

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan seni tentunya mengalami perubahan dengan seiring berjalannya waktu, dari segi konsep hingga kegiatannya (Yani, 2023). Sesuai dari arahan dalam pendidikan seni di sekolah dasar dalam UU Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan, yaitu pendidikan seni di sekolah bertujuan agar siswa dapat memiliki pengalaman dalam berkarya, pengalaman dalam menciptakan konsep sebuah karya, pengalaman dalam berestetika serta pengalaman dalam merasakan fungsi pendidikan seni di dalam kehidupan. Tujuan diberikannya pendidikan seni di dalam kurikulum pembelajaran adalah untuk membentuk karakter siswa agar menjadi makhluk yang memiliki rasa seni dan juga paham akan budaya (Yani, 2023). Artinya sistem pendidikan nasional ditujukan untuk mengembangkan potensi kecerdasan bangsa, dan tanpa pendidikan potensi itu tidak mungkin berkembang secara optimal. Hal ini berarti bahwa tingkat kecerdasan seseorang, masyarakat dan bangsa akan sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 ada 3 kata kunci yaitu “kecerdasan”, “kreatif”, dan “demokratis”. Pendidikan kreatif dapat diajarkan melalui pendidikan seni.

Menurut Susanti (2016) pembelajaran seni memiliki beberapa lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut. (1) Seni rupa, memiliki cakupan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan sebuah karya seni berupa seni dua dimensi dan tiga dimensi, seperti lukisan, ukiran, patung, dan lain sebagainya. (2) Seni musik, memiliki cakupan kemampuan menguasai vokal, alat musik, dan apresiasi karya musik. (3) Seni tari, memiliki cakupan keterampilan gerakan berdasar olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi. (4) Seni drama, memiliki cakupan keterampilan dalam pementasan dengan memadukan seni tari dan peran, serta seni musik. (5) Keterampilan dalam seni mencakup segala aspek kecakapan hidup, yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

Saat ini pendidikan seni menempatkan kajian yang sangat dibutuhkan dan memberikan dampak serta kontribusi terhadap pembelajaran di era globalisasi. Pendidikan seni dapat memberikan sensasi belajar bagi siswa dalam mengasah kepekaan indrawi untuk menggali kemampuan kreativitas siswa (Fajrie, 2023). Sejalan dengan pendapat Munro (1969) yang menyebutkan bahwa seni rupa merupakan cabang seni yang menggunakan alat indrawi utama untuk menyerapnya. Hal yang dapat dinikmati dalam seni rupa tentunya kualitas unsur-unsur rupa yang kemudian disusun dan menghasilkan kualitas yang harmoni, kesatuan dan ekspresi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seni rupa ini utamanya dapat dinikmati oleh alat indrawi dan wujudnya terdiri dari beberapa unsur yang berupa garis, bidang, ruang, bentuk, warna, gelap terang, dan tekstur.

Dalam proses pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang ada, termasuk memanfaatkan berbagai sumber belajar (Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. 2021). Tentunya kegiatan pembelajaran akan lebih menarik jika memanfaatkan sumber belajar, sehingga tidak hanya monoton dengan metode ceramah. Sumber belajar berkaitan dengan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam memperoleh informasi dari apa yang dipelajari (Bachtiar, 2016).

Menurut hasil wawancara dan pengamatan awal di SD Negeri Sirnamanah, diketahui bahwa pembelajaran seni di kelas IV SD Negeri Sirnamanah saat ini dilakukan secara tidak beraturan antara pembelajaran teori dan praktik. Padahal dalam pembelajaran seni ini diperlukan pembelajaran yang seimbang agar hasil yang dicapai dapat lebih maksimal. Pembelajaran seni sering dianggap mudah, banyak yang beranggapan bahwa pembelajaran seni hanya sekedar menggambar, bernyanyi, bergerak, atau materi lain yang disampaikan hanya dengan teori (Susanto, 2013).

Kreativitas pada anak dapat dikembangkan melalui aktivitas seni rupa (Supriyenti, 2013). Kreativitas sangat diperlukan dalam kehidupan anak, karena melalui kreativitas anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat anak masing-masing, serta anak dapat berkarya (Rohamah, 2021). Sehingga hal tersebut dapat berpengaruh dalam perkembangan kreativitas siswa terhadap karya seni, utamanya dalam seni tiga dimensi. Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti akan

mencoba mengatasi kurangnya eksplorasi siswa dengan memanfaatkan sumber belajar seperti Museum dengan metode *field trip* dalam pembelajarannya. Penerapan dari metode *field trip* atau karyawisata yaitu merupakan perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, terutama pengalaman secara langsung.

Museum sebagai sumber belajar menjadi tempat siswa dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif (Evitasari, O., Qodariah, L., & Gunawan, R., 2020). Pemanfaatan museum sebagai sumber belajar sangat dapat berguna serta memberikan dampak serta respon yang positif dalam pembelajaran (Maulana, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut pemanfaatan museum sebagai sumber belajar dapat memberikan pengetahuan historia kepada siswa guna memahami suatu fakta (Nuryanti, 2018). Salah satu museum yang dapat menunjang pembelajaran seni adalah Museum dan Sentra Keramik Plered.

Museum dan Sentra Keramik Plered memiliki fasilitas-fasilitas dalam mengenalkan kerajinan keramik ke masyarakat atau dapat juga sebagai wisata edukasi untuk siswa dalam mengetahui asal sejarah dari kerajinan keramik, Museum dan Sentra Keramik Plered juga memfasilitasi wisatawan untuk merasakan langsung proses pembuatan kerajinan keramik agar lebih mudah dipahami. Sehingga museum ini tidak hanya sekedar melihat-lihat saja, tetapi ada juga aktivitas yang menunjang siswa dalam meningkatkan kreativitas karya seni tiga dimensi. Wijaya & Irianti (2017) menyebutkan bahwa pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran di SD menyebabkan pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa bersemangat dalam belajar.

Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan Fitriyani (2021) yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran *field trip* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dengan hasil penelitian dua siklus yang dijalankan menunjukkan pada siklus I hasil belajar siswa adalah 43,37% kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dengan dibuktikan dari ketuntasan klasikal siklus I sebesar 43,33% sehingga pada siklus II meningkat menjadi 86,7%. Serta penelitian yang dilakukan oleh Fifit (2022) dalam pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran menunjukkan hasil bahwa sekitar 88,9% siswa setuju jika museum

dijadikan tempat edukasi dalam mereka mencerna ilmu, hanya 11,1% siswa menyebutkan tidak sesuai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Field Trip* ke Museum Keramik Plered pada Pembelajaran Seni Rupa dalam Upaya Guru Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Fase B”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dalam upaya guru meningkatkan kreativitas siswa?
- 2) Bagaimanakah upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa melalui metode *field trip* ke Museum Keramik Plered?
- 3) Apa sajakah kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dalam upaya guru meningkatkan kreativitas siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dalam upaya guru meningkatkan kreativitas siswa.
- 2) Mengetahui upaya dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar pada materi seni rupa tiga dimensi melalui metode *field trip* ke Museum Keramik Plered.

- 3) Mengetahui kelebihan dan kekurangan dari penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dalam upaya guru meningkatkan kreativitas siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penerapan metode *field trip* ke Museum Keramik Plered pada pembelajaran seni rupa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

1. Mengembangkan kreativitas siswa dalam mengeksplorasi karya seni.
2. Mendorong siswa untuk berperan aktif dalam mengeksplorasi karya seni yang ada di Museum Keramik Plered.
3. Menumbuhkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pelajaran seni rupa.

2) Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi.
2. Menambah pengetahuan atau wawasan dalam memilih metode pembelajaran dalam menunjang pengajaran seni rupa.

3) Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman, wawasan dan pengetahuan khususnya dalam menggunakan metode *field trip* sebagai sumber belajar di sekolah dasar.