

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang tidak terpisahkan dengan kehidupan manusia. Pendidikan dapat berlangsung seumur hidup dan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Suatu pendidikan dapat dijadikan wadah atau tempat untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Pendidikan dapat menentukan serta menuntun arah hidup seseorang di masa yang akan datang. Seseorang yang telah mendapatkan pendidikan akan lebih siap untuk menghadapi berbagai macam keadaan lingkungan sekitarnya. Pendidikan umumnya dijadikan tolak ukur pada kualitas seseorang. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, agar setiap individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. (Hamalik dalam Setiana & Soetopo, 2017). Pendidikan merupakan suatu kunci untuk menghadapi tuntutan abad 21 (Fachruddin, 2019). Di abad 21, siswa harus memiliki 4 kompetensi atau 4C. 4C tersebut diantaranya *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), dan *creativity* (kreativitas). Keempat kompetensi tersebut penting dikuasai oleh siswa di abad 21, agar dapat lebih siap untuk menghadapi berbagai macam tantangan di masa depan.

Pada ranah kompetensi kreativitas, dapat diwujudkan dalam pembelajaran. Kreativitas siswa dapat diupayakan pada saat pembelajaran berlangsung (Fachruddin, 2019). Kreativitas siswa sangat bergantung pada pemikiran kreatifnya. Karena pada dasarnya, kreatif itu merupakan suatu ide atau pemikiran untuk menciptakan atau menggabungkan sesuatu menjadi hal yang lebih baru. Agar proses pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran sesuai, maka didukung oleh beberapa aspek, salah satunya kurikulum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kurikulum merupakan perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan. Kurikulum menjadi hal yang sangat penting, karena dengan adanya kurikulum yang tepat maka siswa dapat memperoleh target pembelajaran yang sesuai. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah, wajib memuat 10 mata pelajaran yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 (Undang-undang Republik Indonesia, 2003) . Sepuluh mata pelajaran

tersebut diantaranya ialah pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatan lokal. Kesepuluh mata pelajaran tersebut tentunya sangat penting diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran tersebut sebagai perantara dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa. Salah satu mata pelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan kreatif siswa yaitu Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Seni Budaya dan Prakarya ini mencakup seni rupa, seni keterampilan, seni tari, seni musik dan seni drama (Setiana & Soetopo, 2017). Tentunya setiap jenis seni tersebut memiliki perannya masing-masing di dunia pendidikan yang dapat mendukung perkembangan, kreatif dan kecerdasan siswa. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dapat disajikan sebagai sarana untuk pembentukan karakter siswa sedari dini dan menumbuhkan kepekaan untuk membentuk sikap cerdas, kritis, apresiatif dan juga kreatif (Sari et al., 2022).

Setiap siswa tentunya memiliki tipe kecerdasan yang berbeda. Sejalan dengan inti sari dari kurikulum 2013, yang menyebutkan bahwa setiap siswa memiliki kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) guna menguatkan karakter siswa sejak dini. Dalam kecerdasan majemuk ini diyakini bahwa setiap individu dapat belajar dengan berbagai cara. Kecerdasan majemuk itu diantaranya *verbal linguistic*, logis matematika, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, dan visual-spasial (Gardner dalam Kustiawan, 2014). Setiap kecerdasan tersebut digunakan oleh siswa dalam porsi yang berbeda-beda serta tidak dapat berdiri sendiri. Kecerdasan tersebut dapat digunakan secara bersamaan dan cenderung saling melengkapi satu sama lain tergantung dari individu yang mengembangkannya (Gardner dalam Santrock, 2011). Pada kecerdasan *verbal linguistic*, siswa cenderung lebih mudah serta senang dalam bermain kata dan tulisan. Sementara pada kecerdasan logis matematika, siswa memiliki kemampuan nalar yang tinggi sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dengan logis. Selanjutnya untuk siswa yang memiliki kecerdasan kinestetik, memiliki kemampuan yang lebih dalam kontrol motorik. Untuk kecerdasan musik, siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang ada sangkut-pautnya dengan melodi dan irama musik. Kemudian kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, dimana

keduanya saling bertolak belakang. Untuk kecerdasan interpersonal, siswa cenderung lebih pandai dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain, sehingga terkadang motivasi dapat muncul dari lingkungan sekitarnya. Berbeda dengan intrapersonal yang lebih mengenal diri sendiri sehingga motivasi yang muncul pun dari dalam diri sendiri. Selanjutnya kecerdasan naturalistik yang cenderung lebih selaras dengan alam dan seisinya. Dan yang terakhir yaitu kecerdasan visual-spasial, di mana siswa memiliki kemampuan lebih dalam menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat. Siswa pada kecerdasan visual-spasial cenderung lebih menyukai seni rupa. Kecerdasan visual-spasial dapat dituangkan dalam bentuk gambar dan lukisan (Gardner dalam Santrock, 2011). Gambar atau lukisan tersebut isinya dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan keinginan siswa.

Salah satu contoh dari kecerdasan visual-spasial yaitu kegiatan menggambar. Menggambar merupakan suatu aktivitas kreatif untuk menggambarkan ekspresi yang membuatnya. Sejalan dengan hasil penelitian Amalia (2022) yang membuktikan bahwa kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut sesuai dengan pencerminan pembelajaran Abad 21 dalam kurikulum 2013 yaitu ranah kreativitas, yang mengharuskan siswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas ialah melalui stimulus yang diberikan dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

Metode pembelajaran yang dapat digunakan itu sebenarnya banyak, begitupun saat pembelajaran seni rupa materi menggambar. Hanya saja jika dilihat fakta di lapangan, pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dan demonstrasi saja. Saat menggunakan metode ceramah atau metode demonstrasi, hasil karya gambar yang dihasilkan cenderung lebih abstrak dan tidak terarah. Tidak ada stimulus yang diberikan saat metode yang digunakan ceramah atau demonstrasi saja. Kreativitas siswa di sini lebih terbatas, karena ada penekanan kreativitas saat proses pembelajarannya. Agar kreativitas siswa saat menggambar meningkat, harus ada stimulus yang digunakan salah satunya menggunakan metode proses kreatif. Karena kreativitas siswa saat pembelajaran merupakan tagihan utama dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 2.

Proses berpikir kreatif merupakan suatu tahapan yang terjadi untuk menghasilkan kreativitas pada siswa. Proses berpikir kreatif berarti menghasilkan pemikiran-pemikiran baru yang mana terdiri dari berbagai macam ide atau gagasan yang memiliki nilai. Proses berpikir kreatif merupakan tahapan bagaimana kreativitas siswa terjadi. Proses kreatif dalam pembuatan suatu karya seni memiliki peranan yang penting. Karena proses kreatif ini berperan sebagai kegiatan yang menyebabkan suatu karya hadir, yang memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan karya-karya yang lain. Proses kreatif seni rupa merupakan suatu proses yang berawal dari ide imajinatif, kemudian diolah dalam benak dan pikiran penciptanya (Ernawati & Sari, 2020). Proses kreatif tidak lepas dari sesuatu yang telah ada sebelumnya. Dan metode proses kreatif ini sering dikaitkan dengan seni yang mana dapat dijadikan stimulus untuk meningkatkan jiwa kreativitas siswa.

Stimulus tersebut dapat dituangkan menggunakan metode proses kreatif yang didukung dengan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk mendukung proses pembelajaran (Kurniasih, 2019). Sesuai dengan perkembangan zaman, di mana pendidikan sekarang sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas untuk mempermudah proses pembelajaran (Permansah & Murwaningsih, 2018).

Jenis media pembelajaran yang dipengaruhi oleh teknologi disebut dengan media pembelajaran digital. Jenis media pembelajaran digital ada 4, yaitu audio, visual, audio-visual, dan multimedia (Asyhar, 2012). Bentuk digital dari jenis media audio diantaranya *podcast*, *clip audio* (format mp3) dan lain-lain. Sedangkan bentuk digital dari jenis media visual diantaranya poster, *comic strip*, *infografis*, dan lain-lain. Kemudian, untuk bentuk digital jenis media audio-visual diantaranya *motiongraphic*, klip video, dan lain-lain. Dan untuk bentuk digital dari jenis media multimedia diantaranya LMS, aplikasi pembelajaran, *web-based resources*, dan lain sebagainya. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa audio-visual yang berbentuk video. Dengan video, siswa mampu melihat dan mendengar tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut (Putu dalam Juannita & Mahyuddin (2022)). Penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual ini juga lebih mudah untuk dipahami dan disimpan dalam ingatan

sehingga dapat berpengaruh pada proses pembelajaran (Pradilasari dalam Juannita & Mahyuddin (2022). Menurut Gabriela (2021) penggunaan media pembelajaran audio-visual ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah menggunakan audio-visual untuk menstimulus proses kreatif siswa, selanjutnya siswa dapat menuangkan ide, gagasan serta pemikiran yang telah didapat dari video tadi ke dalam bentuk karya gambar. Siswa akan menghasilkan pemikiran, keinginan, gagasan dan perasaan siswa yang didapat dari stimulus tersebut dan memiliki keragaman karakter yang unik (Dewi et al., 2018).

Proses membuat karya gambar, yang distimulus dengan media audio-visual bertujuan agar hasil dari karyanya dapat lebih terarah namun tetap memiliki nilai kreatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Prayitno (2022) menyatakan bahwa pengalaman belajar di kelas yang diterima siswa dapat mempengaruhi hasil karya gambar yang dibuat siswa. Salah satu pengalaman belajar yang dapat diberikan kepada siswa yaitu belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang tepat untuk diterapkan oleh pendidik.

Pada saat membuat karya gambar, siswa tidak hanya menggambar atau hanya terfokus pada keahliannya dalam membuat karya gambar saja. Namun, gambar tersebut dapat dijadikan media siswa untuk dapat bercerita, mengungkapkan perasaan, menggambar visual dari apa yang didapatkan dan lain sebagainya. Siswa-siswa memiliki cara pandang tersendiri atas objek yang digambarnya serta menghasilkan suatu orisinalitas dan spontanitas atas hasil karyanya (Rengganis, 2017). Pada pengungkapan hasil karya gambar yang dibuat oleh siswa berbeda dengan orang dewasa. Gambar yang dibuat oleh siswa cenderung lebih spontan tanpa beban, bebas dan tidak mempertimbangkan unsur seni (Dewi et al., 2018).

Proses pembelajaran gambar di sekolah secara kontekstual, setelah siswa membuat karya gambar hanya sebatas mendapatkan penilaian berupa angka saja dan tidak ada tindak lanjutnya. Padahal untuk hasil karya gambar siswa yang telah dibuat, dapat diapresiasi dan ditindaklanjuti dengan cara menganalisis sesuai tipe-tipe gambarnya atau tipologi. Kajian berdasarkan tipologi ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan kecenderungan tipe atau gaya siswa dalam menggambar yang

sesuai dengan karakteristik individual siswa tersebut (Kustiawan, 2012). Ada tiga tipe karya gambar siswa yang dapat diamati, diantaranya tipe visual, tipe *haptic* dan tipe campuran (Garha, 1998). Tipe visual yaitu hasil karya gambar sesuai dengan kenyataan yang dilihat siswa. Lalu ada tipe *haptic*, yaitu gambar yang cenderung menggambarkan ekspresi pribadi dalam merespon lingkungannya sehingga siswa tersebut cenderung memiliki imajinasi yang tinggi. Dan terakhir, tipe campuran yaitu perpaduan antara tipe visual dan tipe *haptic*.

Selain berdasarkan tipologi, dapat juga menggunakan ungkapan gambar yang telah dibuat siswa pada suatu bidang untuk menganalisis hasil karya gambar siswa. Ungkapan gambar ini berkaitan dengan karakteristik perkembangan kesenirupaan siswa. Menurut (Garha, 1998), bentuk ungkapan gambar tersebut diantaranya dimensi, *stereotype* (perulangan), *ideoplastis*, penumpukan, perebahan, tutup menutup, perspektif burung, dan pengecilan. Cara mengamati karya gambar siswa dengan tipologi dan ungkapan gambar ini sangat penting untuk dilakukan. Analisis tipologi dan ungkapan gambar dapat dijadikan dasar untuk merancang metode, model atau media pembelajaran di kelas yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sebagai contoh, jika ada siswa setelah dianalisis hasil karya gambarnya ada kecenderungan ke tipe visual, maka pendidik harus membuat media pembelajaran yang sesuai dengan siswa tipe visual. Begitupun jika ada siswa yang kecenderungannya ke tipe *haptic* yang memiliki imajinasi tinggi, tentu pendidik harus menyiapkan media, model atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Contoh lain, jika ada siswa yang memiliki kecenderungan gambar ke ungkapan *stereotype* (pengulangan), hal ini artinya ada keterbatasan antara apa yang siswa pikirkan dengan apa yang dituangkan ke dalam karya gambar. Maka, pendidik pun harus menyiapkan metode, media atau model yang sesuai agar siswa tersebut dapat terfasilitasi dengan baik, sehingga pembelajaran yang diberikan dapat lebih mudah dipahami siswa. Dengan metode, media dan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa maka pembelajaran yang disampaikan pun akan tersampaikan dengan baik. Dan siswa pun akan lebih termotivasi untuk belajar. Karena penggunaan metode, media dan media sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan prestasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Supartini (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media

dalam pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Metode, media dan model pembelajaran pun dapat memudahkan siswa dalam belajar di kelas (Magdalena et al., 2021).

Sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2018) dengan hasil penelitian bahwa sebagian besar subjek yang diteliti menampilkan gambar bertipe campuran dan karya gambarnya cenderung ke bentuk ungkapan *stereotype* (pengulangan). Dalam penelitian tersebut yang menjadi sampel penelitiannya yaitu siswa kelas 1 sampai kelas 6, yang mana karakteristik setiap jenjangnya jika dilihat dari masa periodik usia cenderung berbeda, sehingga hasil tipologi dan ungkapan karyanya cenderung masih umum. Penelitian Dewi et al. (2018) ini, tidak menggunakan suatu metode untuk menstimulus siswa sebelum melakukan proses menggambar. Sedangkan dalam penelitian ini, mengambil sampel siswa kelas 2 saja, sehingga hasil yang diharapkan lebih spesifik karena karakteristik siswa berdasarkan masa periodik pun cenderung sama. Dan dalam penelitian ini pun menggunakan metode proses kreatif dengan media video animasi yang akan dijadikan stimulus siswa saat menghasilkan karya gambar.

Berdasarkan uraian di atas dan adanya beberapa pertimbangan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Proses Kreatif dengan Media Video Animasi pada Tipologi Ungkapan Karya Gambar Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Rumusan masalah yang diangkat dari permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, yakni sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana perencanaan penerapan metode proses kreatif dengan media video animasi pada tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar?
- 1.2.2. Bagaimana proses penerapan metode proses kreatif dengan media video animasi pada tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar?
- 1.2.3. Bagaimana hasil tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar dengan penerapan metode proses kreatif menggunakan media video animasi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah dirumuskan, maka tujuan penelitiannya yakni sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perencanaan penerapan metode proses kreatif dengan media video animasi pada tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar.
- 1.3.2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses penerapan metode proses kreatif dengan media video animasi pada tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar.
- 1.3.3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan hasil tipologi ungkapan karya gambar siswa kelas II sekolah dasar dengan penerapan metode proses kreatif menggunakan media video animasi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagi bidang keilmuan, penelitian ini memberikan kontribusi serta referensi dalam menganalisis hasil karya gambar siswa berdasarkan tipologi dan ungkapan karya berdasarkan metode proses kreatif.
- 1.4.2. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penyusunan dan pembuatan metode, model serta media pembelajaran di kelas yang sesuai dari hasil analisis karya gambar siswa.
- 1.4.3. Bagi siswa, penelitian ini membantu mengembangkan kreativitas dari karya gambar yang dibuat.
- 1.4.4. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan referensi dalam penyusunan model, metode serta media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan hasil analisis karya.
- 1.4.5. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk memperdalam pemahaman dan pengalaman dalam menerapkan cara menganalisis hasil karya gambar siswa berdasarkan tipologi dan ungkapan karya dengan stimulus metode proses kreatif.



## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Proses penulisan hasil penelitian ini terdiri dari lima Bab yakni Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Penjabaran secara sistematis atas beberapa bab tersebut sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian yang merupakan gagasan dalam pelaksanaan penelitian tentang tipologi dan ungkapan karya gambar siswa. Kemudian rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka membahas mengenai pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas 2 di sekolah dasar yang mencakup pembelajaran seni rupa di sekolah dasar beserta kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan dan indikator pembelajaran seni rupa. Seni rupa erat kaitannya dengan proses menggambar pada siswa. Agar dalam proses menggambar kreativitas siswa dapat ditingkatkan, maka distimulus menggunakan metode proses kreatif di sekolah dasar dengan media video animasi. Hasil karya gambar siswa tersebut dianalisis berdasarkan tipologi dan ungkapan karya gambar. Hal tersebut mengacu pada proses kreatif siswa.

Bab III Metode Penelitian mendeskripsikan mengenai desain penelitian, partisipan, tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan yang terdiri dari temuan penelitian dan pembahasan. Temuan penelitian berisi tentang proses penelitian, dimulai dari perencanaan, proses dan hasil karya siswa yang telah dilakukan oleh peneliti ketika mengambil data di lapangan. Selain itu juga, di bab ini mendeskripsikan tentang pembahasan yang mengaitkan tentang apa yang dijadikan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang didukung oleh teori pada Bab II.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi yang menyajikan deskripsi penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian beserta pembahasan berdasarkan rumusan masalah penelitian.