

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Setiap manusia dibekali akal oleh pencipta-Nya. Dengan akal, manusia dapat memikirkan dan menentukan kelangsungan hidupnya (Masang, 2021). Untuk mewujudkan hal tersebut maka manusia membutuhkan pendidikan. Pada hakikatnya, pendidikan menjadi salah satu kebutuhan utama yang ada pada kehidupan setiap manusia untuk dapat berpikir mengenai bagaimana menjalani kehidupan dan mempertahankan hidup serta menjalani tugas yang diberikan oleh Sang Pencipta untuk beribadah (Asfar, Asfar, Asfar & Kurnia, 2020). Dalam tinjauan filsafat, pendidikan merupakan suatu proses untuk memanusiakan manusia, yang dapat menjadikan manusia memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis, memiliki rasa kemanusiaan, serta menjadi pribadi yang lebih dewasa dan bermartabat (Arfani, 2016).

Pendidikan selayaknya kertas yang diberi coretan dari pensil. Jika coretan yang dilakukan dengan baik maka akan memberikan hasil yang indah. Jika coretan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh maka hasil yang diberikan kurang bagus. Artinya jika proses pendidikan dilakukan dengan baik maka akan memberikan hasil yang baik, begitu pun sebaliknya. Pada pelaksanaan pendidikan harus bisa mengembangkan potensi, minat, bakat dan setiap aspek kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individu melalui suatu proses kegiatan belajar, yang mana menurut Darsono (Arfani, 2016) ialah suatu kegiatan yang dapat memberikan pengaruh terhadap tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik selama proses kegiatan belajar berlangsung. Berdasarkan pandangan tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengubah tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal ini sejalan dengan hakikatnya. Pembelajaran menjadi suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga ada perubahan pada perilaku ke arah yang lebih baik. Pada proses pembelajaran ini pendidik menjadi fasilitator untuk dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku setiap peserta didik. Proses pembelajaran di dapatkan melalui pendidikan formal maupun pendidikan non

formal. Pada masa sekarang, proses pembelajaran tidak lagi bisa sepenuhnya menggunakan cara pengajaran yang dipakai di masa lalu. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2016 (Kemendikbud, 2016) yang mengamanatkan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu, proses pembelajaran di setiap sekolah perlu mengikuti perkembangan kemampuan yang dibutuhkan pada Abad 21.

Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik pada masa sekarang ini mengacu pada kompetensi Abad 21, yang dimana peserta didik dituntut untuk memiliki 4 kemampuan (4C) yaitu *Creative Thinking Skill*, *Critical Thinking Skill*, *Communication Skill*, dan *Collaboration Skill* (Trilling & Fadel, 2009). Pada keempat kompetensi tersebut terdapat salah satu kompetensi yang dapat ditelaah lebih jauh, yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas kognitif oleh setiap individu menurut objek, masalah dan kondisi tertentu, atau peristiwa yang terjadi pada setiap kapasitas yang dimiliki oleh individu. Menurut The Scientific World (dalam Attanurakkee & Dhammabhisamai, 2022), bahwa berpikir kreatif menjadi suatu hal yang penting karena dapat memberikan manfaat yang positif bagi orang lain misalnya, memberikan kesadaran diri, memberikan kebebasan berekspresi, memunculkan keberanian, mengurangi dampak stress, meningkatkan produktivitas, memberikan ikatan dan kerja sama tim, dan membantu membangkitkan semangat. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif ini dapat ada pada pembelajaran seni.

Seni merupakan suatu ilmu yang memberikan kebebasan bersikap secara ekspresif, aktif, dan kreatif. Jika melihat pada pembelajarannya, seni di sekolah dasar memiliki beberapa fungsi yang terkandung di dalamnya, seperti seni dapat memberikan penguatan terhadap daya berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik, seni dapat mengembangkan kecerdasan kognitif, dan seni dapat mengedepankan kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan dirinya. Pada pembelajaran seni

inilah kebebasan berekspresi dalam mengkomunikasikan gagasan serta pemikirannya yang diasah dan dipergunakan dengan baik. Pemberian kebebasan berekspresi ini akan memunculkan motivasi dan kreativitas yang lebih baik bagi peserta didik (Gunada, 2022). Dengan begitu, seni memiliki peranan yang cukup penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar sebagai suatu bidang yang dapat memberikan kebebasan dalam berkreativitas. Salah satunya adalah, dalam kegiatan menggambar.

Kegiatan menggambar menjadi suatu wadah kegiatan dari peserta didik untuk mengekspresikan dirinya kedalam sebuah gambar, dengan suatu cara atau upaya yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dalam menggunakan imajinasinya khususnya dalam pembelajaran seni. Gambar menjadi bagian penting untuk pertumbuhan anak dan merupakan refleksi anak dalam pendidikan kreatif. Pada prinsipnya menggambar berfungsi sebagai sarana untuk berekspresi, pengembangan atau aktivitas, penyaluran imajinasi dan fantasi yang sangat bermakna dalam memelihara perkembangan kreativitas serta produktivitas peserta didik. Dengan begitu kegiatan menggambar dapat memotivasi kreativitas menggambar yang dimulai dengan menggambar bentuk dasar, dan ditambah dengan goresan bentuk lainnya pada gambar bentuk dasar tersebut, yang kemudian diwarnai secara bebas, dengan begitu proses kegiatan tersebut memberikan sebuah hasil karya yang dibuat oleh peserta didik sebagai karya yang memiliki kreativitas dan keunikan tersendiri (Sari & Prayogo, 2019).

Adapun permasalahan terhadap pengembangan kreativitas ini di pembelajaran seni dalam kegiatan menggambar, ialah pembelajaran menggambar masih dianggap kurang penting. Hal itu dibuktikan melalui salah satu kasus penelitian yang membahas permasalahan menggambar, yang telah diteliti oleh Fitriyah dan Zaini (2019), bahwa peserta didik banyak mengalami kesulitan pada menggambar bentuk dan warna. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik jarang melakukan kegiatan menggambar di luar jam sekolah. Minat dan bakat dalam kegiatan menggambar peserta didik kelas X di SMKN 13 Surabaya cukup berpengaruh. Berdasarkan salah satu kasus permasalahan tersebut, dapat dilihat bahwa kemampuan menggambar peserta didik

kelas X di SMKN 13 Surabaya kurang.

Untuk mengatasi permasalahan kurangnya kemampuan dalam menggambar, maka perlu untuk memberikan pembelajaran menggambar kepada anak di bangku Sekolah Dasar, hal ini disebabkan anak pada usia sekolah dasar memiliki segudang imajinasi yang dapat dituangkannya dalam gambar (Kiftiyah, 2019). Kegiatan menggambar juga menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak, dan menjadi salah satu bagian dari kecerdasan yang ada pada abad 21, yaitu kecerdasan spasial-visual, menurut Thomas Armstrong (dalam Syarifah, 2019) kecerdasan ini dianggap sebagai kecerdasan dalam membuat sebuah ilustrasi. Sejalan dengan pernyataan Armstrong, kecerdasan spasial menurut Gardner (Šafranĵ & Zivlak, 2018) ialah suatu kemampuan yang dapat memvisualisasikan ruang dan objek di dalam pikiran. Pandangan tersebut selaras dengan tujuan kecerdasan spasial-visual, yang mana kecerdasan ini akan menjadikan peserta didik mampu untuk memberikan visualisasi suatu objek dengan sangat detail. Kecerdasan visual-spasial ini dapat kita temukan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar.

Sebagaimana pada jenjang sekolah dasar pada muatan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), peserta didik sangat menyukai gambar. Ketertarikan peserta didik terhadap menggambar tidak lepas dari kemampuan guru sebagai fasilitator yang menyediakan banyak cara bagi peserta didik untuk dapat berkarya. Dalam perkembangan ke seni rupa terdapat karakteristik yang dapat ditinjau berdasarkan usia peserta didik di sekolah dasar, yakni bahwa sekitar usia 0-8 tahun anak memiliki kecerdasan yang sangat pesat, yang hanya terjadi sekali seumur hidup (Priyanto, 2014). Perkembangan kecerdasan beberapa peserta didik berkembang sesuai dengan usia dan tingkatannya. Dalam perkembangan seni rupa terdapat karakteristik atau pola dalam perkembangan menggambar peserta didik. Pola perkembangan menggambar peserta didik, seperti yang dikemukakan oleh Viktor Lowenfeld, terdapat 6 pola perkembangan gambar pada anak. Jika ditinjau pada usia sekolah dasar pola perkembangan gambar anak untuk usia kelas rendah, yaitu tahapan bagan (usia 7-9 tahun); dan untuk kelas tinggi tahapan permulaan realisme (usia 9-12 tahun). Semakin

tinggi usia peserta didik, kesadaran mereka akan visual semakin berkembang, dan mereka mulai memperhatikan rincian (Loita, 2017).

Selain pada pola perkembangan menggambar, karakteristik perkembangan seni rupa dapat dilihat dan dinilai berdasarkan pada tipologi dan sifat gambarnya. Sifat gambar yang dimiliki oleh anak sangat beragam, hal itu disebabkan sifat gambar yang mereka buat merupakan karya yang murni mereka rasakan dan dituangkan ke dalam gambar (Admianty, 2020). Tujuan dari penggunaan komponen tersebut dapat membantu dalam menentukan metode, media, gaya belajar, dan karakteristik dari hasil analisis komponen yang diperlukan, agar terdapat tindak lanjut terhadap penilaian hasil karya. Tetapi, sebelum adanya tindak lanjut terhadap hasil karya, guru perlu terlebih dahulu memberikan stimulus dalam berkarya dan terdapat beberapa cara untuk memberikan stimulus tersebut, seperti dengan menggunakan metode proses kreatif. Metode proses kreatif ini memiliki beberapa bagian, misalnya audio, visual, dan audio visual. Pada metode proses kreatif visual di dapatkan salah satu contoh yang dapat digunakan dalam menstimulus hasil karya gambar peserta didik, yaitu dengan cerita. Stimulus dengan menggunakan cerita ini dapat dituangkan dalam hasil karya komik peserta didik. Hal ini, dipengaruhi bahwa komik merupakan suatu tipe karya gambar visual dan haptic yang berdasarkan imajinasi yang ada di kelas tinggi. Harapan dari adanya gambar komik ialah agar peserta didik dapat bebas berkarya, tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, dan kreativitas berkembang.

Dalam harapan meningkatkan keterampilan menggambar peserta didik, maka hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri (2020), yang mana dalam penelitian tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan menggambar ilustrasi sekolah dasar dengan metode bercerita yang dirancang berhasil menunjukkan sebagian peserta didik sudah terlihat kemampuan menggambar ilustrasinya ditinjau dari beberapa komponen gambar ilustrasi. Hasil pembelajaran menggambar dengan metode cerita dalam penelitian ini tentunya memiliki kekurangan, seperti peserta didik hanya diminta mengerjakan tugas menggambar tanpa diberikan stimulus terlebih dahulu untuk memunculkan ide sebagai bahan imajinasi peserta didik ketika

menggambar ilustrasi. Namun, sebagian peserta didik kemampuan menggambar ilustrasinya sudah terlihat dengan baik. Dalam hal ini, pemahaman akan periodisasi seni rupa peserta didik perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan masanya. Agar peningkatan keterampilan menggambar peserta didik menjadi meningkat dan berkembang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penelitian mengenai kegiatan menggambar dengan metode cerita masih belum banyak dilakukan, terutama di sekolah dasar. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengangkat penelitian yang hampir sama tetapi dengan fokus berbeda. Fokus penelitian yang peneliti ambil ialah dengan mengarahkan keterampilan menggambar ke dalam bentuk komik dengan media cerita, serta menganalisis karakteristik gambar yang dibuat oleh peserta didik. Sehingga, topik penelitian yang diangkat adalah “Sifat Gambar Anak pada Hasil Karya Gambar Komik dengan Menggunakan Media Cerita di Kelas V SD”. Diharapkan dengan kegiatan menggambar komik dengan media cerita tersebut dapat memaksimalkan keterampilan menggambar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian, maka permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses menggambar komik peserta didik dengan media cerita di kelas V SD?
2. Bagaimana hasil sifat gambar anak pada hasil karya gambar komik peserta didik dengan media cerita di kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses menggambar komik peserta didik dengan media cerita di kelas V SD.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan hasil sifat gambar anak dari hasil kerja gambar komik peserta didik kelas V SD dengan media cerita.

Friska Nur Lismaniar, 2023

SIFAT GAMBAR ANAK PADA HASIL KARYA GAMBAR KOMIK DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CERITA DI KELAS V SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi banyak orang, khususnya bagi siswa, guru dan sekolah. Penjelasan mengenai manfaat bagi siswa, guru dan sekolah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang dilakukan dan bersifat teori. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memberikan manfaat pada keterampilan menggambar komik dengan media cerita.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yang bersifat praktik dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, juga peneliti.

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi minat dan bakat menggambar yang dimiliki oleh peserta didik.

b. Bagi guru

Penelitian ini digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan serta penentuan media yang digunakan untuk mengasah kemampuan menggambar komik peserta didik dengan menyengankan dan bermakna.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi inovasi baru dalam menyempurnakan kurikulum sekolah.

d. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini menjadi suatu gambaran atau referensi yang digunakan oleh guru dan sekolah dalam mengasah kemampuan menggambar anak melalui media cerita.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi, dalam penelitian “Sifat Gambar Anak pada Hasil Karya Gambar Komik Dengan Media Cerita di Kelas V SD” ini berisi gambaran mengenai setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antar bab satu dengan bab lainnya.

BAB I, yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bagian latar belakang berisikan hal mendasar pada penelitian yang mulai dari penjelasan secara singkat mengenai sifat gambar, komik, dan media cerita.

BAB II, berisikan kajian secara teoritis yang mengkaji setiap variable yang ada di dalam penelitian. Bab ini menjelaskan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD, Gambar Ilustrasi, Pembelajaran Komik di SD, Karakteristik Karya Gambar Ilustrasi Peserta Didik di SD, Media Cerita, Penelitian Relevan, dan Kerangka Berpikir.

BAB III, berisikan metode penelitian yang memuat metode yang digunakan. Metode yang digunakan dalam penelitian ialah metode kualitatif deskriptif. Selain metode, pada bab ini terdapat subjek penelitian, teknik pengambilan data, teknik analisis data, instrumen penelitian, dan prosedur penelitian. Instrumen yang digunakan berupa observasi, dokumentasi, dan lembar analisis sifat gambar.

BAB IV, berisikan pemaparan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil temuan tersebut merupakan penyampaian dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan. Penyajian hasil temuan ini disesuaikan dengan tujuan penelitian dan disertai ringkasan penjelasan dengan kondisi data apa adanya.

BAB V, berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang bertujuan untuk melaporkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan menyajikan penafsiran makna dari temuan serta pembahasan berdasarkan rumusan masalah penelitian. Kemudian implikasi dan rekomendasi dapat ditujukan pada pembuat kebijakan dan peneliti selanjutnya yang berupa harapan dan rekomendasi.