

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Penelitian**

Awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus corona (COVID-19) yang menginfeksi hampir seluruh warga negara di dunia. Pandemi Covid-19 merupakan krisis kesehatan yang terjadi di dunia saat ini. Virus ini sangat cepat menyebar dan meluas sampai di seluruh dunia yang mengakibatkan kerugian besar di berbagai sektor. Peristiwa Pandemi COVID-19 ini menjadi kendala bagi semua kalangan di dunia bukan hanya berpengaruh bagi kesehatan, namun dunia pendidikan juga terkena dampaknya. Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) menjadi terhambat karena pemerintah mengeluarkan keputusan menghentikan proses pembelajaran tatap muka dan menggantinya dengan pembelajaran daring.

Surat edaran Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19 menjelaskan bahwa proses belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut: 1) Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan; 2) Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19; 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah; 3) Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Rosemberg (dalam Fuadi et al., 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan kreativitas menggambar dan keterampilan. Cambell menambahkan (Fuadi et al., 2020) bahwa pembelajaran daring menekankan pada penggunaan internet dalam Pendidikan. Pandemi COVID-

19 ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Pembelajaran yang efektif sesungguhnya bukan sesuatu yang mudah dan sederhana. Keefektifan dalam kegiatan belajar merupakan salah satu hal yang penting bagi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran efektif dapat menumbuhkan semangat belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik serta membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang di lakukan di sekolah.

Pembelajaran daring ditingkat sekolah dasar biasanya hanya diberikan tugas oleh guru tanpa disertai penjelasan mengenai materinya terlebih dahulu. Sehingga proses belajar siswa hanya bergantung pada orang tua. Akan tetapi, orangtua terkadang tidak bisa sepenuhnya membantu karena terkendala waktu, kreativitas menggambar, dan keahlian dalam teknologi. Salah satu mata pelajaran yang menjadi masalah dalam pembelajaran daring adalah seni. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut.

Dalam KTSP, pendidikan seni dikenal dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan atau SBK dan dalam Kurikulum 2013 pendidikan seni dikenal dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP. Tujuan pendidikan seni di sekolah dasar adalah bukan mewariskan keterampilan, melainkan memberikan pengalaman pada siswa dalam rangka untuk membantu pengembangan potensi yang dimilikinya terutama potensi perasaan atau kecerdasan emosional agar seimbang dengan kecerdasan intelektual (Jazuli, 2008:20).

Pada jenjang sekolah dasar mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) terdiri dari pembelajaran keterampilan, seni musik, seni tari, dan seni rupa. Menurut Rofian (2016) dalam seni rupa terdiri dari beberapa jenis, yaitu seni lukis, seni gambar, seni patung, seni dekorasi dan seni kerajinan. Penulis melakukan kajian pada seni rupa khususnya seni gambar yaitu gambar ekspresi, karena gambar ekspresi memiliki karakteristik menekankan kebebasan dalam berekspresi yang disalahartikan menjadi gambar sesuka hati.

Seni gambar merupakan karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menampilkan dan menghias terhadap objek atau nyata. Ungkapan seni rupa anak usia sekolah dasar yang umumnya menampilkan bentuk karya dengan ciri bebas,

unik dan kreatif, goresan spontanitas, ekspresif sesuai dengan tipologi (gaya gambar), periodisasi, perkembangan menggambar dan kesan ruang gambar yang dibuatnya.

Menggambar merupakan suatu kegiatan yang menghasilkan suatu karya dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasi yang kreatif. Sedangkan kreativitas sendiri adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Menurut David Campbell (1998) menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat. Jadi kreativitas menggambar merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu karya yang berasal dari hasil pengalaman ekspresi dan imajinasi yang di tuangkan dalam bentuk garis dan warna. Menggambar merupakan kegiatan yang dijadikan media untuk mengasah kreativitas anak (Wiyani dan Barnawi, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru kelas di SDN Sindangpanon, Desa Sindangpanon, Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung hasil wawancara pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dimana proses pelaksanaan pembelajaran khususnya bidang seni rupa dilaksanakan secara daring berdasarkan kemampuan yang dimiliki pendidik dan ketersediaan sarana prasarana yang ada. Kompetensi pendidik yang tidak dilatarbelakangi bidang kesenian membuat pendidik mengajar pembelajaran seni rupa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran SBdP kurang begitu diperhatikan pelaksanaannya, khususnya pembelajaran pada kelas tiga.

Sebagian pendidik atau guru belum terbiasa menggunakan pembelajaran daring yang dilakukan melalui aplikasi teknologi informasi, demikian pula dengan siswa yang berasal dari daerah pedesaan. Masalah lainnya adalah pola kebiasaan cara mengajar guru kepada siswa yang sudah terbiasa belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Siswa membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaa untuk belajar mengikuti pembelajaran melalui computer atau gadget. Dengan demikian guru dituntut untuk mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring secara ringan dan mudah, agar efektif dalam menyampaikan Pelajaran sesuai materi yang diberikan

Kurangnya perencanaan yang matang mengenai penggunaan metode, model ataupun media pada proses pembelajaran menyebabkan siswa bingung dalam pelaksanaan

proses menggambar. Sedangkan kegiatan menggambar imajinatif itu sendiri seharusnya dapat dimanfaatkan guru untuk dapat mengoptimalkan masa keemasan ekspresi kreatif anak dengan menyuguhkan berbagai pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi tentang pelaksanaan metode konvensional atau metode ceramah pada pembelajaran menggambar imajinatif. Kegiatan menggambar yang seperti itu cenderung akan menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas siswa dalam menuangkan ide, gagasan, dan imajinatif dalam menggambar.

Salah satu metode yang dapat di gunakan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreativitas anak menggambar adalah dengan melalui metode ekspresi bebas. Dengan adanya guru menggunakan metode ekspresi bebas ini dapat merangsang imajinasi anak sehingga anak dapat mengungkapkan pikiran serta perasaan. Selain itu juga anak dapat mengetahui hal-hal yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya. Dengan begitu ide-ide yang dimiliki anak serta wawasan dan kreativitas menggambar akan terbuka, sehingga dapat di tuangkan dalam bentuk kreativitas karya seni menggambar.

Metode ekspresi bebas menurut Garha (2016) merupakan suatu metode yang memberi keleluasaan berekspresi pada anak-anak untuk mengungkapkan ide atau perasaannya kedalam bentuk karya seni rupa tanpa dibatasi oleh hambatan-hambatan yang timbul dari ketentuan-ketentuan teknis yang konvensional di dalam menciptakan gambar.

Metode ekspresi bebas merupakan suatu metode yang memberikan keleluasaan berekspresi, kebebasan individu untuk menyalurkan ungkapan ide atau perasaannya tanpa dibatasi.

Metode ekspresi bebas pada dasarnya adalah suatu cara untuk membelajarkan siswa agar dapat dengan leluasa mencurahkan pikiran dan isi hatinya dalam bentuk karya seni rupa. Agar metode ekspresi bebas dapat tercapai secara maksimal, maka perlu dilakukan : 1) Tawarkan dan tetapkan beberapa pilihan tema sebagai perangsang daya cipta. 2) Tetapkan beberapa pilihan media/bahan yang cocok, misalnya cat air, oil pastel, tinta bak, cat plakat dan sebagainya. 3) Jelaskan jenis kertas serta alasan pemilihan kertas tersebut. 3) Jelaskan bentuk kegiatan menggambar tersebut, apakah bentuk sketsa atau berbentuk lukisan

Keterkaitan dalam melaksanakan penerapan metode pembelajaran seni tidak terlepas dari interaksi antara guru dengan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas menggambar pada anak

yaitu dengan menggunakan metode ekspresi bebas yang dapat merangsang imajinasi anak dengan keleluasaan sehingga dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk kreativitas karya seni menggambar.

Penelitian mengenai metode Ekspresi Bebas pernah dilakukan oleh beberapa penulis, salah satunya yaitu oleh Vella Zuhfrida mahasiswa dari PGSD UNNES pada tahun 2012. Jenis penelitian yang dilakukan adalah PTK dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menggambar Ekspresi melalui Metode Ekspresi Bebas pada Siswa Kelas II SD Negeri 02 Pesucen Kabupaten Pemalang”. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode Ekspresi Bebas dapat meningkatkan hasil belajar yang sangat memuaskan dan juga mampu meningkatkan performansi guru dalam pembelajaran seni rupa materi menggambar ekspresi.

Saat ini, dengan adanya proses pembelajaran secara daring, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan metode ekspresi bebas pembelajaran daring dengan melakukan penelitian yang berjudul **”Pengaruh Penerapan Metode Ekspresi Bebas Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Kreativitas Menggambar di Sekolah Dasar”**.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana pengaruh kreativitas menggambar pada mata pelajaran seni rupa **sebelum** penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring untuk siswa/i kelas 3 di SD ?

Bagaimana pengaruh kreativitas menggambar pada mata pelajaran seni rupa **setelah** penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring untuk siswa/i kelas 3 di SD?

Bagaimana pengaruh penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring terhadap kreativitas menggambar di Sekolah Dasar

## **Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, maka penulis merumuskan tujuan penelitiannya sebagai berikut:

Untuk mengetahui deskripsi kreativitas menggambar pada mata pelajaran seni rupa **sebelum** penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring untuk siswa/i kelas 3 di SD

Untuk mengetahui deskripsi kreativitas menggambar pada mata pelajaran seni rupa **setelah** penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring untuk siswa/i kelas 3 di SD

Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode ekspresi bebas dalam pembelajaran daring terhadap kreativitas menggambar siswa kelas 3 di Sekolah Dasar

## **Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

### **Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian ilmiah mengenai efektivitas metode ekspresi bebas pada mata pelajaran seni rupa dalam pembelajaran daring di SD. Sehingga dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca mengenai pelaksanaan penerapan metode ekspresi bebas sebagai bahan pertimbangan dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran seni rupa dengan menggambar dan dapat mengetahui hasil belajar menggambar menggunakan metode ekspresi bebas pada mata pelajaran seni rupa saat pembelajaran daring.

### **Praktis**

#### 1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat menerapkan metode ekspresi bebas mata pelajaran seni rupa menggambar pada anak usia Sekolah Dasar.

#### 2. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai latihan untuk membiasakan diri dalam pelaksanaan penerapan metode ekspresi bebas mata pelajaran seni rupa menggambar pada anak usia Sekolah Dasar.

### 3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah informasi dan wawasan seni tentang penerapan metode ekspresi bebas mata pelajaran seni menggambar pada anak usia Sekolah Dasar.

## **Sistematika Penulisan Skripsi**

Sistematika penulisan merupakan suatu uraian mengenai susunan penulisan yang dibuat secara teratur dan rinci, yang dimaksud untuk mempermudah dan memberikan gambaran secara menyeluruh dari isi penelitian. Oleh karena itu, sistematika yang baik dan benar sangat diperlukan, sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini memuat berbagai uraian teori dan pendapat dari para ahli. Kajian pustakan diperlukan untuk mendukung permasalahan yang diungkapkan dalam penelitian. Pada prinsipnya kajian pustaka ini berisikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) konsep-konsep, teori-teori, dalil-dalil, hukum-hukum, model-model, dan rumus-rumus utama serta turunannya dalam bidang yang dikaji;
- 2) penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, termasuk prosedur, subjek, dan temuannya;
- 3) posisi teoretis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Berikut disampaikan kecenderungan alur pemaparan metode penelitian untuk skripsi, yang menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu : desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data.

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.