

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, semua orang pasti harus memiliki sikap kreativitas untuk menunjang beberapa kegiatan yang dilakukan. Kreativitas pada setiap orang tentunya berbeda antara satu dengan yang lainnya. Kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.

Kreativitas seni merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan ide kreatif yang dimilikinya untuk memecahkan suatu masalah dalam membuat suatu produk atau karya yang dihasilkannya. Selain itu anak perlu kebebasan dalam menggali kreativitasnya melalui seni, karena pada dasarnya seni lebih menekankan pada kesenangan dan juga proses anak berkreasi dari pada hasilnya.

Dalam penelitian ini, kreativitas seni yang digambarkan yaitu membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas sehingga membentuk sebuah karya yang bervariasi dengan memanfaatkan barang bekas seperti botol aqua bekas, kardus, kemasan yakult, kaleng susu, dan lain sebagainya yang dapat dijadikan acuan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan idenya secara kreatif dalam membuat sebuah produk atau karya yang tentunya unik dan juga menarik.

Seni kriya sebagai hasil dari budidaya dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan benda yang dibuatnya. Seni kriya atau disebut juga *handcraft* merupakan suatu produk yang dibuat atau dibentuk dengan mengandalkan

keahlian atau keterampilan tangan yang pada umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau dapat dilihat secara visual yang begitu indah, unik, dan seringkali menghasilkan fungsi barang atau nilai guna suatu barang tersebut.

Kreativitas seni kriya adalah kemampuan untuk menghasilkan benda kerajinan yang baru. Kemampuan untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreativitas berkarya. Karena merancang sebuah karya perlu mengandalkan keterampilan manual dan kekreatifan. Pembelajaran seni rupa mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan. Tujuannya yaitu siswa dapat memahami dan memperoleh kepuasan dalam berkarya seni ciptaan siswa sendiri maupun karya seni ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang penggunaan media. Baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Seni rupa terdiri dari seni rupa murni dan seni rupa terapan. Dalam konsep seni rupa murni meliputi struktur bentuk dan ungkapan (ekspresi), sedangkan seni rupa terapan meliputi hubungan bentuk, fungsi, dan elemen estetik.

Karya seni rupa 3 dimensi merupakan karya seni yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Oleh karena itu, karya seni rupa 3 dimensi dapat dilihat dari berbagai sisi yang berbeda, baik depan, atas, bawah, maupun belakang. Dalam membuat kriya 3 dimensi ini terdapat prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip seni rupa merupakan landasan dalam membuat karya seni, dalam suatu karya seni yang dapat dinikmati dari segi estetik dan sedap dipandang mata merupakan karya seni yang menerapkan prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip seni rupa itu sendiri adalah cara dalam menyusun atau menata beberapa unsur-unsur rupa, seperti titik, garis, bidang, volume, warna, tekstur, ruang, dan struktur. Kedelapan unsur ini kemudian ditata kembali di dalam prinsip-prinsip seni rupa agar menjadi suatu karya seni yang umumnya terdiri dari kesatuan, keseimbangan, proporsi, ritme, pusat perhatian, dan kontras.

Barang bekas merupakan sampah rumah tangga yang sudah tidak terpakai. Barang bekas dapat berupa botol plastik, kardus, maupun peralatan rumah tangga yang sudah tidak digunakan. Penggunaan barang bekas ini dapat mempengaruhi kesenangan dalam diri peserta didik untuk mengasah

Rinduning Putri Anggun, 2021

ANALISIS KREATIVITAS SENI DALAM MEMBUAT KRIYA 3 DIMENSI DARI BARANG BEKAS PADA MATA PELAJARAN SBDP (SENI RUPA) SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

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

kreativitas seninya. Maka dari itu, penampilannya juga harus menarik. Manfaat dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas terhadap kreativitas seni siswa melalui mata pelajaran Sbdp (seni rupa) ini sangat bermanfaat sekali bagi peserta didik karena dapat merangsang daya kreativitas seni siswa dalam membuat sebuah karya dengan memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar, karena dengan menggunakan media barang bekas ini dapat lebih hemat biaya juga tanpa harus mengeluarkan banyak uang. Selain itu juga, dapat meningkatkan daya kreativitas seni siswa baik secara motorik maupun kognitif, siswa mampu mengembangkan sebuah hasil karya menurut pemikiran dan imajinasi mereka sendiri.

Seni Budaya dan Prakarya merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi kepada peserta didik. Salah satunya yaitu berkreasi untuk menciptakan karya dari barang bekas yang akan dijadikan benda kriya 3 dimensi. Tujuannya yaitu untuk menghasilkan suatu produk karya seni yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik dan lingkungan sekitar berupa benda nyata. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, peserta didik melakukan pengamatan terhadap sebuah karya atau benda-benda produk kerajinan lainnya yang ada di lingkungan peserta didik. Setelah itu peserta didik dapat berkreasi menciptakan berbagai karya seni dan produk secara berkala, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Pada penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas IV, dimana siswa kelas IV adalah anak yang memiliki rentang usia sekitar 9-10 tahun. Pada kenyataannya, masih ada beberapa anak yang dalam aspek keterampilannya masih kurang atau kreativitas seninya perlu diasah kembali, misalnya dalam membuat suatu kriya 3 dimensi dari barang bekas, dimana anak membuat suatu karya seni yang dapat mengedukasi dan mengekspresikan dirinya sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran Seni

Budaya dan Prakarya yaitu membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas terdapat beberapa anak yang kemampuan dalam berkreaitivitas seninya masih sangat kurang karena dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya guru biasanya hanya menugaskan siswa untuk menggambar saja, maka dari itu peneliti mencoba untuk mengedukasi siswa dengan membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas, dimana anak dituntut untuk mengembangkan idenya dengan cara berkarya dan juga dapat lebih percaya diri lagi dengan hasil karya yang telah dibuatnya. Proses pembelajaran di sekolah SDN 1 Kedawung sering melakukan penerapan pada pembelajaran Sbdp dalam bentuk teori dan kurang melakukan kegiatan praktik secara langsung. Praktik yang diterapkan hanya dilakukan Ketika proses pembelajaran menggambar dan bernyanyi, sedangkan untuk pembelajaran yang materinya kerajinan tangan terkadang peserta didik hanya diberikan tugas di rumah, hal itu memungkinkan hasil karya yang diciptakan bukan hasil peserta didik itu sendiri melainkan hasil bantuan dari orang tua untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu, kreativitas seni yang dimiliki peserta didik sendiri tampak belum maksimal. Sehingga dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah solusi yang dapat mengasah kreativitas siswa kelas IV sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Salah satu solusi yaitu dengan memanfaatkan barang bekas seperti botol plastik, kemasan yakult, kaleng susu, kardus bekas, dan lain sebagainya untuk dijadikan dalam pembuatan kriya 3 dimensi diharapkan dapat mengasah kreativitas seni siswa dalam menghasilkan karya yang unik dan juga menarik.

Sudah banyak penelitian yang menjelaskan kajian tentang media barang bekas, namun masih belum banyak yang mengkaji media barang bekas untuk mengasah kreativitas seni atau keterampilan siswa sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk memfokuskan kajian tentang kreativitas seni membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas yang terdapat dalam materi semester 2 kompetensi dasar 3.1 mengetahui gambar dan bentuk 3 dimensi. tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 pembelajaran 6. Melalui kegiatan tersebut dapat dijadikan

sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak karena anak telah mengembangkan idenya sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan cara menganalisis karya yang dibuat oleh siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui perkembangan karya yang dihasilkan siswa. Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian “Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Sbdp (seni Rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.2 Batasan Masalah

Untuk dapat mempermudah proses penelitian, maka penulis penelitian membatasi kajian yang akan dibahas. Adapun batasan masalah dalam penelitian adalah deskripsi dibatasi pada “Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Sbdp (Seni rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah bimbingan peneliti dalam proses berkreasi untuk mengasah kreativitas seni membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah menata prinsip-prinsip seni rupa membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah hasil kreativitas seni dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, terdapat tujuan sebagai berikut yaitu:

- 1) Mendeskripsikan bimbingan peneliti dalam proses berkreasi untuk mengasah kreativitas seni membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Mendeskripsikan penataan prinsip-prinsip seni rupa dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar.

- 3) Mendeskripsikan hasil kreativitas seni dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas siswa kelas IV sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat baik secara teori maupun praktek yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a) Sebagai sumber pembelajaran bagi pembaca dalam menganalisis hasil kriya 3 dimensi dari barang bekas sebagai kreativitas seni siswa kelas IV sekolah dasar.
- b) Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam menganalisis sebuah hasil kriya 3 dimensi dari barang bekas sebagai kreativitas seni siswa kelas IV sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah
 - a) Menambah referensi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran Sbdp (seni rupa) dengan menggunakan berbagai media.
 - b) Mengembangkan kreativitas seni siswa dibidang Sbdp (seni rupa).
 - c) Mencari bibit unggul dalam bidang mata pelajaran Sbdp (seni rupa) untuk ditunjuk sebagai perwakilan kompetisi.
- 2) Bagi Guru
 - a) Menjadi pengetahuan tambahan melalui hasil karya yang dibuat siswa.
 - b) Menjadi sumber pengetahuan dibidang Sbdp (seni rupa).
 - c) Menjadi referensi dalam mengembangkan pembelajaran Sbdp (seni rupa) sehingga memiliki variatif baru.
- 3) Bagi siswa
 - a) Menambah pengetahuan siswa dalam mengolah barang bekas.
 - b) Mengasah kreativitas seni siswa dalam pembelajaran Sbdp

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumber (seni rupa).

4) Bagi peneliti

Informasi tentang data kreativitas seni siswa dalam membuat kriya 3 dimensi menggunakan barang bekas sehingga nantinya bisa dijadikan inspirasi bagi penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan riset dan dapat mengasah kreativitas seni siswa

dalam mata pelajaran Sbdp (seni rupa) menggunakan barang bekas di kelas IV sekolah dasar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini berperan agar penulis dapat terarah dalam menuliskan hasil temuannya dan penulisannya disesuaikan dengan pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini memaparkan tentang latar belakang penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori/Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan penjelasan terhadap materi yang di kaji penulis. Landasan teori/kajian pustaka berupa konsep, teori serta yang lainnya. Yang bersifat deskriptif dan erat kaitannya dengan bahan penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan penggunaan metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian yang meliputi pendekatan penelitian, metode penelitian, lokasi dan partisipan penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV Temuan Dan Pembahasan

Bab ini memaparkan temuan dan pembahasan yang didapat dari temuan-temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis data sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian itu sendiri. Pembahasan temuan

penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian sebelumnya. Data-data yang didapat tersebut berupa data kualitatif yang akan diuraikan dalam bab ini.

BAB V Simpulan, Implikasi, Dan Rekomendasi

Bab ini simpulan memaparkan uraian dari hasil proses penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan juga menjawab dari pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah. Selain itu, penulisan implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada pihak-pihak yang bersangkutan dengan penelitian ini.