

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era pendidikan yang semakin kompetitif, inovasi dalam proses pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar memiliki kontribusi besar terhadap pengembangan kreativitas, keterampilan, dan ekspresi diri anak, khususnya dalam bidang seni rupa. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kreativitas dan ekspresi diri peserta didik. Menurut Hayati dkk. (2023), individu yang dibekali dengan pendidikan karakter memiliki kemampuan untuk menggali dan mengembangkan potensi kreativitas serta inovasinya, sehingga mampu menciptakan berbagai solusi yang baru dan relevan. Dengan bekal tersebut, mereka dapat berkontribusi secara positif dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan serta menyesuaikan diri dengan dinamika perubahan di dunia yang terus berkembang.

Sejalan dengan itu, pendidikan seni budaya memposisikan siswa sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual. Pendidikan seni menjadi wadah bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan yang membentuk kecerdasan intelektual kreatif, dengan tujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan, baik dalam ranah konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan psikologis-edukatif untuk membentuk kepribadian positif siswa (Permen No. 57 Tahun 2014). Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah pendidikan seni yang di dalamnya meliputi: seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan pada tingkat sekolah dasar menekankan pada

keterampilan kerajinan tangan. Materi SBdP dapat mengembangkan berbagai jenis kecerdasan pada peserta didik, seperti kecerdasan intrapersonal, imajinasi, musikal, bahasa, logika, berpikir, dan lainnya (Dewi dkk., 2022). Dengan demikian, seni rupa di sekolah dasar tidak hanya menjadi media berekspresi, tetapi juga sarana untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, membangun imajinasi, serta melatih keterampilan motorik halus. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang tepat karena metode sangat memengaruhi pencapaian kompetensi siswa. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai juga menjadi faktor penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran SBdP.

Namun, realitanya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan diri secara optimal akibat metode pengajaran yang monoton, terbatasnya variasi teknik yang digunakan, dan minimnya media pembelajaran yang menarik (Rukmini, 2020). Metode yang terlalu konvensional dapat membatasi eksplorasi dan inovasi peserta didik (Barlow, 2022). Kondisi ini diperparah dengan metode pembelajaran seni yang cenderung berulang, seperti hanya mewarnai atau bernyanyi, yang membuat siswa cepat bosan. Padahal, penelitian Baird & Tuck (2021), menunjukkan bahwa variasi metode pengajaran, termasuk pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif, mampu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa. Sayangnya, keterbatasan sumber daya seperti alat dan bahan berkarya di banyak sekolah dasar menghambat kesempatan siswa untuk mencoba teknik baru atau bereksperimen dengan berbagai material (Johnson, 2022). Akibatnya, kreativitas siswa menjadi rendah, sebagaimana ditemukan oleh Indriani (2023), bahwa dominasi metode ceramah dan demonstrasi dalam pembelajaran SBdP membuat siswa cenderung meniru karya guru daripada mengembangkan ide sendiri.

Mata pelajaran seni rupa di SD umumnya memiliki alokasi waktu yang sedikit, sehingga siswa tidak punya cukup kesempatan untuk bereksperimen atau menyelesaikan karya dengan teknik yang lebih kompleks. Keterbatasan waktu dan media dalam pelaksanaan pembelajaran seni tidak hanya menghambat optimalnya praktik di kelas, tetapi juga dapat memperkuat persepsi negatif bahwa seni kurang

penting dibandingkan mata pelajaran akademis lainnya (Hennessey & Amabile, 2019). Pelajaran Seni Budaya lebih menekankan praktik daripada teori, namun keterbatasan waktu membuat pelaksanaan praktik menjadi kurang optimal (Saputro & Wijayanti, 2021). Selain itu, keterbatasan ketersediaan media di sekolah sering menyulitkan guru dan siswa, sehingga mereka harus membawa sendiri peralatan atau bahan dari rumah agar kegiatan praktik dapat berjalan lancar. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat dan keterlibatan siswa, karena mereka melihat pembelajaran seni sebagai kegiatan yang merepotkan dan kurang mendapatkan dukungan yang memadai, baik dari segi fasilitas maupun waktu pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah kegiatan kolase. Kolase, atau *collage*, adalah teknik menempelkan berbagai bahan pada suatu bidang untuk membentuk karya seni (Munawar et al., 2020). Menurut Siskowati & Prastowo (2022), kolase merupakan karya seni yang dihasilkan anak melalui teknik penempelan bahan dalam komposisi harmonis sehingga membentuk kesatuan yang indah. Menurut Suratnoaji (2022), kolase adalah bentuk karya seni yang tepat untuk mengasah kreativitas anak. Teknik ini dilakukan dengan menempelkan berbagai macam unsur atau bahan pada satu bidang, sehingga tercipta sebuah karya seni yang baru dan unik. Dengan sifatnya yang fleksibel, mudah dipraktikkan, dan memungkinkan eksplorasi berbagai jenis bahan, kolase menjadi media pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas, melatih keterampilan motorik halus, serta membangun rasa percaya diri siswa dalam menghasilkan karya seni yang orisinal dan bermakna.

Pembuatan karya kolase bersifat lebih bebas karena termasuk dalam seni murni yang mendorong keberanian untuk mengeksplorasi berbagai bahan, ide kreatif, dan teknik (Nihmah dkk., 2025). Proses ini memungkinkan terciptanya karya kolase yang unik sekaligus menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Menurut Putri & Suprayitno (2022), penggunaan kolase dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh. Kegiatan ini dapat melatih keterampilan motorik halus, mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan konsentrasi. Selain itu, kolase juga

membantu siswa mengenal beragam warna dan bentuk, memahami jenis serta karakteristik berbagai bahan, baik alami, buatan, maupun bekas. Proses pembuatannya melatih ketekunan, kemampuan memahami ruang, serta keterampilan memecahkan masalah. Lebih jauh, keterlibatan aktif siswa dalam menciptakan karya kolase yang unik dapat menumbuhkan rasa percaya diri, karena mereka mampu menghasilkan karya yang bernilai estetis sekaligus mencerminkan ide pribadi. Dengan keragaman bahan dan teknik yang dapat digunakan, kolase tidak hanya memberikan kebebasan berkreasi, tetapi juga melatih siswa untuk berpikir inovatif, menghargai proses, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pemanfaatan sumber daya secara kreatif dan berkelanjutan.

Bahan atau material yang digunakan dalam proses pembuatan kolase dapat berasal dari bahan-bahan sederhana yang aman digunakan. Selain memanfaatkan bahan bekas, kolase juga dapat dibuat menggunakan bahan alami yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar (Maulana dkk., 2024). Bahan kolase dapat berupa bahan alami, buatan, maupun bekas, dan penggunaannya dapat memanfaatkan media konvensional maupun nonkonvensional, termasuk limbah organik dan anorganik, sehingga karya menjadi lebih variatif dan tematis (Etnawati dalam Haq & Rachmawaty, 2023). Menurut Sumanto dalam Munawar et al. (2020), bahan yang digunakan untuk kolase tidak terbatas, tetapi dapat mencakup berbagai jenis bahan, seperti: (1) Bahan alami, yang berasal dari unsur-unsur alam atau sisa-sisa makhluk hidup, seperti daun, ranting, kulit telur, bulu ayam, ampas kelapa, kulit batang pisang, dan kulit salak; (2) Bahan buatan, yang dibuat dari benda-benda yang diolah manusia, seperti kertas, kain, plastik, benang, dan kapas; (3) Bahan bekas, yaitu benda-benda yang sudah tidak terpakai atau pernah digunakan, seperti kertas koran, kertas kalender, kain perca, plastik, sendok es krim, serutan kayu, serutan pensil, dan tutup botol.

Salah satu keuntungan dari media kolase adalah sifatnya yang konkret, karena peserta didik dapat melihat dengan jelas apa yang digambarkan. Selain itu, kolase memiliki fleksibilitas tinggi dalam pemilihan bahan dan teknik, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide

kreatif mereka. Melalui kegiatan kolase, siswa dapat melatih koordinasi mata dan tangan, mengasah keterampilan motorik halus, serta belajar memadukan warna, tekstur, dan bentuk secara harmonis. Kegiatan ini juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang ramah lingkungan dengan memanfaatkan bahan bekas, sehingga menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan sekaligus memperkuat keterampilan *problem solving* dan inovasi dalam menciptakan karya seni. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bakar dkk. (2023), pemilihan media kolase anorganik dianggap efektif dalam pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan. Melalui media ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sekaligus memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar, sehingga proses pembuatan menjadi lebih sederhana dan terjangkau. Selain berfungsi sebagai sarana pembelajaran, kolase anorganik juga berperan sebagai media hiburan yang dapat menjadi selingan menyenangkan di antara mata pelajaran lainnya. Penggunaannya mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, serta membantu mengembangkan keterampilan yang kreatif dan inovatif pada peserta didik.

Namun, praktik pembelajaran kolase di sekolah dasar sering kali masih terbatas pada penggunaan satu jenis media atau bahan, sehingga ruang eksplorasi siswa menjadi kurang optimal. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penerapan teknik *mixed media* menjadi salah satu solusi inovatif. Teknik ini menggabungkan berbagai media seperti cat, kertas, kain, dan material lainnya, yang memungkinkan siswa bereksperimen dan menemukan gaya pribadi mereka (Kusumawati, 2021). Selain meningkatkan keterlibatan, *mixed media* juga membantu siswa memahami proses kreatif secara lebih luas serta menumbuhkan kesadaran akan pemanfaatan bahan di lingkungan sekitar secara inovatif (Deguara & Nutbrown, 2018). Dengan pemanfaatan media konvensional maupun nonkonvensional, termasuk limbah organik dan anorganik, karya seni yang dihasilkan menjadi lebih beragam dan tematis. Pengalaman positif dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sangat penting karena membentuk pandangan dan minat siswa terhadap seni di masa depan.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui profesinya, guru memiliki peran strategis dalam menentukan pilihan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga proses belajar tidak hanya berbobot tetapi juga mudah dipahami oleh siswa (Sarly & Pebriana, 2020). Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting, terutama pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, karena pengalaman positif yang diberikan akan membentuk pandangan dan minat siswa terhadap seni di masa depan. Penelitian Erawati (2021) menunjukkan bahwa penerapan teknik *mixed media* dalam pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, mendorong partisipasi aktif, dan membantu mereka mengekspresikan ide secara lebih bebas. Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan kreativitas sebagai salah satu kompetensi utama, sehingga integrasi inovasi seperti *mixed media* menjadi langkah strategis untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan pendekatan tunggal seperti teknik kolase dengan satu jenis media, sehingga belum mampu mengoptimalkan eksplorasi ide siswa. Berdasarkan hal tersebut, penerapan teknik *mixed media* pada pembelajaran seni rupa, khususnya materi kolase, diyakini mampu memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peserta didik dalam mengembangkan ide, mengekspresikan kreativitas, dan menghasilkan karya seni yang unik serta bermakna. Urgensi penelitian ini juga diperkuat oleh kebutuhan akan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, di mana kreativitas menjadi salah satu keterampilan abad 21 yang harus dimiliki setiap peserta didik. Penerapan teknik *mixed media* pada materi kolase diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas artistik, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Dengan memanfaatkan teknik ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi, terlibat aktif, dan percaya diri dalam proses berkarya. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara empiris pengaruh teknik *mixed media* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik, sehingga dapat memberikan kontribusi pada

pengembangan strategi pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh teknik *mixed media* pada karya seni kolase terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa?
2. Apakah ada perbedaan kreativitas peserta didik yang mengikuti pembelajaran teknik *mixed media* dan yang tidak mengikuti pembelajaran teknik *mixed media*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut penelitian ini memiliki tujuan umum dan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui inovasi pembelajaran seni rupa menggunakan teknik *mixed media* untuk meningkatkan ekspresi kreatif dan daya tarik pada peserta didik sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh teknik *mixed media* pada karya seni kolase terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa.
2. Untuk mengetahui perbedaan tingkat kreativitas peserta didik sekolah dasar yang mengikuti pembelajaran teknik *mixed media* dan yang tidak mengikuti pembelajaran teknik *mixed media*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, penulis berharap agar penelitian ini nantinya dapat memberi manfaat baik manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, meningkatnya kreativitas siswa yang dapat mengeksplorasi berbagai bahan dan teknik serta lebih mampu mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara bebas.
2. Bagi guru, meningkatnya kualitas pengajaran dan lebih inovatif dalam mengajarkan seni serta memperoleh keterampilan baru dalam mengimplementasikan Teknik *mixed media-media*.

3. Bagi sekolah, meningkatnya citra positif di mata Masyarakat dan orang tua peserta didik serta meningkatkan kualitas Pendidikan seni di sekolah. yang dapat menarik lebih banyak peserta didik untuk mendaftar dan memperkuat kurikulum seni dengan pendekatan yang lebih kreatif dan relevan dengan perkembangan zaman.
4. Bagi peneliti, memberikan pengalaman baru serta pemahaman mengenai pembelajaran menggunakan teknik *mixed media* terhadap peningkatan kreativitas dan daya tarik peserta didik sekolah dasar

### **1.5 Ruang Lingkup Penulisan**

Penelitian ini termasuk dalam ranah pendidikan seni rupa dengan fokus kajian pada materi kolase menggunakan teknik *mixed media*. Tujuan utama penelitian Adalah menganalisis pengaruh penerapan teknik *mixed media* terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV di SDN 154 Citepus, sedangkan objek penelitian adalah kreativitas peserta didik dalam menghasilkan karya kolase melalui penerapan teknik *mixed media*.

Penelitian dilaksanakan di SDN 154 Citepus pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Ruang lingkup penelitian dibatasi hanya pada variabel bebas, yaitu teknik *mixed media*, dan variabel terikat, yaitu kreativitas peserta didik. Penelitian ini tidak mencakup pembahasan teknik seni rupa lainnya maupun aspek pembelajaran seni yang tidak berhubungan langsung dengan kreativitas.

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini melibatkan pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengukur tingkat kreativitas peserta didik sebelum perlakuan, dilanjutkan dengan penerapan teknik *mixed media* dalam pembelajaran kolase, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan tingkat kreativitas peserta didik setelah perlakuan.