

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, baik melalui seni suara, seni tari, maupun seni rupa. Seni memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai luhur. Terdapat berbagai cara dan solusi untuk menumbuhkan serta mengembangkan kreativitas anak, salah satunya melalui seni. Seni merupakan manifestasi dari diri manusia, di mana semua tindakan seperti bernyanyi, berbicara, pengetahuan, serta eksplorasi emosi merupakan bagian integral dari seni itu sendiri. Dengan demikian, seni berfungsi sebagai sarana untuk memahami kehidupan, mengingat bahwa setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk mengekspresikan diri melalui seni.

Pembelajaran seni dan keterampilan memiliki posisi strategis dalam pendidikan dasar, khususnya di tingkat sekolah dasar dan taman kanak-kanak, yang merupakan masa krusial dalam perkembangan seorang anak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif anak yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak-anak berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang kritis, yang sering disebut sebagai "*the golden age*" atau tahap praoperasional. Oleh karena itu, menurut Suhaya (2016) pembelajaran seni di tingkat dasar seharusnya tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga berfungsi untuk mengasah keterampilan sensorik halus siswa, yang akan menjadi pondasi penting bagi pengembangan pengetahuan mereka di masa depan selama rentang usia perkembangan mereka.

Pembelajaran seni di SD adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa pada hakikatnya yang memerlukan arena bermain juga belajar pada konsep ekspresi kreatif. Proses Pembelajaran seni juga salah satu upaya dalam mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian yang ada di lingkungan siswa, sehingga mereka mampu menghargai keragaman budaya bangsa. Fungsi Pembelajaran seni di sekolah dilihat dari beberapa

aspek, seperti: sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media pengembangan sensitivitas, sebagai media pengembangan hobi dan bakat sebagai media rekreasi dan sebagai media pengembangan kreativitas.

Begitupun dengan pembelajaran seni rupa di SD yang bertujuan untuk berekspresi diri, mengembangkan kreativitas siswa, menghargai seni dan lainnya. Sesuai dengan capaian pembelajaran pada mata pelajaran SBdP materi seni rupa bahwa siswa mampu dalam menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. Namun kenyataannya banyak siswa yang membuat seni rupa 2 atau 3 dimensi khususnya seni rupa mozaik tapi karya yang dihasilkan tidak rapi, teknik menempel yang tidak sesuai desain, pemberian warna yang tidak bervariasi (Rohmah, 2022)

Dalam konteks seni rupa mozaik, terdapat sejumlah keterampilan yang dapat dikembangkan pada anak-anak, antara lain: 1) keterampilan motorik halus yaitu kegiatan seperti memotong, menempel, dan menyusun potongan-potongan kecil dalam pembuatan mozaik berkontribusi pada peningkatan koordinasi tangan-mata. 2) keterampilan kreatif, estetika, desain, dan komposisi yaitu roses merancang pola atau gambar dengan menggunakan potongan-potongan kecil dapat memperluas pengetahuan anak-anak mengenai komposisi visual, keseimbangan, dan estetika. 3) keterampilan pemecahan masalah, perencanaan, dan strategi yaitu dalam upaya mengatur potongan-potongan untuk menghasilkan desain yang diinginkan, anak-anak dituntut untuk melakukan perencanaan dan pengembangan strategi.

Pada kenyataannya dalam pembelajaran seni rupa mozaik, terdapat permasalahan pada siswa yang pada pembelajaran mozaik ditentukan tema khusus dan diberikan desain gambar dari guru, yaitu siswa merasa tertekan untuk mengikuti tema yang telah ditentukan, yang dapat membatasi ekspresi kreatif mereka. Mereka mungkin kesulitan untuk menemukan cara untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam batasan yang telah ditetapkan. Tema khusus juga dapat diinterpretasikan dengan cara yang berbeda oleh setiap siswa. Hal ini dapat menyebabkan kebingungan tentang apa yang diharapkan

dari mereka, terutama jika instruksi tidak jelas. Serta adanya ekspektasi untuk memenuhi tema tertentu dapat menyebabkan stres dan kecemasan, yang dapat menghambat proses kreatif (Saeed, 2022).

Permasalahan tersebut dapat menghambat siswa dalam berkreaitivitas dan mengekspresikan ide/gagasannya. Karena pada keterampilan abad 21 ini, salah satunya siswa harus dapat berpikir kreatif. Solusi dalam hal ini adalah diberikannya kebebasan kepada siswa dalam menentukan tema, membuat desain, memberikan dekorasi hingga perpaduan warna. Hal ini dapat membantu siswa untuk dapat mengeksplor dirinya dalam menciptakan sebuah karya. Menurut Gardner (1983) bahwa ketika siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, mereka dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal. Misalnya, seorang siswa yang memiliki minat dalam seni rupa dapat diberikan kesempatan untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan media, seperti lukisan, mozaik, atau patung. Dengan demikian, mereka tidak hanya belajar tentang seni, tetapi juga mengembangkan keterampilan teknis dan estetika yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Proses ini juga membantu siswa untuk memahami diri mereka lebih baik, termasuk kekuatan dan kelemahan mereka.

Melihat kondisi di atas, kreativitas siswa dalam menciptakan sebuah karya haruslah bersifat bebas tidak ada ketentuan yang harus menghambat kreativitasnya. Seperti apa yang dikatakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi (dalam Asmawati, 2017) bahwa kreativitas bukanlah sesuatu yang bisa dipaksakan, melainkan tumbuh melalui kreativitas dalam aktivitas yang selaras dengan kemampuan dan tantangan yang ada. Dengan hal ini, guru perlu menemukan keseimbangan antara memberikan instruksi yang diperlukan dan membiarkan siswa mengeksplorasi ide mereka sendiri. Ini penting untuk menghindari homogenitas dalam hasil karya. Guru juga dapat mempertimbangkan proses dan metode pembelajaran yang tepat, serta menggunakan media yang dapat membantu siswa dalam menciptakan sebuah karya.

Setiap pembelajaran memiliki kelemahan, terutama dalam pembelajaran seni rupa mozaik yang membutuhkan banyak persiapan, bahan dan juga alat yang dibutuhkan. Hal ini menjadi salah satu permasalahan pada pembelajaran seni rupa mozaik karena terkadang bahan-bahan yang diperlukan tidak sesuai atau bisa juga kurang dari yang telah ditentukan. Selain itu, proses pembuatan mozaik memerlukan keterampilan teknis tertentu, seperti memotong dan menata potongan-potongan kecil dengan presisi. Siswa yang tidak terampil dalam hal ini mungkin merasa frustrasi atau tidak percaya diri, yang dapat menghambat kreativitas mereka. Dan yang terakhir adalah kreativitas yang terbatas, terkadang bekerja dengan teknik mozaik bisa membatasi kreativitas siswa karena prosesnya lebih terstruktur dan memerlukan perencanaan yang matang sebelumnya. Hal ini bisa menghalangi eksplorasi spontan dan inovasi dalam ekspresi kreatif.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan limbah plastik sebagai media pada pembelajaran seni rupa ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar dengan memberikan kebebasan berkarya pada siswa siswi dalam proses pembuatan karya. Limbah plastik dipilih karena saat ini banyak sampah yang beredar, baik di lingkungan rumah maupun masyarakat, menurut SIPSN (Sistem Informasi Pengelola Sampah Nasional) jumlah sampah plastik yang ada di Indonesia adalah 1.278.900 ton per tahunnya. Dan pada tahun 2023 sampah plastik sebesar 18,71%. Pemerintah Indonesia juga berusaha untuk mendorong penerapan dalam prinsip sirkular sampah, yang dimana mempunyai nilai ekonomi yang bisa digunakan dan dimanfaatkan kembali. Salah satu solusi pada pemanfaatan limbah plastik ini yang berbasis pada SDGs (*Sustainable Development Goals*), yaitu dengan memanfaatkan limbah plastik ini menjadi media dalam pembuatan sebuah karya seni. Melalui media ini siswa tidak hanya belajar tentang seni rupa mozaik, tetapi juga memahami bagaimana cara menjaga lingkungan dan memanfaatkan limbah plastik menjadi sebuah karya yang indah. (KLHK, 2024)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hasta (2023) dengan judul penelitian “Kreativitas Seni Mozaik Menggunakan Bahan Limbah Plastik Untuk Siswa Kelas IV SD”, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif naratif. Disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa di tingkat SD dalam teknik mozaik dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya berupa meningkatnya kepercayaan diri, mampu membuat hasil karya yang bernilai tinggi.

Hal ini menjadikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul implementasi pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD. Karena dengan urgensi yang tinggi terhadap sampah peneliti memilih mozaik ramah lingkungan dalam salah satu upaya mengurangi sampah atau limbah plastik.

Berdasarkan uraian tersebut, memberikan dorongan kepada peneliti untuk meneliti pembelajaran seni rupa mozaik media ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar khususnya di kelas tinggi yaitu kelas IV, serta bagaimana hasil karya mozaik yang dihasilkan dari siswa. Maka peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian mengenai “Karya Seni Mozaik Berbantuan Media Limbah Plastik Pada Pembelajaran Seni Rupa Ramah Lingkungan Dalam Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar”. Urgensi permasalahan pada karya seni rupa mozaik berbantuan media limbah plastik dalam pembelajaran seni rupa ramah lingkungan sangat penting untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang isu lingkungan. Selain itu, pendekatan ini dapat mendorong kreativitas siswa dengan memanfaatkan bahan yang biasanya terbuang, sehingga mereka belajar untuk menghargai dan menciptakan sesuatu yang bernilai dari limbah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan di sekolah dasar?

2. Bagaimana hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan di sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang berguna baik semua pihak yang terlibat dalam penelitian baik bagi guru, siswa, maupun sekolah. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan membantu mengisi celah dalam literatur terkait seni dan pembelajaran, khususnya dalam konteks pengembangan keterampilan dan seni rupa pada siswa sekolah dasar. Serta memberikan pemahaman lebih dalam mengenai pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan pada tingkat pembelajaran dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini akan memberikan kemudahan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan, imajinasi, dan kreativitas dalam membuat sebuah karya seni rupa mozaik ramah lingkungan. Serta diharapkan dapat meningkatkan keterampilan seni visual mereka, juga memberikan dorongan kepercayaan diri siswa untuk mengekspresikan imajinasi kreatif mereka dalam bentuk mozaik, karena menggambar mozaik dapat membantu proses berpikir kritis siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini akan memberikan informasi bagi guru mengenai pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan sesuai dengan periode usia, dan menjadi acuan untuk mengembangkan strategi, dan pembinaan dalam pembelajaran seni rupa khususnya seni rupa mozaik agar lebih berkualitas untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada sekolah untuk dapat memberikan dukungan tambahan kepada siswa yang menunjukkan potensi dalam seni rupa mozaik ramah lingkungan, mendukung kreativitas setiap siswa, memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa, serta mengevaluasi hasil pembelajaran seni rupa di sekolah.

d. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini mampu menambah dan memberikan ilmu pengetahuan juga pengalaman peneliti dalam melakukan analisis dan mengetahui hasil pembelajaran seni rupa mozaik dengan media ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar Serta menambah ilmu pengetahuan mengenai perkembangan seni rupa anak terutama mozaik serta bagaimana kreativitas dan karya mozaik siswa sesuai dengan perkembangan usianya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada Karya Seni Mozaik Berbantuan Media Limbah Plastik Pada Pembelajaran Seni Rupa Ramah Lingkungan Dalam Kreativitas Siswa Di Sekolah Dasar. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1) Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di sekolah dasar yang telah dipilih secara purposive berdasarkan kriteria tertentu, seperti ketersediaan fasilitas pendukung dan kemampuan siswa dalam memahami instruksi sederhana.

2) Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah efektivitas karya seni mozaik berbantuan media limbah plastik pada pembelajaran seni rupa ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar, yang meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (asli), dan *elaboration* (detail)

3) Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 079 Kopo Pajagalan dengan alamat Jl. Pasirkoja No.37, Nyengseret, Kec. Astanaanyar, Kota Bandung, Jawa Barat.

4) Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 pertemuan, mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi. Siswa kelas IV akan membuat desain mozaik pada selembar kertas yang kemudian akan dipraktikkan di pertemuan selanjutnya, kemudian karya dan desain mozaiknya akan dianalisis oleh peneliti.

5) Batasan Penelitian

- a. Penelitian ini akan membahas mengenai karya seni mozaik berbantuan media limbah plastik pada pembelajaran seni rupa ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar dengan menggunakan metode pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) yang dilaksanakan selama 2 hari. Pada pertemuan pertama, dilaksanakannya pembelajaran mengenai materi seni rupa mozaik dan siswa diberikan kesempatan untuk membuat desain gambar yang mereka inginkan. Pada pertemuan kedua siswa ditugaskan untuk menerapkan pemahaman mereka mengenai seni rupa mozaik yang dibahas pada pertemuan sebelumnya dengan memberikan Kreativitasnya pada desain yang telah mereka buat sebelumnya.
- b. Penilaian dilaksanakan pada dua kategori, yang pertama penilaian terhadap produk hasil produk mozaik siswa, yang dalam penilaiannya menggunakan teori dari Guilford pada 4 aspek yaitu, *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (asli), dan *elaboration* (detail).

6) Hasil yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai karya seni mozaik berbantuan media limbah plastik pada pembelajaran seni rupa ramah lingkungan dalam kreativitas siswa di sekolah dasar.