rupa.
2. Mengetahui hasil kreativitas karya siswa kelas IV di sekolah dasar pada pembuatan seni mozaik dalam pembelajaran Seni Rupa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran baru untuk pengembangan kreativitas siswa kelas IV melalui karya seni mozaik pada pembelajaran Seni Rupa di tingkat Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipecahkan pada penelitian ini terdapat manfaat praktis yang dirasakan oleh berbagai pihak di antaranya sebagai berikut :

- a. Bagi siswa dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk memperkenalkan Seni Rupa melalui media pembelajaran yang lebih tepat untuk digunakan.
 - c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai contoh bentuk peningkatan berbasis sekolah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
 - d. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.
3. Secara Akademis
- Memenuhi salah satu syarat dalam melakukan penelitian Skripsi guna menyelesaikan studi program starta satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kamda Cibiru.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini dibagi kedalam beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I: Pendahuluan, bagian ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II: Kajian Pustaka, bagian ini berisi tinjauan literatur yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori-teori yang digunakan sebagai dasar penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, bagian ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, seperti jenis penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV: Temuan dan pembahasan, dijelaskan tentang temuan yang diperoleh setelah dilakukannya penelitian untuk menjawab rumusan-rumusan masalah, serta pembahasan yang dikaitkan dengan kajian pustaka.

BAB V: Simpulan, implikasi dan rekomendasi, menjelaskan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Adapun bagian daftar pustaka adalah kumpulan referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Terakhir bagian lampiran, bagian ini berisi lampiran-lampiran yang mendukung penelitian, seperti dokumentasi penunjang penelitian, instrumen penelitian, data tambahan, serta riwayat hidup peneliti.