

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pendidikan SD. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan peserta didik akan mempelajari pelajaran bidang-bidang seni namun yang dipelajari dari tiap-tiap bidang seni pada tiap tingkatan pendidikan formal berbeda-beda. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 tahun 2006. materi pembelajaran seni budaya dan keterampilan di Sekolah Dasar adalah :

1. Seni Rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni
2. Seni Musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik
3. Seni Tari, keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan buyi, apresiasi terhadap gerak tari
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*)

Semua cakupan materi pembelajaran tersebut tentunya harus dipelajari tetapi pada kenyataannya tidak semua dapat dipelajari karena salah satu faktornya adalah kompetensi guru yang hanya berkompeten dalam satu bidang saja. Sobandi (2007: 29) menyatakan bahwa kondisi ini memerlukan pengajar yang ahli dalam bidang ini. Kenyataannya guru SD sebagai guru kelas dalam menjalankan tugas profesinya menemukan kendala terkait dengan kompetensi profesionalnya.

Cakupan materi dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat dilakukan dengan membagi ke dalam beberapa kelas dengan dipegang oleh guru yang kompeten di dalam bidangnya seperti materi seni rupa dipegang oleh guru seni rupa.

Melihat dari tiap tingkatan pendidikan formal selalu terdapat mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, hal ini dapat dikatakan mata pelajaran seni budaya dan keterampilan memang wajib ada pada setiap tingkatan pendidikan formal. Alasan mata pelajaran ada pada setiap tingkatan pendidikan formal dapat dilihat dari tujuan mata pelajaran tersebut yaitu meningkatkan sikap apresiasi kepada seni budaya, dan keterampilan, menumbuhkan sikap kreatif, menampilkan peran serta seni budaya dan keterampilan, memahami konsep pentingnya seni budaya dan keterampilan. Mata pelajaran seni budaya juga diperlukan karena dapat turut membantu dalam pengembangan otak secara utuh, hal tersebut dinyatakan oleh Hume (ed. Prayitno, 2011: 1) bahwa: siswa yang berpartisipasi dalam kesenian menunjukkan prestasi yang lebih baik dibidang-bidang lainnya.

Kembali kepada kompetensi guru dan tujuan mata pelajaran seni budaya terkadang tidak semua materi dapat disampaikan terlebih pada tingkat sekolah dasar, khususnya di SD Mathlaul Khairiyah kelas IVA Kota Bandung mata pelajaran seni budaya hanya dilakukan dengan menugaskan peserta didik untuk menggambar ekspresif yang sering kita kenal menggambar bebas. Memang tidak salah guru memberikan tugas menggambar bebas karena dapat membuat anak kreatif mencurahkan ide gagasan ke dalam gambarnya, tetapi jika hanya memberikan tugas saja tanpa pengarahan, atau strategi pembelajaran yang tepat tentu ini tidak dapat membuat anak menjadi kreatif.

Gambar yang dihasilkan oleh setiap peserta didik hampir semuanya menggambarkan objek sekitar pemandangan, rumah, pohon, kendaraan bahkan setelah di ulang dengan tugas yang sama gambarnya pun tidak jauh berbeda masih berkisaran objek-objek tersebut. Masalah tersebut dibuktikan ketika penulis melakukan penelitian awal pada tanggal 21 Januari 2013 dengan cara melihat guru memberikan tugas menggambar ekspresif dan melihat hasil karya sebelumnya. Dari hasil penelitian awal data yang dihasilkan berdasarkan objek yang dipilih bahwa: dari jumlah keseluruhan peserta didik yang mengikuti pelajaran sebanyak 23 orang peserta didik, sebanyak 8 (40%) peserta didik

menggambar dengan tema pemandangan, sebanyak 7 (35%) peserta didik menggambar dengan tema lingkungan, sebanyak 3 (10%) peserta didik menggambar dengan tema hewan, sebanyak 1 (5%) peserta didik menggambar dengan tema kendaraan, sebanyak 1 (5%) peserta didik menggambar dengan tema kartun, sebanyak 1 (5%) peserta didik menggambar dengan tema bermain. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran seni rupa dapat dikatakan masih belum tercapai.

Guru boleh saja menugaskan menggambar ekspresif atau menggambar bebas tetapi dari setiap tugas yang diberikan tersebut harus ada peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif. Berarti ada hal yang harus dibenahi, seperti pergantian guru dengan guru yang lebih kompeten dalam bidangnya hal tersebut tidak dapat langsung dibenahi ada cara lain yang dapat dilakukan yaitu dengan mengubah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang bagaimana harus diubah? Itulah pertanyaannya. Dalam strategi pembelajaran kita mengenal metode pembelajaran, model pembelajaran dan pendekatan pembelajaran. Penulis ingin mengangkat masalah meningkatkan hasil belajar menggambar ekspresif peserta didik melalui pendekatan pembelajaran. Dalam pemilihan pendekatan pembelajaran itu sendiri ada hal yang harus diperhatikan menurut Prawira (2007: 102) mengatakan bahwa: “dalam memilih pendekatan paling tidak ada 3 faktor yang harus diperhatikan (1) kompetensi peserta didik yang diharapkan (2) karakteristik atau struktur bidang kajian (3) karakteristik peserta didik yang ada (4) kesiapan guru”.

Pendekatan pembelajaran yang dipilih oleh penulis adalah mengambil salah satu pendekatan pembelajaran Seni Rupa yaitu pendekatan inspiratif, pendekatan inspiratif itu sendiri adalah pendekatan yang dilakukan dengan teknik memberikan stimulasi kepada peserta didik, stimulasi dalam pembelajaran, stimulasi yang diambil adalah salah satu stimulasi yang diungkapkan oleh Lansing (Prawira, 2007: 11) yaitu: “*direct experience* yang dalam bahasa Indonesia artinya adalah pengalaman langsung”. Pendekatan inspiratif *direct experience* ini cukup sederhana dibandingkan tiga pendekatan lainnya karena

cukup dengan mengajak peserta didik mengingat kembali pengalaman-pengalaman yang pernah dialami, melalui pendekatan ini peserta didik diajak juga untuk menceritakan pengalamannya melalui media gambar sehingga hasil gambarnya pun tidak lagi monoton dengan objek berkisaran pemandangan, pohon, rumah, dan kendaraan tetapi banyak objek lain yang dapat digambarkan dari pengalaman tersebut begitu pula dengan pemilihan warna yang akan lebih variatif.

Uraian di atas melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif melalui penerapan sebuah pendekatan yaitu pendekatan inspiratif *direct experience* dengan judul: **“Penerapan Pendekatan Inspiratif *Direct Experience* Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas di SD Mathla’ul Khairiyah Kelas IV)”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Melalui judul ini penulis menemukan beberapa faktor permasalahan yang menyebabkan kurangnya kemampuan peserta didik kelas IV SD Mathla’ul Khairiyah dalam menggambar ekspresif di kelas sehingga gambar yang dibuat adalah gambar dengan objek pemandangan, rumah, pohon, dan kendaraan. Faktor-faktor tersebut di antaranya:

1. Kompetensi guru yang bukan berlatar belakang pendidikan seni rupa sehingga berakibat kurang memahami pendidikan seni rupa.
2. Kurangnya penyediaan alat dan bahan untuk menunjang pembelajaran seni rupa di kelas.
3. Kurangnya kemampuan untuk mengarahkan peserta didik pada teknik dasar seni rupa.
4. Strategi pembelajaran yang kurang efektif untuk memaksimalkan kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif.

Fikhi Frasethian, 2013

Penerapan Pendekatan *Direct Experience* Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dari faktor-faktor tersebut penulis mengambil langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang akan diangkat menjadi suatu rumusan masalah, yaitu mengambil dari faktor yang ke-4 strategi pembelajaran yang kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif, karena dari keempat permasalahan tersebut yang memungkinkan untuk diperbaiki, dan dapat mempengaruhi faktor lain apabila strategi pembelajaran yang dibenahi. Adapun rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun desain pembelajaran penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathlaul Khairiyah?
2. Bagaimana penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathlaul Khairiyah?
3. Bagaimana hasil penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathlaul Khairiyah?

C. TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah penelitian tindakan kelas tersebut penulis bertujuan untuk:

1. Memahami penyusunan desain pembelajaran penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathla'ul Khairiyah.
2. Memahami penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathla'ul Khairiyah.

3. Memahami hasil penerapan pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung) untuk meningkatkan kemampuan menggambar ekspresif pada peserta didik kelas IV SD Mathla'ul Khairiyah.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi Penulis

Untuk meningkatkan kemampuan pengalaman dalam proses pembelajaran Seni Budaya dan dapat lebih memahami pembelajaran Seni Budaya melalui pendekatan inspiratif *direct experience* (pengalaman langsung).

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam meningkatkan pembelajaran Seni Budaya di kelas dengan proses pembelajaran yang lebih variatif dan kreatif agar tujuan dari mata pelajaran tersebut dapat tercapai dengan maksimal.

3. Bagi Peserta Didik

Meningkatnya pengalaman dan wawasan peserta didik terhadap keadaan yang terjadi di lingkungan sekitar, dan meningkatnya kreativitas peserta didik dalam berkarya baik menggambar ekspresif maupun berkarya yang lainnya. Tidak hanya dalam pelajaran sehari-hari tetapi kreativitas ini akan meningkat dalam kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Sekolah

Memberikan wawasan bahwa pembelajaran tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas dengan metode guru memberikan pembelajaran dan peserta didik menerima pembelajaran, tetapi pembelajaran dapat dilakukan di luar sekolah dan dapat mengambil dari pengalaman-pengalaman yang didapat dari peserta didik.

Fikhi Frasethian, 2013

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

5. Bagi Dunia Pendidikan Seni Rupa

Untuk memberikan kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa yang kreatif dan efektif.

E. METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) model Kemmis & McTaggart (Kusumah, 2012: 20) bahwa: “Penelitian Tindakan Kelas dengan model ini terdiri dari empat komponen yaitu: Perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi”. Empat komponen tersebut merupakan kegiatan yang dilakukan dalam satu siklus.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan pendekatan inspiratif *direct experience*, tiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut: Pada siklus pertama meminta peserta didik menggambar pengalaman saat liburan, kemudian pada kedua peserta didik diminta membuat cerita tentang pengalaman saat menonton teater kemudian meminta peserta didik untuk menggambarkan pengalaman tersebut, dan pada siklus ketiga peserta didik diminta untuk menggambar pengalamannya saat mengunjungi kebun binatang dengan menayangkan contoh gambar. Penulis akan melakukan penelitian di satu kelas yaitu kelas IVA, karena penulis mengambil tiga siklus maka penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan.

Penulis melakukan pengumpulan data pada setiap pertemuannya dengan menggunakan format penilaian, format identifikasi karya, kemudian penulis membandingkan hasil menggambar peserta didik dari hasil penelitian awal, pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga dengan menggunakan format penilaian dan format identifikasi karya tersebut.

Fikhi Frasethian, 2013

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penulis juga menggunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif, karena pada hasil penelitian selain penulis menginginkan hasil yang bersifat deskriptif berupa kata-kata tertulis penulis pun menginginkan data *real* akan keefektifan pendekatan inspiratif *direct experience* tersebut. Sehingga hasilnya dapat dijabarkan dengan jelas dengan disertakan bukti kongkrit berupa dokumentasi penelitian dan format penilaian. Dengan metode tersebutlah penulis dapat mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggambar ekspresif melalui pendekatan inspiratif *direct experience*.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

membahas pemaparan dan uraian mengenai Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode penelitian, Sistematika Penulisan. Menjelaskan hal-hal apa saja yang menjadi penyebab ingin dilakukannya penelitian ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

membahas tentang teori-teori yang relevan dengan pokok permasalahan dan teori memperkuat penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

memaparkan metode penelitian yang akan digunakan, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

menguraikan dan memaparkan hasil penelitian mengenai penerapan pendekatan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menggambar ekspresif dan analisis karya gambar ekspresif anak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Fikhi Frasethian, 2013

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membahas paparan singkat mengenai hasil dari penelitian dan rekomendasi materi keilmuan untuk penelitian berikutnya.



Fikhi Frasethian, 2013

Penerapan Pendekatan Direct Experience Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menggambar Ekspresif (Penelitian Tindakan Kelas Di SD Mathlaul Khaeriyah Kelas IV)
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu