

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sejak reformasi bergulir pada satu dekade lalu, semakin disadari pentingnya kualitas pendidikan bagi pembangunan bangsa di masa datang. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya sekedar suplemen dalam pembangunan, melainkan menjadi kunci keberhasilan pembangunan nasional. Selain akan membentuk karakter anak bangsa, (*carakter building*) di masa depan terbentuk juga kearifan lokal bangsa. Karena itu, paradigma pembangunan pendidikan nasional yang sebelumnya hanya menitikberatkan pada penumbuhan sektor perekonomian telah mengalami perubahan. Pendidikan menjadi bagian dari membangun manusia Indonesia yang kreatif, yang akan berdampak pada pembangunan perekonomian Bangsa. Pergeseran paradigma ini didasarkan atas pelajaran dari keberhasilan bangsa lain, yang dapat membangun perekonomian bangsa lewat peningkatan kualitas pendidikannya, yang berimplikasi pada kualitas sumber daya manusianya.

Untuk menciptakan manusia Indonesia yang dapat membangun karakter bangsa, tidak bisa dilepaskan dari upaya peningkatan mutu pendidikan. Membangun manusia merupakan proses panjang, berjenjang dan berlangsung secara berkelanjutan. Keberhasilan pencapaian mutu pendidikan di tingkat dasar akan menentukan mutu pendidikan di tingkat lanjutan. Peserta didik yang

Hadiyatno, 2012

Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tergolong remaja harus mendapat perhatian, mengingat di tangan generasi muda, kelanjutan pembangunan nasional dilimpahkan. Peningkatan mutu pendidikan yang mencapai standar kompetensi pada setiap mata pelajaran akan berakumulasi pada proses pencapaian visi pendidikan secara nasional yaitu, mewujudkan manusia Indonesia yang bertakwa dan produktif.

Pendidikan seni budaya adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pelaksanaan pendidikan nasional. Pendidikan seni memiliki karakter pada orientasi perubahan perilaku peserta didik yang berkualitas dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap menghargai karya seni, serta dapat berkreasi seni secara kreatif. Perubahan perilaku peserta didik tersebut hanya mungkin bisa berjalan manakala terciptanya kondisi interaksi yang bermutu, antar peserta didik dan antar pendidikan dengan peserta didik di lingkungan sekolah. Pemanfaatan berbagai sumber belajar seni budaya di lingkungan sekitar, menjadikan pembelajaran disesuaikan dengan konteks sosial budaya setempat. Untuk mencapai hal itu, maka diperlukan usaha-usaha yang serius oleh para guru seni budaya, untuk menyusun materi seni budaya berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP), membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seni budaya dan melaksanakan pengelolaan pembelajaran seni budaya, yang lebih dapat mengembangkan potensi seni budaya para siswa. Usaha ini dilakukan agar berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang akan mencapai

Hadiyatno, 2012

**Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

kompetensi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang kreatif dalam berkarya seni.

Pengelolaan pembelajaran seni budaya akan sulit tercapai pada tingkat kreativitas siswa, jika para gurunya tidak mendisain pembelajaran secara kreatif. Pembelajaran seni budaya yang bersifat monoton dan konvensional, sebatas memberi teori dan praktek, tanpa melakukan proses olah rangsang untuk kreativitas siswa, bukan hanya tidak sesuai dengan semangat zaman, melainkan mengingkari dari watak pembelajaran seni budaya. Lebih dari itu pembelajaran seni budaya akan ditinggalkan oleh para siswa.

Saat ini banyak model pembelajaran seni kreatif yang ditemukan, baik dari pengalaman maupun hasil penelitian. Para siswa telah terbiasa mendapat *input* dari berbagai sumber pembelajaran, seperti pameran maupun media internet. Pembelajaran seni budaya yang kreatif akan mengajak para siswa pada sesuatu yang kongkrit, dengan praktek berkarya tanpa meninggalkan teori. Dalam banyak peluang, siswa dibelajarkan secara langsung dengan kehidupan masyarakat seni budaya yang ada di lingkungannya, sehingga bersifat kontekstual.

Hakekat pendidikan seni budaya yang kreatif secara langsung akan mendukung pencapaian pembangunan manusia Indonesia yang aktif, produktif dan kreatif. Kompetensi sumber daya manusia yang demikian menjadi persyaratan dalam kompetisi dalam persaingan bebas abad 21. Pendidikan seni budaya saat ini juga berkaitan dengan pemikiran yang lebih luas, yakni

Hadiyatno, 2012

Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menciptakan kualitas manusia yang dapat mewujudkan, usaha-usaha dalam pelestarian nilai-nilai lokal di lingkungannya, bangsanya dan dunianya. Dengan demikian tujuan utama pendidikan seni budaya adalah membangun manusia dalam situasi kehidupan lingkungan yang berada dalam pengaruh global.

Pendidikan seni budaya yang dapat mengakomodir nilai-nilai kreativitas adalah, pendidikan seni yang adaptif dan kolaboratif dengan tuntutan dan kebutuhan zaman. Dinamika perkembangan seni budaya yang terus berkembang, dapat mempengaruhi lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Dinamika ini seharusnya diintegrasikan dalam pembelajaran seni budaya. Diperlukan usaha penyesuaian materi dan penyajian pembelajaran dengan karakter umum peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan minat dan bakat, serta mendorong pencapaian kreativitas secara optimal.

Salah satu bagian mata pelajaran seni budaya adalah pembelajaran seni rupa. Materi pembelajaran seni rupa berkaitan dengan kompetensi pengetahuan, kreasi dan apresiasi dalam kategori seni murni dan seni pakai, maupun kategori dua dimensi dan tiga dimensi. Sumber pembelajaran seni rupa yang ada di lingkungan sekitar sekolah atau daerah setempat, lingkungan nusantara dan bahkan sumber belajar seni rupa dari mancanegara.

Materi pembelajaran seni rupa yang tergolong seni rupa murni dengan bentuk tiga dimensi adalah, pembelajaran dalam kompetensi ekspresi diri melalui seni patung. Kompetensi dasar, kreasi seni patung dan termasuk karya seni rupa

Hadiyatno, 2012

**Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

tiga dimensi yang memanfaatkan bahan dan teknik yang berbeda. Pemilihan bentuk, bahan dan teknik, akan disesuaikan dengan karakter siswa dan lingkungan sekolah. Untuk mencapai optimalisasi kreativitas siswa, maka dalam proses pembelajaran guru harus membuat RPP pembelajaran secara kreatif. Lebih dari itu, guru harus mengelola pembelajaran seni patung pada siswa secara kreatif, sehingga mencapai sasarannya.

Dalam kenyataannya perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran seni patung untuk siswa SMA, khususnya di Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, masih banyak yang harus dibenahi. Umumnya usaha pengembangan kreativitas siswa SMA dengan pembelajaran seni patung, masih tergolong sangat langka. Hal itu tampak pada serangkaian pengamatan maupun diskusi terbatas, yang dilakukan oleh penulis beserta forum guru seni budaya SMA, se Kabupaten Tangerang, Banten, pada 10 Januari 2012. Fenomena ini menunjukkan bahwa, masih kurangnya optimalisasi pencapaian kreativitas siswa melalui seni patung, khususnya dalam pengembangan kreativitas siswa SMA. Melalui pengamatan itu dapat penulis rangkum, sebagai berikut:

1. Jarang sekali guru seni budaya mengajarkan seni patung sebagai rangsang menumbuhkan kreativitas siswa SMA. Kalaupun ada, guru yang mengajarkan seni patung tidak menggunakan media yang tepat, sehingga tidak mengeksploitasi daya kreativitas siswa. Para guru seni budaya lebih sibuk mengajarkan pengetahuan seni rupa dan hanya mengajarkan karya seni rupa

Hadiyatno, 2012

**Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dua dimensi saja, karena cipta karya tiga dimensi dipandang akan merepotkan pekerjaan guru.

2. Pengembangan kreativitas dengan pembelajaran seni patung umumnya hanya tugas individual yang diselesaikan di sekolah. Jarang sekali pembuatan karya seni patung dengan ukuran yang besar atau monumental, sehingga kurang mendorong daya kreativitas siswa SMA, yang nyatanya membutuhkan tantangan. Pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas seni budaya dengan menggunakan kerja kelompok, pada siswa SMA ternyata berdampak luas bagi kreativitas pembelajaran seni budaya, yang bersifat kolaboratif dan dapat mencapai sinergi pembelajaran yang lebih diharapkan.
3. Pemilihan media dan tehnik berkarya seni patung tidak sepenuhnya diberikan kepada siswa SMA, padahal para siswa dapat mempelajarinya secara langsung di lingkungan masing-masing ataupun dengan memanfaatkan sumber belajar internet. Dalam hal ini pendidik seni budaya kurang mengarahkan proses pengembangan dalam usaha mencari, atau mengeksploitasi potensi para siswa, untuk menemukan cara-cara menyelesaikan karya patung dengan ukuran yang relatif lebih besar.
4. Kemungkinan tidak dilakukannya pembelajaran seni patung, yang mendorong pengembangan kreativitas siswa SMA di Kabupaten Tangerang, berkaitan dengan pengalaman dan kompetensi guru seni budaya, yang pada umumnya tidak sepenuhnya memiliki kemampuan dalam berkarya seni patung.

Hadiyatno, 2012

**Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5. Terdapat fenomena dukungan pengembangan kreativitas siswa berkait manajemen sekolah, meskipun keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah, yang tidak memiliki studio dalam pelaksanaan pembelajaran seni patung.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa, pembelajaran seni patung di SMA cenderung masih jauh dari harapan dalam pencapaian pengembangan kreativitas siswa. Bahkan pembelajaran seni patung tidak diajarkan. Kalaupun diajarkan cenderung monoton dan biasa-biasa saja, seperti siswa diberi penugasan, dikerjakan di rumah, guru tidak melakukan demonstrasi secara teknik. Guru hanya memberikan contoh karya seni patung berupa gambar, tidak adanya pembimbingan dalam memotivasi kreativitas, sehingga tidak menarik bagi siswa SMA. Pembelajaran seni patung dengan pendekatan kolaboratif, akan memberi kebebasan bagi siswa SMA untuk memilih bahan, teknik, disain, dan bekerja secara kelompok, hal ini memungkinkan untuk dijadikan cara, dalam mengembangkan kreativitas. Pengalaman penulis selama ini sebagai pendidik seni rupa di SMA menunjukkan, seni patung dapat menjadi media dalam mengembangkan kreativitas siswa. Penulis memandang penting untuk meneliti secara serius, untuk memahami peran pembelajaran seni patung, untuk pengembangan kreativitas siswa SMA secara berkelompok.

## **B. Fokus Penelitian**

Hadiyatno, 2012

Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pembelajaran seni budaya yang dapat mengembangkan kreativitas siswa SMA, khususnya melalui seni patung tentunya banyak dimensi yang harus diperhitungkan. Untuk itu penulis memfokuskan pada pembelajaran seni patung yang lebih menekankan kebebasan dan fokus aktivitas siswa dalam berkarya secara berkelompok agar mencapai pengembangan kreativitas siswa. Fokus penelitian ini dapat dirumuskan menjadi, sebagai berikut: **“Apa, mengapa dan bagaimana kreativitas siswa dikembangkan melalui pembelajaran seni patung pada siswa di SMAN 13 Tangerang - Banten?”** Fokus Masalah ini dapat dijelaskan lagi melalui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Pengelolaan pembelajaran seni patung bagaimana yang bisa mengembangkan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana dampak pembelajaran patung dalam peningkatan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang?
3. Bagaimanakah upaya-upaya memaksimalkan pencapaian pengembangan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang melalui pembelajaran seni patung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang beberapa cara mengembangkan kreativitas anak dalam pelajaran seni rupa.

Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

Hadiyatno, 2012  
Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



1. Mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran seni patung bagaimana yang bisa mengembangkan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang.
2. Menganalisis dampak pembelajaran patung dalam peningkatan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang.
3. Menemukan upaya-upaya memaksimalkan pencapaian pengembangan kreativitas siswa SMAN 13 Kabupaten Tangerang melalui pembelajaran seni patung.

#### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Secara akademis dapat menemukan konsep baru tentang pembelajaran seni budaya, khususnya seni patung yang dapat mengembangkan kreativitas siswa SMA secara maksimal.
2. Secara praktis penelitian ini dapat dijadikan pengetahuan praktis bagi para guru seni budaya dalam pembelajaran seni patung secara kreatif. Bagi sekolah dan masyarakat, dapat membuka wawasan untuk mendukung pembelajaran seni patung yang kreatif.
3. Bagi pemerintah daerah maupun pusat, khususnya Departemen Pendidikan Nasional, akan menjadi landasan kebijakan dalam pendidikan seni budaya di masa mendatang.
4. Secara khusus penelitian ini dilakukan sebagai landasan dasar, untuk keprofesian peneliti sebagai pengajar bidang studi seni budaya di SMA.

Hadiyatno, 2012

**Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMA N 13 Kabupaten Tangerang**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu