

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap manusia memiliki potensi yang dapat dikembangkan, salah satunya dengan belajar. Belajar merupakan suatu proses yang harus ada dalam pendidikan, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Purwanto (2010, hlm. 85) mengemukakan "... adanya beberapa elemen yang penting yang mencirikan pengertian tentang belajar salah satunya yakni tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis, seperti : perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berpikir, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, ataupun sikap". Berdasarkan penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa belajar itu harus melibatkan seluruh pemikiran dan fisik supaya mendapatkan hasil belajar yang baik sehingga dapat merubah tingkah laku yang baik pula sesuai dengan yang diharapkan.

Proses belajar tidak dapat terpisahkan dengan proses pembelajaran. Menurut Dananjaya (2013, hlm. 27) mengemukakan bahwa "Pembelajaran merupakan proses aktif peserta didik yang mengembangkan potensi dirinya. Dananjaya menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang harus melibatkan peserta didik kedalam pengalaman melibatkan pikiran, emosi, terjalin dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang serta mendorong prakarsa siswa. Lebih lanjut Dananjaya mengungkapkan model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran dapat berupa diskusi, mencari informasi dari sumber alam sekeliling atau sumber-sumber buku bacaan dan pengalaman berupa permainan". Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya proses pembelajaran dapat menghasilkan siswa mengalami perubahan yang lebih baik seperti dalam aspek kognitif, tingkah laku maupun keterampilan. Tidak hanya itu ada aspek lainnya yang perlu dilatih dan dikembangkan siswa seperti berpikir kritis dan kreatif.

Kreativitas atau berpikir kreatif pada umumnya identik dengan seni. Salah satu hal yang bisa menggambarkan kreativitas siswa yakni dengan gambar yang dibuat siswa. Gambar dapat dijadikan salah satu alat untuk mengukur kreativitas siswa. Dengan gambar yang dibuat siswa, guru dan orang tua akan mengetahui seberapa jauh atau seberapa tinggi tingkat kreativitas anak. Pada anak usia dini kreativitas perlu untuk diasah supaya ketika anak tumbuh dewasa, anak tersebut memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan tajam. Hal tersebut perlu dilakukan ketika anak masih kecil atau sudah memasuki sekolah dasar dikarenakan dalam rentang usia dini dan sekolah imajinasi anak pada umumnya sedang berkembang pesat, sehingga dirasa baik untuk mengasah tingkat kreativitasnya.

Pada kenyataan yang ada, banyak ditemukan di sekolah-sekolah dasar kurangnya kesadaran dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya fenomena siswa kelas I SD ketika ditugaskan untuk menggambar. 47,92 % siswa kreativitasnya rendah, hal tersebut ditunjukkan dengan siswa memilih untuk menggambar pemandangan yang tidak lain menggambar gunung lengkap dengan jalan di tengah atau di pinggir juga sawah dan pohon atau siswa menggambar pemandangan lainnya yakni menggambar laut. Selain itu siswa biasanya memilih untuk menggambar rumah. Hanya sebagian kecil siswa yang memilih tidak menggambar pemandangan ataupun rumah.

Dari keadaan tersebut dikhawatirkan kreativitas siswa tidak terasah dan tingkat kreativitas siswa mengalami penurunan. Jika hal tersebut terjadi, maka akan berdampak pula pada kurangnya minat siswa terhadap seni, dan berkurangnya dalam menghargai atau mengapresiasi seni lainnya. Hal lain yang tak kalah penting yakni kemungkinan besar siswa akan tetap menggambar pemandangan seperti gunung, sawah dan laut jika ditugaskan menggambar bebas. Tentulah hal ini perlu untuk ditanggulangi secepat mungkin agar hal tersebut tidak terus berkelanjutan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mencoba memberikan solusi yakni dengan penerapan Pendekatan Inspiratif untuk meningkatkan kreativitas menggambar pada anak. Dalam pendekatan ini pembelajaran seni

haruslah memperhatikan dan mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang edukatif dan membangun kreativitas peserta didik. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan ini, dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar pembelajaran dan siswa menjadi senang ketika belajar.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum masalah yang akan penulis teliti yakni “Bagaimana penerapan Pendekatan Inspiratif untuk meningkatkan tingkat kreativitas siswa kelas I SD dalam menggambar?”

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan latar belakang di atas, secara khusus masalah yang akan penulis teliti yakni, sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah perencanaan penerapan Pendekatan Inspiratif pada siswa kelas I SD ketika menggambar?
- 2) Bagaimanakah langkah-langkah penerapan Pendekatan Inspiratif pada siswa kelas I SD ketika menggambar?
- 3) Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar dengan menggunakan Pendekatan Inspiratif?

1.3 Tujuan PTK

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian tindakan kelas ini yakni untuk meningkatkan tingkat kreativitas siswa kelas I SD dalam menggambar dengan menerapkan Pendekatan Inspiratif.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

- 1) Mengetahui perencanaan penerapan Pendekatan Inspiratif pada siswa kelas I SD ketika menggambar.

- 2) Mengetahui langkah-langkah penerapan Pendekatan Inspiratif pada siswa kelas I SD ketika menggambar.
- 3) Mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar dengan menggunakan Pendekatan Inspiratif.

1.4 Manfaat PTK

Adapun manfaat diadakanya penelitian ini yakni:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penerapan Pendekatan Inspiratif dalam pembelajaran dapat menstimulus siswa untuk membangkitkan tingkat kreativitasnya. Dengan menerapkan langkah-langkah Pendekatan Inspiratif siswa akan merasa terstimulus ketika menggambar, sehingga dengan pendekatan tersebut dapat meningkatkan tingkat kreativitas siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru
Memberikan solusi tindakan yang harus dilakukan ketika menemukan masalah yang serupa dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Bagi siswa
Meningkatkan kreativitas menggambar.
- 3) Bagi peneliti lain
Peneliti memberikan sumbangan pengetahuan pada akademisi dan/atau praktisi mengenai penggunaan dan manfaat Pendekatan Inspiratif dalam kegiatan menggambar.