

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah proses pemertabatan manusia menuju puncak optimasi potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimilikinya (Suwardan Denim, 2013, hlm 2). Atau dengan kata lain bahwa pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hasil peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat) yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya (Fuad Ihsan, 2013, hlm 2).

Pendidikan tersebut tidak terlepas dari belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Pembelajaran merupakan sistem yang kompleks yang keberhasilannya dapat dilihat dari kedua aspek yaitu aspek produk dan aspek proses. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi produk adalah keberhasilan siswa mengenai hasil yang diperoleh. Keberhasilan pembelajaran dilihat dari sisi hasil memang mudah dilihat dan ditentukan kriteriannya, akan tetapi hal ini dapat mengurangi makna proses pembelajaran sebagai proses yang mengandung nilai-nilai pendidikan (Sanjaya, 2011, hlm 13-14).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien (Bafadal, 2005, hlm 11). Proses tersebut dapat dicapai dengan tersedianya sumber daya manusia yang baik dalam memberikan materi kepada siswa. Guru merupakan sumber daya manusia yang penting bagi keberlangsungannya proses belajar mengajar di sekolah. Materi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa merupakan salah satu tugas guru untuk memastikan keberlangsungannya

proses belajar yang efektif dan efisien. Dengan kata lain yang sesungguhnya dapat diartikan sebagai proses seseorang untuk mencari dan menerima informasi yang dia dapatkan agar dapat mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan.

Sedangkan Pendidikan sendiri dikatakan proses transfer ilmu dua arah yakni guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi Munif Chatib dalam (Putra, 2013 hlm 4-17). Sedangkan menurut Oemar Hamalik pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Dari pernyataan beberapa pendapat diatas dapat dimaknai bahwa pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik menjadi manusia yang lebih baik dan proses pembelajaran menjadi bermakna. Dimana pendidikan itu sangat penting untuk membedakan manusia dengan makhluk lain di dalam kehidupan. Pendidikan harus dijadikan prioritas utama dalam pembangunan bangsa, dan diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, terbuka, kompetitif, dan demokratis serta untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang di harapkan (Ihsan, 2013 hlm 2).

Pada proses pembelajaran antara guru dan siswa untuk berbagi dan mengolah informasi serta keterampilan yang diberikannya. Dalam menyampaikan materi guru juga harus sesuai dengan target kurikulum yang ada tanpa melihat kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan fasilitas, prosedur dan perlengkapan yang dapat mempengaruhi demi tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan bagi siswanya (Rustaman, 2001 hlm 461). Jadi pendidikan itu merupakan usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang akan didapat dalam membantu proses transformasi sehingga dapat tercapainya kualitas yang di harapkan (Siswoyo, 2011 hlm 54).

Dalam dunia pendidikan saat ini guru sangat diharuskan untuk memiliki inovasi pembelajaran di Sekolah. Guru diharapkan mampu menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik sehingga motivasi belajar siswa akan meningkat yang kemudian menambah semangat dalam belajar dan terhindarnya dari rasa jenuh, bosan, bahkan malas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan begitu untuk meningkatkan hasil belajar guru harus berupaya dengan berbagai strategi agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa (Zunidar, 2019 hlm. 42 – 43).

Guru juga sebagai pendidik adalah contoh bagi para peserta didiknya, karena secara tidak langsung guru lah yang selalu berinteraksi langsung di sekolah. Apalagi seorang Guru di Sekolah Dasar (SD) mengemban kewajiban untuk turut aktif membantu melaksanakan berbagai program belajar, terutama menyangkut mata pelajaran yang diasuhnya. Dengan merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, dan membuka komunikasi dengan masyarakat. Tentunya untuk mencapai keberhasilan tersebut tidak terlepas dari peran guru terhadap pemahaman cara mengajar yang inovatif dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru kelas pada tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu yang mengemban kewajiban untuk memberikan pelajaran di sekolah dengan beberapa mata pelajaran wajib atau penting yang salah satunya yaitu kesenian.

Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan arsitiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting bagi proses pendidikan. Pada kurikulum akan membahas bagaimana dan tentang apa pendidikan tersebut dilaksanakan. Pendidikan seni pada kurikulum 1968 dengan sebutan mata pelajaran menggambar, dalam kurikulum 1994 dengan sebutan mata pelajaran kertakes, dalam kurikulum 2006 dengan sebutan mata pelajaran seni budaya, tidak mengubah konsep pendidikan seni yang disandangnya. Di dalam kurikulum 2013 seni budaya dan keterampilan (SBK) telah berubah nama menjadi seni budaya dan prakarya (SBdP) yang dimana artinya pun sama namun yang

membedakan adalah bahwa seni budaya dan prakarya bukan hanya seni yang mengembangkan keterampilan peserta didik saja namun disini peserta didik dapat membuat suatu karya seni dari keterampilan yang ada pada diri peserta didik tersebut (Diknas, 2004 hlm. 3).

Seni sangat erat kaitannya dengan kreativitas. Menurut Munandar (1992, hlm 41) bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan. Kreativitas anak perlu dikembangkan, untuk mengembangkan kreativitas anak haruslah mereka diberi kebebasan dalam menggunakan beragam media seni. Melalui pembelajaran seni, anak dapat menyatakan perasaan dan gagasan, meningkatkan koordinasi mata dan tangan mereka, mengembangkan keterampilan otot yang kecil, belajar untuk mengenali warna, ukuran dan bentuk suatu benda serta mengembangkan kreativitas dengan cara mengeksplorasi dan menggunakan alat dan bahan-bahan dalam proses pembelajaran seni.

Dalam pembelajarannya SBdP di SD dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu pembelajaran Seni Rupa, Seni Musik, dan Seni Tari. Dalam pembelajaran SBdP sendiri guru sangat berperan penuh dalam mengajarkan seni-seni sesuai dengan bagian-bagiannya tersebut (Mareza, 2017 hlm 35). Pada saat ini pembelajaran SBdP dalam penerapannya belum sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan karena masih ada beberapa guru yang tidak memiliki kemampuan yang memadai, maka proses dalam pembelajaran SBdP khususnya dalam pembelajaran Seni Rupa sendiri yang kita lihat dalam pembelajaran berlangsung tidak jauh selalu menugaskan perintah menggambar sesuka hati atau menggambar bebas. Apalagi saat ini pembelajaran cenderung daring sehingga dalam pembelajaran SBdP guru kurang memperhatikannya. Selain itu, akibat dari kurangnya kemampuan guru dalam mengajar dalam pelajaran seni rupa akan membuat siswa kurang termotivasi atau tidak mengetahui jenis-jenis seni rupa lainnya, hal ini juga dapat membuat kreativitas siswa terhambat dan terbatas.

Seni Rupa itu sendiri adalah jenis seni yang menggunakan media atau unsur-unsur (visual), unsur-unsur yang tidak hanya dapat dilihat oleh indera oleh mata

tetapi bisa dirasakan oleh indera peraba (Wahyuni, 2018 hlm 3). Guru dapat memberikan materi pembelajaran yang bervariasi dalam seni rupa, maka dengan pembelajaran yang bervariasi siswa akan merasa jauh dari kata bosan dikarenakan pembelajaran yang terlihat monoton sehingga dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya. Penerapan variasi pembelajaran Seni Rupa dapat menerapkan suatu pembelajaran yang baru bagi siswa dengan pemanfaatan media lain. Kegiatan tersebut dapat menciptakan variasi pembelajaran SBdP dan dapat dimanfaatkan sebagai cara memberikan pemahaman dan pengetahuan unsur-unsur dari Seni Rupa secara langsung. Dengan variasi media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran SBdP akan mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajarannya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SDN 043 Cimuncang bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan variasi pembelajaran SBdP di sekolah tersebut. Karena didapatkan bahwa pembelajaran SBdP di beberapa SD masih monoton. Hal tersebut terjadi karena kurangnya guru dalam penerapan variasi pembelajaran SBdP di kelas. Salah satunya di kelas IV yang didalam pembelajarannya terdapat pembelajaran membuat karya seni rupa. Dalam pembelajaran karya seni rupa di kelas IV terdapat karya seni rupa 2D dan 3D, sedangkan guru hanya memberikan kesempatan untuk pembuatan karya seni rupa di materi seni rupa 2D dengan contohnya yaitu membuat kolase. Di era saat ini pembelajaran tersebut sudah tidak asing lagi bagi siswa sehingga pembelajaran seni terlihat monoton. Pembelajaran yang terlihat monoton dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitasnya.

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk menerapkan media *papercraft* yang dapat menciptakan variasi karya seni rupa 3D yang dihasilkan oleh siswa namun masih dalam bentuk permainan yang membuat pembelajaran menarik. Media *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas yang dicetak dengan desain tertentu dan menggunakan beberapa teknik dibuat menjadi lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya). Menurut Julius Perdana webmaster dan designer mengemukakan bahwa *Papercraft* adalah seni merakit kertas dari

beberapa lembar kertas yang dicetak dengan design tertentu dan menggunakan beberapa teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas menjadi sebuah bentuk 3D.

Papercraft disebut sebagai mainan edukatif yang bertujuan mampu menganalisis dan menyelesaikan masalah, melatih ketelitian, melatih kerapian dan ketekunan, melatih bekerja sama dan cara mengkomunikasikan ide sehingga tentu saja akan mengembangkan kreatifitas peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan keterangan diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang *papercraft* dan akan dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul : *“PENERAPAN MEDIA PAPER CRAFT UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) DI KELAS IV SD”*

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat dikemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil kreativitas siswa yang dikembangkan dalam pembelajaran SBdP dengan penerapan media *papercraft* dalam pembelajaran di kelas IV SDN 043 Cimuncang?
2. Bagaimana penerapan media *papercraft* dalam pembelajaran SBdP berdasarkan pendapat guru kelas IV SDN 043 Cimuncang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui hasil pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP dengan penerapan media *papercraft* dalam pembelajaran di kelas IV SDN 043 Cimuncang.
2. Dapat mengetahui bagaimana penerapan media *papercraft* pada pembelajaran SBdP menurut guru kelas IV SDN 043 Cimuncang.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan untuk meningkatkan wawasan dalam mengembangkan kreativitas siswa yang berhubungan dengan pembuatan *papercraft* atau karya seni rupa. Dapat juga dijadikan sebagai masukan yang positif bagi dunia Pendidikan untuk meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia.

##### 2. Bagi Siswa SD

Manfaat bagi siswa yaitu untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembuatan *papercraft* dan untuk menambah pengetahuan dalam pembelajaran SBDP supaya siswa lebih senang dalam belajar dan mampu berkreativitas dalam pembuatan karya seni rupa yaitu *papercraft*.

##### 3. Bagi Guru SD

Manfaat bagi guru SD yaitu sebagai bahan kajian referensi untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam pembuatan karya seni rupa melalui media *papercraft* pada pembelajaran SBDP sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu Pendidikan Sekolah Dasar.

##### 4. Bagi Sekolah

Manfaat bagi Sekolah yaitu sebagai masukan kepada pihak sekolah agar dapat mendukung dan memfasilitasi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran SBDP.

##### 5. Bagi Peneliti Lain

Manfaat penelitian ini untuk peneliti lain adalah sebagai referensi agar pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) akan lebih bervariasi sehingga terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu mulai dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yaitu sebagai titik tolak awal peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi proposal. Pada bab ini terdapat masalah yang hendak diteliti, mengapa masalah itu harus diteliti serta solusi yang didukung oleh pendapat-pendapat lain. Hal tersebut tercantum dalam latar belakang yang ada di bab I. Dari hasil pemaparan latar belakang, didapatkan dua rumusan masalah sehingga tercantum dua tujuan penelitian secara khusus. Selain itu, bab ini juga memaparkan manfaat-manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini, baik manfaat untuk peneliti sendiri maupun untuk siswa yang menjadi subjek penelitian juga guru, sekolah, serta untuk peneliti lainnya.

Bab II adalah studi literatur, yaitu bab yang memuat literatur-literatur yang menjelaskan dan mendukung penelitian. Pada bab ini peneliti memaparkan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan skripsi tersebut. Bab ini juga memaparkan hasil penelitian terdahulu serta kerangka pemikiran peneliti yang menggambarkan arah pemikiran peneliti.

Bab III adalah metode penelitian, yaitu cara-cara yang akan dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab ini memaparkan mengenai metode dan desain yang digunakan dalam melakukan penelitian, dijelaskan prosedur penelitian, instrumen yang akan digunakan, sehingga bab ini menjelaskan seperti apa peneliti akan melakukan penelitian seperti apa peneliti akan melakukan penelitian.

Bab IV adalah hasil dan pembahasan yang berisi mengenai temuan-temuan yang diperoleh dari hasil penelitian setelah dilakukan pengolahan dan analisis data di lapangan. Bagian pembahasan dalam bab ini berisi mengenai uraian rinci mengenai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan dalam bab I.

Bab V yaitu berisi tentang simpulan dan saran. Simpulan ini berisi mengenai pemaparan hasil yang diperoleh dari adanya penelitian yang dilakukan, kemudian

implikasi dan rekomendasi yang berisi mengenai saran bagi pihak yang bersangkutan dengan penelitian, misalnya pihak tenaga pendidikan, guru, maupun pihak peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya dengan kajian yang serupa.