

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah “...bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, peserta didik yang berkualitas harus memiliki aspek moral, akhlak, kesehatan, pengetahuan, dan keterampilan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional harus berfungsi secara optimal untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam pendidikan seni.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, seni dapat diartikan sebagai keahlian membuat karya yang bermutu, atau karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa. Namun dalam pendidikan seni tidak hanya berfungsi untuk melatih siswa dalam menguasai proses dan teknik membuat karya saja, tetapi berfungsi juga sebagai alat pendidikan untuk mengembangkan siswa agar menjadi lebih optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Soehardjo (dalam Sobandi, 2008, hlm. 44) menyatakan bahwa:

Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendidikan seni diharapkan akan menghasilkan kemampuan peserta didik dalam dua hal: Pertama, melakukan kemampuan kegiatan seni seperti mampu meniru (imitasi) dan berekspresi. Kedua, agar siswa memiliki kemampuan untuk menghargai buah pikiran (dalam bentuk karya) serta menghargai karya orang lain dalam bentuk dan jenis karya seni rupa.

Pembelajaran seni di sekolah dasar memuat beberapa cabang seni, yaitu seni rupa, seni tari, dan seni musik. Namun pada penelitian ini lebih berfokus pada cabang seni rupa. Seni rupa adalah salah satu cabang dari seni. Seni rupa membuat karya seni yang dapat dirasakan oleh indera penglihatan. Selain itu, seni rupa berdasarkan dimensinya terdiri atas dua jenis dimensi, yaitu seni rupa dua dimensi, dan seni rupa tiga dimensi. Dua dimensi merupakan seni rupa yang memiliki panjang, dan lebar. Dalam kompetensi dasar mengenai seni rupa dua

dimensi mencakup menggambar ekspresif, dan membuat karya teknik tempel (kolase, montase, dan mozaik). Sedangkan, tiga dimensi terdapat tinggi yang membedakannya dan memiliki wujud yang bisa digenggam, sehingga tiga dimensi memiliki volume serta menempati ruang. Dalam kompetensi dasar mengenai seni rupa tiga dimensi mencakup membuat patung dari plastisin, tanah liat atau dari *gypsum*.

Pada dasarnya siswa sekolah dasar masih diwarnai dengan suasana bermain meskipun tidak sepenuhnya siswa ingin bermain. Hanya saja untuk siswa sekolah dasar pembelajaran yang monoton akan terlihat membosankan dan tidak menyenangkan. Bermain bagi siswa merupakan suatu kesenangan yang berupa keaktifan untuk bergerak, terus mencoba hal-hal baru yang belum pernah dialaminya, dan berkomunikasi secara bebas baik dengan gurunya maupun dengan siswa lainnya. Kesenangan siswa dapat dilihat pula dari adanya kecakapan serta gerak gerik yang mungkin disadari dan ada pula tidak disadari. Ketika siswa dapat menyelesaikan karyanya tanpa disadari, siswa akan berteriak secara spontan dengan raut wajah puas telah menyelesaikan karyanya sendiri. Karya yang dibuat oleh siswa memiliki makna tersendiri yang tentunya satu sama lainnya berbeda dan memiliki keunikan masing-masing sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya.

Akan tetapi, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh masyarakat, baik di dalam lingkungan sekolah maupun di luar di sekolah. Hal ini sangat wajar, karena mata pelajaran SBdP di sekolah kurang diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan intelektual atau nilai akademik siswa. Sehingga pendidikan seni dianggap tidak terlalu penting dalam pembelajaran. Selama ini keberhasilan pendidikan lebih dominan diukur dari kemampuan akademik mata pelajaran tertentu, terutama eksak. Padahal mata pelajaran SBdP merupakan awal dari kesenangan anak dalam melakukan pembelajaran, sehingga bisa belajar sambil bermain.

Guru sekolah dasar merupakan guru semua bidang, yaitu seluruh mata pelajaran dilakukan oleh guru kelas. Dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan metode-metode yang sama, terutama mata pelajaran SBdP yang khususnya seni rupa. Guru kurang mengembangkan pembelajaran SBdP, sehingga

pada pembelajaran seni rupa hanya terpaku pada menggambar bebas dengan menggunakan pensil dan pewarna saja. Padahal selain menggambar pada kertas, dalam kompetensi dasar masih terdapat seni rupa yang lainnya.

Muharam, E. dan Sundayati, W., (1992) menyatakan bahwa “tujuan pendidikan seni rupa di sekolah adalah melanjutkan dan mengembangkan kesanggupan berkarya maupun pengetahuan seni rupa yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah” (hlm. 24). Usia anak sekolah dasar merupakan usia yang sedang dalam masa pertumbuhan. Selain itu, Rengganis juga menyatakan bahwa “pembelajaran seni rupa di sekolah mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual atau rabaan” (2017, hlm. 49). Dalam hal belajar sambil bermain ini siswa memerlukan perhatian dan bimbingan dengan diberikan kesempatan kepada siswa agar menciptakan sebuah karya seni rupa untuk mengembangkan kemampuan-kemampuannya, terutama dalam kreativitas. Murniati, E. (2012, hlm. 11) menyatakan bahwa “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”. Berdasarkan pernyataan tersebut siswa mampu membuat sebuah karya baik mengembangkan yang sudah ada maupun yang baru untuk mengembangkan kreativitasnya.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa, diantaranya dengan melakukan kegiatan membuat sebuah karya seni rupa yang terdapat pada kompetensi dasar adalah teknik tempel yang berupa mozaik. Di dalam seni, “mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan atau unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang” (Sunaryo dalam Muharrar, S. dan Verayanti, S., 2013, hlm. 66). Namun pada penelitian ini, dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi menggunakan teknik menempel sederhana mozaik dari media kertas. Penggunaan media kertas yang berupa kertas *sketch book* menjadi dasar pembuatan pola atau sketsa gambar yang akan dibuat oleh siswa dan materialnya yang berupa kertas berwarna ini akan dijadikan sebagai potongan-potongan kertas untuk ditempelkan pada pola gambar yang telah dibuat oleh siswa.

Pembahasan dalam kajian mozaik karya anak adalah mengenai unsur seni rupa dua dimensi, yaitu garis, bidang, dan warna, serta tema karya. Garis yang digunakan adalah dominan atau perpaduan garis lurus, garis melengkung, garis putus-putus, garis bergelombang, dan garis zigzag. Selanjutnya bidang mengenai pertemuan dua garis atau lebih yang membentuk sebuah bidang geometris (persegi, lingkaran, segitiga, dan bentuk lainnya) dan bidang non-geometris (bentuk yang tidak beraturan). Kemudian mengenai warna yang digunakan berupa pemilihan warna kertas yang sesuai dengan objek yang terdapat pada pola gambar. Ada juga tema karya yang akan diambil dari kajian mozaik ini merupakan tema yang disesuaikan dengan pembelajaran kelas IV yang sedang berlangsung, yaitu mengenai makhluk hidup (manusia, hewan, dan tumbuhan). Selain itu, terdapat juga kajian dalam segi kreativitas mengenai ciri-ciri berpikir kreatif, yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, dan penguraian.

Meskipun hanya kertas berwarna yang digunakan sebagai media dan material pembuatan karya dan alat bahan sederhana lainnya, tetapi manfaat dari adanya pembuatan karya yang berupa mozaik di sekolah dasar bisa membangkitkan kreativitas anak dan kesenangan belajar sambil bermain. Selain itu, penerapan mozaik di sekolah dasar bukan hanya sebagai hiasan kelas saja, namun juga dalam berbagai kegiatan lainnya, salah satunya hasil karya di tempel pada majalah dinding.

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti berkeinginan untuk mencari tahu bagaimana kemampuan dan kreativitas siswa melalui penelitian yang berjudul “Analisis Seni Rupa Dua Dimensi Karya Mozaik dan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2. Batasan Masalah Penelitian

Untuk memudahkan proses penelitian, maka dalam pembahasan penelitian ini peneliti akan membatasi kajian yang akan dibahas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Deskripsi dibatasi pada analisis seni rupa dua dimensi karya mozaik dan kreativitas siswa sekolah dasar.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah garis seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah bidang seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah warna seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar?
- 4) Bagaimanakah tema karya seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar?
- 5) Bagaimanakah kreativitas seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mengetahui garis seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar;
- 2) Mengetahui bidang seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar;
- 3) Mengetahui warna seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar;
- 4) Mengetahui tema karya seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar;
- 5) Mengetahui kreativitas seni rupa dua dimensi karya mozaik siswa kelas IV sekolah dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat khususnya dalam pembelajaran seni rupa baik itu secara teori maupun secara praktis.

1.5.1. Manfaat Teori

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk referensi dalam perencanaan pembelajaran yang dipadu padankan dengan seni rupa,

terutama mozaik. Selain itu sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya:

- 1) Bagi siswa

Dalam membuat karya, diharapkan siswa dapat:

 - a. Mengetahui tentang unsur-unsur yang terdapat pada karya seni rupa dua dimensi.
 - b. Menambah pengetahuan pembelajaran sekaligus seni rupa mozaik untuk siswa.
 - c. Membangkitkan kreativitas siswa dalam pemilihan warna kertas yang sesuai dengan pola gambar.
 - d. Mengembangkan motorik halus siswa melalui teknik sederhana dengan menggunakan media kertas berwarna dan menempelkan dalam proses pembuatan karya mozaik.
- 2) Bagi guru
 - a. Memberikan referensi pembelajaran yang menggabungkan antara materi pembelajaran dengan seni rupa mozaik.
 - b. Memberikan referensi berkarya dalam pembelajaran seni rupa sesuai dengan tahap perkembangan siswa.
 - c. Mozaik membantu memberikan gambaran pembelajaran dengan cara yang berbeda, tetapi tetap menyenangkan, dan membangkitkan kreativitas siswa.
- 3) Bagi peneliti
 - a. Mendapatkan pemecahan masalah dalam penelitian untuk mengetahui kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik.
 - b. Mendapatkan pengetahuan dari pengalaman langsung serta melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat mengenai pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

1.6. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan yang disusun dalam skripsi ini sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2018) yang terdiri atas:

Resma Sari Putri, 2019

ANALISIS SENI RUPA DUA DIMENSI KARYA MOZAIK DAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian yang menguraikan mengenai permasalahan yang akan diteliti, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan tentunya adalah struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teori, mengungkapkan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dikaji dari berbagai literatur serta menurut sumber yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan mengenai serangkaian kegiatan serta cara yang ditempuh dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan sumber yang relevan dengan masalah yang dikaji. Bab ini juga menguraikan mengenai model penelitian, subjek dan tempat penelitian, prosedur administratif penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan tentang Analisis Seni Rupa Dua Dimensi Karya Mozaik dan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi, dikemukakan beberapa simpulan dan rekomendasi sebagai jawaban dari rumusan masalah serta sebagai inti dari bab-bab sebelumnya dan menguraikan hasil temuan tentang permasalahan yang dikaji.