

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilaksanakan melalui usaha yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan potensi siswa melalui proses pembelajaran. Tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1); pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara 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 mengandung pengertian yang sangat luas yang menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia, seperti hati nurani, perasaan, pengetahuan, dan keterampilan, serta usaha untuk meningkatkan setiap aspek tersebut (Sadulloh, 2007).

Pengembangan berbagai aspek pada diri siswa dapat diberikan melalui berbagai ragam pendidikan, salah satunya adalah melalui pendidikan seni. Secara umum, pendidikan seni merupakan suatu pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai untuk dirinya sebagai individu, maupun sebagai makhluk sosial budaya (Kristanto, 2014). Pendidikan seni menjadi hal yang penting diberikan kepada siswa, sebab pembelajaran seni dapat menjadi media dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa melalui kegiatan berkarya. Pendidikan seni pun dapat membuka kesempatan bagi para siswa untuk menumbuhkembangkan kemampuan dan keterampilan berkesenian mereka, sehingga dapat menjadi salah satu aset budaya sebagai pelestari seni.

Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan seni direalisasikan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran SBdP memuat beragam kecerdasan yang dapat diperoleh siswa, seperti kecerdasan dalam memahami diri sendiri, kecerdasan berlogika, kecerdasan berimajinasi, kecerdasan bermusik, kecerdasan berbahasa, kecerdasan berpikir, dan lainnya (Haningtyas, 2019). Jika

diperhatikan, pembelajaran SBdP di sekolah dasar terdiri dari seni rupa, seni musik, seni tari, drama, dan prakarya. Pembelajaran SBdP di sekolah dasar meliputi berbagai macam kegiatan yang meliputi pemberian teori seni, kegiatan praktik, hingga kegiatan apresiasi dan kritik seni. Pembelajaran SBdP memiliki keunikan, manfaat serta makna tersendiri, sebab memberikan warna ceria kepada siswa serta memiliki kebebasan untuk mengenal seni, berekspresi, dan dapat mengembangkan kreativitasnya melalui karya (Sandi, 2020).

Sebagai salah satu bagian dari pembelajaran SBdP di sekolah dasar, seni rupa memiliki peranan yang penting bagi para siswa. Dapat diketahui jika melalui pembelajaran seni rupa, siswa dapat melatih kreativitas serta keterampilannya. Pada pelaksanaan kegiatan praktik dalam seni rupa, kegiatan menggambar menjadi salah satu unsur utama yang membangun seni rupa di sekolah dasar. Menggambar merupakan kegiatan menuangkan ide kreatif dan imajinatif melalui berbagai media gambar dalam bentuk goresan. Salah satu jenis gambar yang dapat dibuat oleh siswa pada jenjang sekolah dasar adalah gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi sendiri menjadi salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran SBdP di kelas V sekolah dasar dalam kurikulum 2013. Gambar ilustrasi merupakan gambar yang menjadi visualisasi dari konsep pesan serta kepada siapa tujuan pesan tersebut disampaikan (Maharsi, 2016).

Apabila ditinjau dari periodisasi perkembangan artistik anak-anak menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Sobandi, 2010), maka siswa kelas V SD mulai memasuki periode realisme awal (9-12 tahun). Pada periode ini, kecenderungan pola gambar siswa mulai menyerupai kenyataan dan mulai muncul kesadaran perspektif berdasarkan penglihatan sendiri. Oleh sebab itu, gambar ilustrasi menunjukkan kecocokan terhadap periodisasi perkembangan artistik siswa. Pembelajaran menggambar ilustrasi di SD umumnya menggunakan beragam objek umum, namun dapat pula disesuaikan dengan tema pada pembelajaran siswa di kelas. Dalam hal ini, objek yang digunakan adalah objek tumbuhan yang termuat dalam materi gambar ilustrasi berdasarkan gagasan mengenai beragamnya tumbuhan di Indonesia.

Pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi di SD bertujuan untuk memahami gambar yang dapat menerangkan suatu ide, sehingga siswa dapat

mendesain karya yang mewakili suatu cerita yang ada. Namun, di lapangan cukup banyak ditemukan siswa yang belum mampu menguasai pembelajaran menggambar ilustrasi. Banyak siswa yang merasa kebingungan dalam membuat suatu bentuk gambar. Kurangnya pembelajaran menggambar dan minimnya dorongan motivasi menjadi salah satu penyebab kurangnya pengetahuan siswa dalam membuat suatu bentuk, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dapat dipandang membosankan bahkan tidak memiliki perubahan yang signifikan. Bahkan jika dibiarkan, hal ini dapat menjadi faktor minimnya motivasi menggambar siswa.

Permasalahan lain yang biasa muncul pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar adalah kurangnya pemahaman secara matang mengenai teknik-teknik menggambar secara mudah dan sederhana, rasa malas menggambar, dan rendahnya apresiasi siswa dalam kegiatan menggambar (Diana, 2018). Beragam faktor dapat menjadi latar belakang terjadinya hal-hal tersebut. Namun, apabila diperhatikan dapat terlihat jika siswa memerlukan suatu rangsangan yang mampu memantik keterampilan menggambar mereka, sehingga dapat menambah motivasi dan rasa semangat siswa untuk menuangkan keterampilan menggambar ilustrasi. Pada aspek lain, kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran menggambar pun dipengaruhi oleh faktor guru yang mengarahkan suatu proses pembelajaran. Seragih & Aziz (2021) menyatakan jika kurangnya penerapan perencanaan pembelajaran yang matang, dalam pembelajaran menggambar menjadikan siswa cenderung menggambar apa yang biasa mereka gambar.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan keterampilan, maka perlu rangsangan pikiran bagi siswa. Pada konteks ini, proses imitasi dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam merangsang keterampilan menggambar siswa. Imitasi pada dasarnya merupakan proses mencontoh, meniru, mengikuti suatu hal sebagai rangsangan pikiran (Hadiyanto & Ri'aeni, 2020). Proses menggambar dengan metode imitasi ini akan menuntut siswa untuk menggambar dengan hasil karya yang semirip mungkin dengan media percontohan yang diberikan oleh guru. Keadaan ini mendorong proses pemerolehan pengalaman siswa berdasarkan pengamatan terhadap objek yang mereka gambar.

Proses ini bersesuaian dengan perkembangan artistik anak pada tahap realisme awal yang mana pada tahap ini mulai munculnya kesadaran perspektif berdasarkan penglihatan sendiri pada diri siswa. Pada tahap ini juga, siswa menangkap objek yang divisualisasikan ke dalam gambar, yang mana visualisasi ini perlu didukung oleh media yang mewadahi proses tersebut. Pada sisi lain, proses menggambar imitasi yang memberi tuntutan kepada siswa ini pun mampu memunculkan *haptic* atau *habitus*. Pamadhi (dalam Rakhmawati, 2019) menyatakan jika *habitus* merupakan suatu hasil keterampilan siswa yang muncul tanpa disadari, kemudian berkembang menjadi suatu kemampuan alamiah yang dapat memperbaiki keterampilan seseorang.

Sebagai suatu upaya dalam merangsang keterampilan menggambar imitasi siswa, maka proses imitasi perlu dikemas dalam kegiatan yang dapat menarik perhatian siswa terlebih dahulu. Guru berperan penting untuk melahirkan kondisi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa melakukan proses belajar dengan optimal. Guru perlu mendorong ketertarikan siswa pada objek yang hendak diimitasi, sehingga perlu untuk memunculkan sikap apresiasi terhadap objek tersebut. Oleh sebab itu, dalam hal ini digunakan sebuah media pembelajaran yang mampu memantik ketertarikan siswa dalam keterampilan menggambar imitasi. Pada kesempatan ini, penelitian dilakukan untuk melihat keterampilan imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi menggunakan *puzzle* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat menjadi rangsangan bagi siswa.

Puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri dari beberapa potongan gambar yang terbuat dari beragam bahan, dan ketika potongan gambar tersebut disusun, maka dapat menghasilkan sebuah gambar yang utuh. Sebetulnya, *puzzle* merupakan media yang sudah cukup umum digunakan diberbagai mata pelajaran. Namun dalam mata pelajaran SBdP, terutama seni rupa dengan fokus menggambar ilustrasi, media *puzzle* masih minim digunakan, sehingga diharapkan penggunaan *puzzle* ini mampu menjadi stimulus dalam keterampilan menggambar imitasi agar dapat meningkatkan keterampilan pada hasil karya gambar ilustrasi siswa di sekolah dasar.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rakhmawati (2019), yang mana dalam penelitian tersebut dapat diketahui jika

metode meniru atau imitasi yang mencerminkan langkah-langkah *experiential learning* mampu mengembangkan kemampuan teknik menggambar bentuk sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan oleh guru. Hasil pembelajaran menggambar bentuk memang memiliki kekurangan, yaitu gambar kurang detail dengan objek yang ditiru. Namun pada prinsipnya, metode meniru atau imitasi ini berhasil meningkatkan keterampilan menggambar siswa sesuai dengan objek imitasi. Dalam hal ini, proses dan hasil siswa bervariasi tergantung dengan pengalaman belajar, sehingga menunjukkan bahwa pada prosesnya perlu menerapkan pembelajaran yang meningkatkan pengalaman siswa.

Adapun penelitian mengenai penggunaan *puzzle* sebagai stimulus dalam pembelajaran di sekolah dasar pun pernah dilakukan oleh beberapa penulis, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Safitri dan Suwartini (2022). Pada penelitian tersebut, disebutkan jika sebuah pembelajaran akan menjadi lebih menarik dengan penerapan media. Penerapan *puzzle* dapat menarik sebab dalam proses pembelajarannya menerapkan konsep belajar dan bermain. Berdasarkan penelitian tersebut pun diketahui jika *puzzle* memiliki beragam manfaat seperti meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta keingintahuan siswa, sebab penerapan *puzzle* menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif dalam menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi kesatuan yang utuh. Oleh sebab itu, siswa dapat memiliki motivasi dalam belajar melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Terlihat dari respon siswa dalam penelitian tersebut melalui angket yang menunjukkan jika pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* itu menarik, menyenangkan, dan membuat materi lebih mudah untuk dipahami.

Maka dengan demikian, dapat diperhatikan jika latar belakang penelitian ini ditujukan untuk melihat keterampilan menggambar imitasi siswa pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle*, terutama di kelas V sekolah dasar. Selain itu, berdasarkan data dan sumber yang diperoleh, keterampilan imitasi pada mata pelajaran SBdP belum dilakukan, sehingga topik penelitian yang diangkat adalah “Keterampilan Menggambar Imitasi pada Hasil Karya Gambar Ilustrasi Tumbuhan dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diketahui jika fokus topik permasalahan penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana pelaksanaan proses imitasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD?
2. Bagaimana hasil keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka dapat diperhatikan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan proses imitasi dalam keterampilan menggambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan hasil keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dijelaskan sebelumnya, diharapkan pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan kegunaan dan manfaat berupa:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat menambah wawasan mengenai sumber stimulus proses imitasi dalam keterampilan menggambar ilustrasi siswa dengan media *puzzle* terutama pada materi gambar ilustrasi, sehingga mendukung proses perkembangan artistik anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Pada aspek praktik, diharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh elemen pendidikan, di antaranya:

1. Bagi Siswa

Melalui proses penelitian mengenai keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* sebagai sumber referensi, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menggambar melalui proses imitasi dan mendapatkan pengalaman baru sehingga merangsang perkembangan proses artistik pada diri siswa.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru tidak terpaku pada satu jenis stimulus dalam pembelajaran seni rupa anak, sehingga mampu menggunakan beragam media untuk merangsang keterampilan menggambar anak yang sesuai dengan perkembangan proses artistiknya, salah satunya adalah media *puzzle*.

3. Bagi Sekolah

Sekolah yang bersangkutan diharapkan dapat meningkatkan pertimbangannya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai stimulus proses imitatif siswa dalam keterampilan menggambar seperti media *puzzle*.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat meningkatkan kreativitas dan wawasannya untuk melahirkan inovasi dalam pembelajaran menggambar berkaitan dengan keterampilan menggambar imitasi sebagai sarana referensi siswa dalam menggambar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian yang dilakukan ini tersusun atas beberapa bagian, yaitu Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, dan Bab V. Adapun sistematika pada setiap bab tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, merupakan bab yang berisi mengenai latar belakang dilakukannya penelitian dengan judul “Keterampilan Menggambar Imitasi pada Hasil Karya Gambar Ilustrasi Tumbuhan dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas V SD”. Berdasarkan latar belakang tersebut, telah ditentukan rumusan masalah dan tujuan penelitian, juga manfaat dari penelitian yang dilaksanakan, serta struktur organisasi skripsi yang membahas setiap bab secara singkat.

Bab II Kajian Pustaka, merupakan bab yang berisi pembahasan mengenai berbagai teori-teori serta kajian teori yang relevan, meliputi pembelajaran seni budaya dan keterampilan di sekolah dasar, keterampilan menggambar imitasi, pembelajaran menggambar ilustrasi, media *puzzle*, penelitian terdahulu yang relevan, serta kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian, merupakan bab yang berisi mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Kemudian, subyek penelitian yang menjadi partisipan, yaitu

19 siswa kelas V di salah satu SD Kota Bandung. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, observasi, dan lembar analisis keterampilan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dan lembar analisis keterampilan menggambar imitasi. Pada Bab III juga dijelaskan teknik analisis data, serta prosedur penelitian yang dilakukan.

Bab IV Hasil dan Temuan, merupakan bab yang memuat hasil temuan serta pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil temuan membahas mengenai pelaksanaan keterampilan imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD, serta analisis hasil keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD. Pada bagian pembahasan, dijabarkan mengenai proses imitasi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD, serta keterampilan menggambar imitasi pada hasil karya gambar ilustrasi tumbuhan dengan media *puzzle* pada siswa kelas V SD. Pada bagian pembahasan pun dijabarkan hasil analisis yang dikaitkan dengan berbagai teori pendukung hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, merupakan bab yang memuat simpulan dari penelitian yang dilakukan sebagai jawaban dari rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah ditentukan. Bab V juga memuat implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan untuk guru dan penelitian selanjutnya.