

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menciptakan proses belajar dimana seorang individu yang dewasa dapat membimbing dan mengarahkan individu lainnya yang belum dewasa menuju kedewasannya. Tujuannya adalah agar individu yang belum dewasa tersebut mampu mengubah dirinya baik dalam segi perilaku, kepribadian, ataupun dalam segi moral dan spiritual agar memiliki keterampilan yang diharapkan mampu membantu dirinya dalam berbaur dengan masyarakat. Selain itu, pendidikan juga disebut sebagai suatu proses memanusiakan manusia.

Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Salahsatu proses pendidikan umumnya dilaksanakan pada pendidikan formal. Pendidikan formal terdiri dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Setiap jenjang pendidikan tersebut memiliki fungsi dan tujuan yang sama yaitu untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang akan bermanfaat bagi kehidupan siswa di masa depan.

Idealnya pendidikan bukan hanya mampu mengubah seseorang dalam segi pengetahuan atau kognitifnya saja, namun dari segi perilaku, minat, bakat, dan pengembangan diri juga harus diperhatikan. Seperti yang dikemukakan oleh Hamidy (2016) bahwa:

“Pendidikan tidak hanya tentang transfer ilmu pengetahuan, mengubah ketidaktahuan menjadi berpengetahuan. Namun pendidikan juga meliputi aspek karakter dan keterampilan. Karena sejatinya pendidikan adalah upaya membentuk peserta didik menjadi manusia paripurna, yakni manusia yang bertawa, mandiri dan cendekia. Oleh karena itu pendidikan yang ideal tidaklah cukup hanya dengan aktivitas ceramah, tugas-tugas dan ujian rutin. Tetapi perlu diperlukan sebuah formulasi pendidikan yang mampu membentuk karakter manusia yang siap bersaing dalam kontestasi internasional, di samping memiliki profesionalitas dalam bidang yang digelutinya kelak”.

Demi tercapainya pendidikan yang ideal tersebut, pendidikan harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Mengacu pada kurikulum, pendidikan dilaksanakan dalam sebuah proses

pembelajaran yang di harapkan dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai dengan tujuan yang ingin di capai pada semua mata pelajaran.

Pada jenjang pendidikan dasar, terdapat mata pelajaran yang tentunya dapat menjadi saranatercapainya pendidikan yang ideal melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tersebut, idealnya siswa mendapatkan pengalaman belajar secara optimal karena anak pada usia sekolah dasaryakni 7-12 tahun masih memiliki ingatan yang baik atas pengalaman yang dialaminya. Dalam psikologi perkembangan dinyatakan bahwa pada rentang kehidupan, manusia memiliki masa keemasanatau yang sering disebut dengan *golden age* dimana pada masa tersebut adalah masa dimana manusia memiliki kepekaan yang tinggi. Anak pada jenjang sekolah dasar bisa dikatakan sedang pada masa keemasan seperti halnya yang ditergaskan oleh Daquet (1953, p. 41) bahwa: “*A childre who does not draw is an anomaly, and particulary so in the years between 6 an 10, which is outstandingly the golden age of creative expression*”. (dalam Sobandi, 2012).Menurut Sobandi (2012, p. 2)bahwa pada masa peka atau keemasan ini anak harus diberikan kesempatan agar potensi yang dimilikinya berfungsi secara maksimal.

Pengembangkan potensi diri siswa dapat di laksanakan dengan melakukan proses pembelajaran yang di dalamnya mempelajari tentang materi dan keterampilan pada setiap mata pelajaran yang tertera pada kurikulum termasuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salahsatu mata pelajaran yang bersifat non eksak, namun dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak seperti mata pelajaran yang lainnya. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) terdiri dari pembelajaran Keterampilan, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Rupa. Menurut Sumanto (dalam Oktaviyanti, 2013) bahwa Seni Rupa merupakan cabang seni yang di ciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat di apresiasi melalui indera mata. Pembelajaran seni rupa bertujuan mengembangkan bakat seni, menghasilkan karya, melakukan apresiasi seni, memberikan pengalaman estetis, serta mengembangkan kreativitas dan aspek-aspek pribadi yang dimiliki seseorang (Muharam & Sundaryanti., 1991). Selain itu, tujuan dari pembelajaranseni rupa adalah untuk membantu

pertumbuhan dan pengembangan siswa. Seni Rupa terdiri dari beberapa bidang, diantaranya adalah seni lukis, seni gambar, seni patung, seni bangunan atau seni arsitektur dan seni kerajinan. Sedangkan yang biasanya di pelajari pada jenjang sekolah dasar kebanyakan adalah seni gambar.

Kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) khususnya Seni Rupa berlangsung secara kurang efektif dan optimal. Hal tersebut di karenakan kebanyakan proses pembelajaran yang dilakukan hanya menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif siswa, serta pembelajaran yang kurang inovatif dan kreatif. Guru cenderung mengabaikan pengembangan diri siswa dan kurang memancing kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mednick & Mednick (dalam Maulana, 2008, p. 11) bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melihat hubungan antara ide-ide yang berjauhan, dan mengkombinasikannya menjadi asosiasi yang baru dan memiliki kriteria tertentu. Hal tersebut berarti bahwa kreativitas yang muncul pada diri seseorang merupakan hasil hubungan dari pengetahuan lama dan pengetahuan baru dengan keinginan menjadi suatu hal yang baru. Kreativitas juga dapat dilihat dari sifat-sifat yang dimiliki suatu produk (Maulana, 2008, p. 11).

Selain dari faktor kondisi pembelajaran yang kurang efektif dan faktor guru yang kurang mengembangkan kreativitas siswa, terdapat faktor lainnya yang menyebabkan kurang tercapainya tujuan dari pembelajaran seni rupa yaitu faktor dari dalam siswa itu sendiri. Siswa cukup mengalami kesulitan dalam belajar, kurang motivasi, dan kurang terpancing untuk mengekspresikan diri dalam pembelajaran seni rupa khususnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Gambar ilustrasi merupakan jenis karya rupa dua dimensi yang mampu menggambarkan cerita tertentu atau gambar pendukung atas tulisan yang berisikan cerita. Tocharman, Sobandi, dan Goetoeja (dalam Oktaviyanti, 2013) menyimpulkan bahwa menggambar ilustrasi adalah kegiatan menggambar dengan tujuan untuk melengkapi suatu cerita, teks, atau sebagai penjelasan visual dari suatu bagian tulisan, atau ada pula karya ilustrasi berdiri sendiri tanpa disertai tulisan.

Dalam menggambar ilustrasi, tidak banyak dari siswa yang mampu mengembangkan kreativitasnya. Kebanyakan dari mereka hanya mampu meniru

atau melakukan imitasi dari sebuah gambar yang telah ada. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan kepekaan siswa pada menggambar. Secara umum, masa peka menggambar ada pada masa lima tahun, sedangkan masa peka perkembangan ingatan logis pada umur 12 dan 13 tahun (Muharam & Sundaryanti., 1991, p. 33). Dengan demikian, berarti bahwa pada usia sekolah dasar, anak masih masih membutuhkan bantuan dalam menggambar dan mengembangkan ide kreatifnya. Selain itu, pemikiran abstraksi juga memengaruhi kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu. Dalam usia sekolah dasar, anak hanya bisa menggambarkan atau mengungkapkan sesuatu atas apa yang telah ia lihat dan alami sebelumnya saja. Oleh karena itu, sebaiknya para siswa diberi tugas untuk mengamati dengan teliti benda-benda yang akan mereka gambarkan di gambar ilustrasi yang akan mereka buat, agar ketika gambar ilustrasi itu sedang mereka buat mereka dengan mudah dapat membayangkan bentuk-bentuk benda yang akan mereka gambarkan (Garha & Idris, 1978, pp. 26–28). Hal tersebut dapat membantu siswa dalam menggambar ilustrasi karena siswa telah memiliki gambaran atau pengalaman dari benda-benda yang telah dilihat sebelumnya.

Syahid (2016) mengungkapkan pula bahwa cara belajar peserta didik ditentukan oleh sistem informasi yang diterimanya sehingga setiap orang pasti memiliki caranya sendiri dalam melakukan proses belajar. Selain itu, dilihat dari perkembangan menggambar, anak dalam usia sekolah dasar khususnya kelas V yang berusia antara 10-11 tahun berada pada masa permulaan realisme yang ditandai dengan pandangan subjektif dimana ketika menggambar ia tidak melihat suatu objek. Hal tersebut berarti diperlukannya sebuah kesempatan bagi siswa agar mampu menemukan inspirasi terhadap kreativitasnya dalam menggambar. Untuk menciptakan kesempatan bagi siswa agar dapat melakukan ekspresi kreatif tersebut, maka guru perlu melakukan kegiatan berupa memberi perangsang (stimulasi) kepada siswa, serta guru dapat mempertajam imajinasi dan memperkuat emosi siswa (Sobandi, 2012, p. 2).

Penggunaan sebuah media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan stimulus positif kepada siswa untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi. Briggs (dalam Hariyanto,

2012) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Dr. Abdul Malik Ibrahim (dalam Ahsan, 2014) bahwa media pengajaran sangat penting karena dapat membangkitkan rasa senang dan gembira siswa-siswa serta memperbarui semangat mereka. Keinginan untuk bersekolah dan belajar diharapkan dapat timbul pada siswa karena mereka seyogyanya lebih penasaran dan tertarik pada pembelajaran apa yang akan mereka alami.

Media yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran memiliki beberapa jenis yaitu pertama, media audio contohnya adalah radio dan alat perekam suara. Kedua, media visual contohnya adalah gambar, sketsa, grafik, foto, dan diagram. Ketiga, media proyeksi diam contohnya OHT dan *slide*. Keempat, media proyeksi gerak atau audio visual contohnya adalah video, film gerak, dan film gelang. Kelima, multimedia adalah gabungan dari berbagai media yang disajikan dalam sebuah pembelajaran. Keenam, media benda adalah segala benda yang dapat di gunakan sebagai media pembelajaran agar membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Semua jenis media tersebut dapat di gunakan sebagai media pembelajaran yang tentunya telah diperhitungkan terlebih dahulu kesesuaiannya dengan materi pembelajaran.

Dalam masalah kurangnya kreativitas menggambar ilustrasi pada siswa, media audio visual dalam bentuk film gerak berupa film animasi dapat dijadikan salahsatu alternatif sebagai stimulus siswa untuk berkreasi dalam menggambar ilustrasi. Film animasi merupakan film yang berisi hasil pengolahan gambar yang dibuat menjadi bergerak atau dengan kata lain film animasi adalah film berisi gambar bergerak berkarakter. Karakter gambar tersebut bisa berupa orang, hewan, tumbuhan, atau benda lainnya. Dengan dipergunakannya film animasi secara efektif dalam pembelajaran seni rupa dengan materi menggambar ilustrasi, diharapkan dapat menjadi stimulus siswa dalam memancing kreativitasnya untuk membuat gambar ilustrasi baru yang lebih kreatif. Melalui penayangan film animasi juga biasanya siswa antusias dan tertarik untuk menonton sehingga pembelajaran diharapkan lebih terasa menyenangkan. Ketika siswa merasa senang

dengan sebuah pembelajaran, maka hasil pembelajarannya pun seyogyanya dapat berbeda dengan siswa yang merasa tidak senang, apalagi siswa yang mengharapkan pembelajaran cepat selesai.

Dengan alasan itulah maka dalam penelitian ini diambil judul “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi pada Pembelajaran Seni Rupa (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V SDN Nyalindung dan SDN Sindangjati Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi?
2. Adakah peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi?
3. Adakah perbedaan peningkatan kreativitas siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi dan siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi?
5. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi?

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada media pembelajaran audio visual berbentuk film animasi.
2. Penelitian ini difokuskan pada materi menggambar ilustrasi dengan tema “Hewan dan Kehidupannya”.
3. Penelitian ini difokuskan pada aspek kreativitas siswa.
4. Kreativitas yang diukur pada penelitian ini adalah kreativitas dalam menggambar ilustrasi.

5. Indikator kreativitas menggambar ilustrasi yang akan diukur adalah indikator yang dikembangkan dari indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*Fluency*), keluwesan (*Flexibility*), keaslian (*Originality*), elaborasi (*Elaboration*), dan Kepekaan (*Sensitify*).
6. Penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian indikator berupa penilaian proses pembuatan gambar ilustrasi dan berupa produk gambar ilustrasi.
7. Penelitian ini dibatasi pada kelas V sekolah dasar di SDN NyalindungKecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar Seni Rupa dengan menggunakan media film animasi sebagai alternatif untuk mengembangkan kreativitas menggambar ilustrasi. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi.
2. Mengetahui peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi.
3. Mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi dan siswa yang melaksanakan pembelajaran menggambar ilustrasi tanpa menggunakan media film animasi.
4. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi.
5. Mengetahui faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan menggunakan media film animasi

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun penjelasan dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah manfaat yang di peroleh dari penelitian ini yang bersifat teori. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan dan mampu memberi kontribusi terhadap pengembangan konseptual untuk menambah khazanah pengetahuan dan teori baru dalam pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar khususnya dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan media film animasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang di peroleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dalam pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah, bagi peneliti, bagi peneliti lain.

- a. Manfaat bagi guru yang mengajarkan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) khususnya dalam pembelajaran seni rupa, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan masukan dalam pembelajaran seni rupa dengan menggunakan media film animasi untuk meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi.
- b. Manfaat bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat menambah motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran seni rupa khususnya dalam materi menggambar ilustrasi.
- c. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baru dan bersifat baik dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa.
- d. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebuah pengalaman dan pemahaman ilmu pengetahuan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan penelitian lanjutan khususnya yang berhubungan dengan pembelajaran seni rupa ataupun dalam bidang seni lainnya.
- e. Manfaat bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan kajian yang sama.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, struktur organisasi skripsi terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut.

BAB I berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah yang di dalamnya memuat alasan peneliti memilih penggunaan media film animasi, rumusan masalah dan batasan masalah yang memuat lima masalah yang akan dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian serta memuat tujuh batasan masalah, tujuan penelitian digunakan untuk mendeskripsikan perumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, manfaat penelitian untuk menjelaskan manfaat dilakukannya penelitian baik secara teoretis ataupun secara praktis, dan yang terakhir adalah struktur organisasi skripsi untuk menjelaskan struktur dari penulisan skripsi itu sendiri yang mencakup lima bab.

BAB II berisi studi literatur yang berisi tinjauan mengenai media pembelajaran, film animasi, kreativitas menggambar, perkembangan menggambar anak, gambar ilustrasi, dan pembelajaran seni rupa. Selain itu juga terdapat hasil penelitian relevan yang menjelaskan penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti serta hipotesis penelitian yang berisi asumsi peneliti terhadap hasil penelitian.

BAB III berisi metode penelitian yang terdiri dari metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengolahan dan analisis data.

BAB IV berisi hasil dan pembahasan yang terdiri dari analisis pendahuluan berisi tentang analisis data hasil pretes dan postes, kajian hasil penelitian meliputi data hasil observasi, data hasil angket, data hasil wawancara, dan pengujian hipotesis. Selain itu, pada bab IV juga berisi pembahasan masalah sesuai dengan rumusan masalah yang tertera pada bab I.

BAB V berisi penutup yang terdiri dari simpulan penelitian dan pembahasan yang telah dituliskan pada bab sebelumnya, serta berisi saran yang membahas tentang saran yang diungkapkan penulis dalam penelitiannya.