

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang komperatif, berkualitas, dan berkarakter di era globalisasi. Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan serta kepribadian dengan memperhatikan potensi-potensi setiap individu Kreo, *et al.*, (2022). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupannya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk mengasah kemampuan artistik siswa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan kehidupan di abad 21 (Safitri, 2022).

Untuk mencapai salah satu keterampilan abad 21, yaitu keterampilan belajar dan berinovasi, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan kompetensi 4C pada siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan menegaskan bahwa pemerintah mendorong agar setiap lulusan memiliki kompetensi utama abad ke-21, yang mencakup kreativitas dan inovasi, kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi. Peserta didik diharapkan mampu berpikir secara kreatif, mengambil keputusan secara tepat, menyelesaikan masalah, bekerja sama dalam kelompok, serta berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (Taufiqurrahman, 2023). Keterampilan abad ke-21 ini menjadi landasan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan masa kini dan masa depan, yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi unggul pada tahun 2045. Di antara keempat keterampilan tersebut, kreativitas menempati posisi penting karena menjadi kemampuan utama dalam

Sehiana Andara, 2025

**PENGARUH METODE COLLECTIVE PAINTING TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA  
DALAM MENGGAMBAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR**

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

menghadapi tantangan global yang dinamis dan penuh ketidakpastian. Dengan kreativitas, siswa tidak hanya diajarkan untuk menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga untuk berpikir secara fleksibel, menemukan solusi inovatif, dan beradaptasi terhadap situasi yang dinamis.

Kompetensi 4C harus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya (SBdP). Dalam kurikulum merdeka pembelajaran seni dilakukan per mata pelajaran, dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan interdisipliner. Melalui SBdP, siswa dapat mengeksplorasi berbagai bidang seni pada setiap jenjang. Mata pembelajaran SBdP diajarkan di sekolah karena memiliki keunikan, makna, dan manfaat yang relevan dengan perkembangan peserta didik. Melalui pengalaman estetika seperti ekspresi, kreasi, atau apresiasi, siswa dapat belajar melalui pendekatan "belajar dengan seni", "belajar melalui seni", dan "belajar tentang seni" (Saputro & Wijayanti, 2021). Salah satu bidang yang menarik untuk dikaji lebih lanjut adalah pembelajaran seni rupa.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu bidang penting dalam pendidikan sekolah dasar, Pendidikan seni di sekolah dasar dinamakan sebagai mata pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Menurut Marystyaana (2020), pembelajaran SBdP membebaskan siswa untuk berkreasi dan bereksperisi dalam menciptakan suatu karya hingga menjadikannya mata pembelajaran yang menghibur bagi siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, ekspresi diri, serta keterampilan motoric halus siswa. Melalui seni rupa, siswa tidak hanya belajar tentang Teknik menggambar dan melukis tetapi juga diajak untuk mengekspresikan perasaan, imajinasi, dan gagasan mereka. Dalam proses pembelajaran di SD biasanya terkendala minat dalam pembelajaran, rendahnya minat belajar dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak negative pada pengembangan keterampilan dan kreativitas mereka.

Minat belajar yang rendah sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Minat belajar adalah faktor yang menentukan seberapa jauh siswa terlibat dalam proses pembelajaran.

Karena jika minat siswa terhadap sesuatu pelajaran rendah, motivasi siswa untuk belajar menurun (Baringbing & Abi, 2022). Dalam konteks pembelajaran seni rupa, rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya partisipasi aktif dalam kegiatan kelas, yang pada akhirnya berdampak negatif pada pengembangan keterampilan dan kreativitas siswa. Masih banyak siswa yang merasa bahwa seni rupa kurang menarik atau tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siswa membutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menggali potensi kreatif mereka. Menurut Sygiyanti dalam Kreo, *et al.*, (2022) definisi kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk berpikir menemukan hal baru yang menarik.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu melalui imajinasinya, menghasilkan ide-ide yang belum pernah terpikirkan sebelumnya. Kemampuan ini sangat bermanfaat, terutama dalam memecahkan masalah sehari-hari. Menurut Studi, *et al.*, (2019) kemampuan seseorang dalam berpikir kreatif terlihat dari kemampuannya menganalisis data dan memberikan tanggapan berupa ide atau gagasan yang unik dan menarik untuk menyelesaikan suatu masalah. Kemampuan berpikir kreatif ini bisa dilatih dan dikembangkan oleh setiap individu melalui berbagai metode. Beberapa ciri individu yang memiliki kemampuan berpikir kreatif antara lain: (1) berpikiran terbuka, (2) terbiasa memecahkan masalah dengan memanfaatkan imajinasi, membuka peluang baru untuk menemukan solusi, dan (3) selalu berusaha menciptakan ide atau perspektif baru yang belum pernah ada sebelumnya dalam menghadapi masalah (Aji *et al.*, 2024). Kreativitas siswa tentu bervariasi, ada yang secara alami mewarisi bakat seni, dan ada yang memiliki potensi tersebut tetapi belum terasah sehingga belum tampak mahir. Kreativitas sendiri diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir dan menemukan hal-hal baru yang menarik.

Kreativitas memberikan banyak manfaat bagi kehidupan dan perkembangan mental anak, di antaranya: a) kreativitas memberikan anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang berharga untuk perkembangan kepribadian mereka, karena mereka bisa menciptakan sesuatu sendiri, b) menjadi kreatif sangat penting bagi

anak karena membuat permainan mereka lebih menyenangkan, serta memberi mereka rasa bahagia dan puas, c) pencapaian adalah hal penting dalam hidup mereka, sehingga kreativitas membantu mereka meraih kesuksesan di bidang yang bermakna bagi mereka, d) kreativitas juga mengajarkan anak nilai-nilai kepemimpinan, di mana mereka belajar memberi ide atau bertanggung jawab sebagai pemimpin dalam kelompok bermain mereka (Sari & Putro, 2021). Kreativitas adalah proses yang membuat keseimbangan serta penerapan tiga aspek utama, yaitu kecerdasan analitis, kreatif, dan praktis. Ketika ketiga aspek ini digunakan secara kombinatorial dan seimbang, mereka akan menghasilkan kecerdasan dan kesuksesan, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan interaktif dapat berpengaruh negatif pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni (Wardani, *et al.*, 2022).

Metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang interaktif berpengaruh pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa. Banyak guru yang cenderung masih menggunakan pendekatan tradisional, seperti teori dan contoh tanpa melibatkan siswa dalam praktik membuat karya seni, hal tersebut kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi atau bereksperimen. Menurut Studi, *et al.*, (2019) Pendekatan ini sering tidak memberikan stimulus yang cukup untuk mengembangkan kreativitas siswa, sehingga mereka tidak dapat memaksimalkan potensi mereka dalam berkarya. Kreativitas dapat dimunculkan melalui proses seni dimana anak dapat mengekspresikan diri dengan bebas, anak dapat bereksperimen atau pun bereksplorasi dengan apa yang dilakukannya. Permasalahan yang sering ditemukan di sekolah dasar pada pembelajaran seni rupa cenderung konvensional, dimana siswa lebih banyak diberi tugas menggambar individu dengan topik bebas tanpa diberi arahan atau langkah-langkah yang sistematis. Peran fasilitator pendidikan, terutama guru, dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung kreativitas siswa (Asbari & Chiam, 2023). Undang-undang Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 20 (Tentang Sistem Pendidikan Nasional)

bahwa guru adalah tenaga pendidik yang secara sadar dan terarah mewujudkan pengalaman dan suasana belajar yang dapat berkembang agar siswa dapat secara efektif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki budi pekerti, ilmu

yang bermanfaat, pribadi yang terhormat, memiliki hak yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat dan negara.

Guru perlu merancang pembelajaran seni rupa yang sistematis dan bervariasi untuk menghindari pembelajaran yang monoton dan konvensional. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa dapat menjadi lebih kaya dan bermakna, serta mendukung tujuan pendidikan untuk membentuk pribadi siswa yang kreatif, mandiri, dan berintegritas, sesuai dengan amanat Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu alasan rendahnya kreativitas anak-anak di Indonesia adalah lingkungan yang kurang mendukung anak-anak untuk mengespresikan kreativitas mereka, terutama dalam keluarga dan sekolah.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode *collective painting*. Metode ini melibatkan siswa dalam kegiatan menggambar atau melukis secara bersama-sama dalam kelompok. Melalui metode ini, siswa dapat belajar bekerja sama, berbagi ide, dan saling menginspirasi. Selain itu, dengan bekerja dalam kelompok, siswa dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan kreatif.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2020) dalam karya berjudul “*Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar*”, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan potensi kreativitas anak serta mengidentifikasi perbedaan antara siswa yang memiliki bakat menggambar dengan yang kurang berbakat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa perlu diarahkan pada aktivitas yang bersifat aktif dan produktif, karena lingkungan sekitar berperan penting dalam membentuk pola pikir mereka. Selain itu, setelah diberikan pelatihan mengenai teknik dasar menggambar, ditemukan adanya perkembangan positif. Siswa mulai mampu mengembangkan imajinasi mereka dan menuangkannya dalam bentuk visual melalui gambar.

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Kreativitas Seni Melalui Metode *collective painting*” yang dilakukan oleh (Hariyani, *et al.*, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses berkarya serta pengaruh penerapan metode *collective painting*. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode *collective painting* sangat berpengaruh dalam menumbuhkan kreativitas seni.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengasumsikan bahwa metode *collective painting* merupakan pendekatan yang tepat untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa serta dapat menambah inovasi baru dalam metode pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh metode *collective painting* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, sehingga dapat mendukung perkembangan kreativitas siswa secara optimal. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul ” Pengaruh Metode *Collective Painting* terhadap Kreativitas Siswa dalam Menggambar pada Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar” (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas V di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Cirebon).

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan yang jawabannya diperoleh melalui proses pengumpulan data dan penelitian.

- 1.2.1 Apakah metode *collective painting* memiliki pengaruh terhadap peningkatan kreativitas menggambar siswa kelas V SD?
- 1.2.2 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kreativitas menggambar siswa kelas V SD yang pembelajarannya menggunakan metode *collective painting* dengan metode ekspresi bebas?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah tertentu yang telah diidentifikasi berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang ada.

- 1.3.1 Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh metode *collective painting* terhadap peningkatan kreativitas menggambar siswa kelas V SD.
- 1.3.2 Untuk mengetahui perbedaan antara peningkatan kreativitas menggambar siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *collective painting* dengan metode ekspresi bebas.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh metode *collective painting* terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Penelitian ini juga akan menilai kelayakan penggunaan metode *collective painting* dalam pengajaran seni rupa serta memberikan informasi terkait respons guru dan siswa saat implementasi metode ini dalam pembelajaran menggambar di sekolah dasar.

### 1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh metode *collective painting* terhadap kreativitas siswa dalam menggambar pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Penelitian ini juga akan menilai kelayakan penggunaan metode *collective painting* dalam pengajaran seni rupa serta memberikan informasi terkait respons guru dan siswa saat implementasi metode ini dalam pembelajaran menggambar di sekolah dasar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1.4.2.1 Bagi Guru

Diharapkan dapat memperoleh wawasan baru dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola kelas dan memfasilitasi kegiatan kolaboratif, yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran tentang berbagai metode pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut, guru perlu mengembangkan dan menerapkan strategi-strategi baru dalam pengajaran untuk memastikan siswa tetap termotivasi dan kreatif.

#### 1.4.2.2 Bagi siswa

Diharapkan dapat membuat siswa tertarik belajar dengan menggunakan metode *collective painting* dalam pembelajaran seni rupa. Salah satu fokusnya adalah meningkatkan kreativitas mereka dalam menggambar.

#### 1.4.2.3 Bagi Sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas siswa yang lebih kreatif dalam seni rupa dan menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran. menambah

referensi metode pembelajaran yang inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sekolah dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif, serta mendorong lingkungan sekolah yang lebih inklusif, dimana siswa merasa dihargai dan didukung dalam eksplorasi kreatif mereka.

## **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Bab I Pendahuluan membahas mengenai dasar pelaksanaan penelitian, dimulai dari latar belakang yang menjadi pemicu pentingnya topik tersebut dikaji. Selain itu, dalam bab ini dijelaskan perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan skripsi yang menggambarkan alur penyusunan laporan penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka menyajikan berbagai literatur yang relevan, termasuk hasil penelitian sebelumnya, pandangan para ahli, serta teori-teori yang mendukung pelaksanaan penelitian. Di bagian ini juga terdapat kerangka berpikir dan hipotesis yang menggambarkan dugaan awal terhadap hasil penelitian berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan pendekatan yang digunakan dalam penelitian, mencakup desain penelitian, subjek penelitian (populasi dan sampel), alat pengumpulan data (instrumen), langkah-langkah pelaksanaan (prosedur), serta teknik yang digunakan untuk menganalisis data. Penjabaran ini bertujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai cara penelitian dijalankan secara sistematis.

Bab IV Hasil dan Pembahasan memuat data dan temuan yang diperoleh selama proses pengumpulan data di lapangan. Bagian ini juga mencakup analisis mendalam terhadap data pre-test dan post-test, yang disusun secara runtut guna menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis dilakukan dengan teknik statistik untuk mengungkap pola, perubahan, atau perbedaan sebagai hasil dari perlakuan atau intervensi dalam penelitian.

Bab V Penutup merangkum keseluruhan hasil penelitian melalui simpulan, implikasi, dan saran. Simpulan berisi jawaban terhadap rumusan masalah

berdasarkan temuan yang diperoleh, sedangkan saran ditujukan kepada berbagai pihak yang berkepentingan, baik dalam konteks akademis, praktik di lapangan, maupun kebijakan yang berkaitan dengan tema penelitian. Rekomendasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan bidang yang diteliti.