

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak sekolah dasar yang baru memasuki tahap realisme (dalam hal ini dikhususkan pada siswa kelas IV SD) awal ketika ditugaskan untuk menggambar ekspresif atau yang lebih dikenal dengan gambar bebas sering kali kebingungan untuk menetapkan objek yang digambar.

Terutama pada siswa yang tidak di bimbing oleh Guru yang tidak memiliki pemahaman tentang dunia kesenirupaan anak, hal itu jelas terlihat pada hasil karya gambar anak yang hanya mengulang-ulang gambar yang dia anggap bagus. Misalnya saja dalam sebuah gambar ada dua buah gunung lalu ada sawah, jalan, adalah sebuah gambar yang banyak digambar oleh anak kecil yang sudah kita sering lihat atau bahkan mungkin kita pernah menggambar hal tersebut ketika kecil.

A.Sanusi (1975:23) menyatakan bahwa pada usia kelas IV SD “*Spontanitas mulai berkurang. Kita menghadapi penghambat pertama yang besar, yang harus kita lenyapkan . . . kalau anak-anak tidak mendapat pertolongan yang diperlukannya, menggambarinya akan berubah menjadi mencontoh*”

Artinya untuk mempertahankan spontanitas ini, perlu adanya rangsangan atau stimulus yang dapat memberikan ide sehingga siswa dapat menciptakan karya gambar lebih kreatif dari apa yang ia bayangkan dan pikirkan tidak hanya meniru dari apa yang pernah digambar orang lain.

Dikri Fadilah Muslim, 2012
Dongeng Sebagai Stimulus Dalam Pembelajaran Menggambar Ekspresif (Penelitian Terhadap Siswa SD Kelas 4)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Pada masa realisme awal siswa menjadi lebih kritis, ia ingin gambarnya sesuai dengan apa yang dilihat dan hal tersebutlah salah satunya yang menjadikan berkurangnya spontanitas, untuk memberikan rangsangan Md.Idris S dan Oho Garha (1976:155) berpendapat “Untuk merangsang daya cipta anak-anak kita dapat memilih berbagai cara, misalnya dengan bernyanyi, bercerita, memperlihatkan gambar-gambar yang bagus.”

Dongeng adalah sebuah cerita rakyat yang banyak mengandung ajaran-ajaran serta pesan moral. Pesan tersebut di padukan dengan kisah-kisah yang sangat menarik, sehingga anak-anak tidak merasa sedang di berikan pepatah.

Menceritakan dongeng akan memberikan pengalaman lebih pada anak, selain dari dongengnya juga dari gaya pendongengnya. Ada kemungkinan gaya pendongeng bercerita seperti ekspresinya, atau medianya akan mempengaruhi imajinasi anak.

Seperti menurut Md.Idris S dan Oho Garha, cerita dalam dongeng dapat dijadikan sebagai stimulus untuk merangsang daya cipta, namun timbul pertanyaan sampai sejauh manakan dongeng dapat memberikan rangsangan tersebut?

Atas dasar dari pendapat di atas dongeng memang sangat memungkinkan dapat dijadikan sebagai stimulus untuk merangsang daya cipta Siswa, dan pada siswa kelas IV seperti yang dikemukakan oleh A.Sanusi pada masa tersebut siswa membutuhkan pertolongan dorongan dalam menggambar. Sejalan dengan teori

perkembangan anak bahwa kelas IV termasuk pada masa tahap awal realis, pada masa ini spontanitas belumlah hilang hanya sudah sangat berkurang. Oleh karena itu dongeng diharapkan dapat menjadi rangsangan terhadap siswa yang mempelajari gambar ekspresif di kelas IV.

Dasar-dasar dan uraian diatas yang melatar belakangi Penulis ingin melakukan penelitian tentang efektifitas menceritakan dongeng sebagai stimulus dalam menggambar ekspresif, dan akhirnya untuk dijadikan sebuah karya tulis ilmiah berupa skripsi dengan mengangkat sebuah judul yaitu “dongeng sebagai stimulus dalam pembelajaran menggambar ekspresif”.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Penulis membatasi wilayah penelitian di SD Negeri Mangkalaya 1 yang terletak di Jln. Veteran Km 3 Desa Cibolang Kecamatan Gunungguruh Kabupaten Sukabumi, adapun rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah dongeng yang dapat memberikan stimulus gambar ekspresif siswa kelas IV SDN Mangkalaya 1?
2. Bagaimana gambar ekspresif yang dibuat siswa SDN Mangkalaya 1 kelas IV setelah mendengar dongeng?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dongeng dapat memberikan stimulus pada gambar ekspresif siswa SDN Mangkalaya 1 kelas IV.

2. Mengetahui gambar ekspresif buatan siswa kelas IV SDN Mangkalaya 1 yang dipengaruhi dongeng.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang jika dideskripsikan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, diharapkan dapat tercapainya kesimpulan mengenai efektifitas kegiatan mendongeng untuk menstimulus ide menggambar ekspresif.
2. Bagi Siswa menjadi salah satu solusi agar tidak kebingungan saat mencari ide untuk menggambar ekspresif.
3. Bagi Guru agar menjadi salah satu pedoman dalam pengajaran.
4. Bagi Peneliti yang lain agar dapat menjadi sebuah rujukan untuk pengembangan penelitian.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuasi eksperimen untuk membandingkan sebab akibat antara siswa yang diberikan metode dongeng dan tidak. Peneliti akan mengambil 2 buah kelas sebagai tempat penelitian, masing-masing kelas membutuhkan waktu 4 kali pertemuan. Kelas pertama adalah kelas yang akan diterapkan metode mendongeng untuk menstimulus ide menggambar ekspresif selanjutnya akan disebut dengan kelas eksperimen. Kelas kedua akan

menggunakan metode belajar konvensional atau ceramah seperti biasa untuk perbandingan dengan kelas eksperimen yang selanjutnya akan disebut dengan kelas kontrol, metode kuasi eksperimen menggunakan sistem pretes dan postes, di kelas eksperimen pretes dilakukan pada pertemuan awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan menggambar siswa, tidak diterapkan metode dongeng begitu pula dilakukan hal yang sama di kelas kontrol. Pada pertemuan selanjutnya kedua kelas diberikan perlakuan berbeda, di kelas eksperimen diterapkan metode dongeng sedangkan di kelas kontrol siswa pembelajaran menggunakan metode mengajar seperti biasa. Dengan begitu Penulis dapat melihat perkembangan dengan melakukan perbandingan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Penulis juga melakukan pengumpulan data dengan membagikan angket kuesioner dengan sejumlah pertanyaan untuk mengetahui pendapat anak mengenai sejauh mana dampak dongeng terhadap ide Siswa, gaya mendongeng guru, juga mengenai isi dongengnya karena dikhawatirkan adanya penyebab dari kegagalan penelitian adalah kurang menariknya isi dongeng maupun pendongeng, angket ini pula yang akan menjadi penguat sekaligus bukti untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian ini.

Dengan metode tersebutlah penelitian mengenai keefektifan metode dongeng untuk membangkitkan ide inilah akan dilakukan.

F. Definisi Oprasional

1. Dongeng adalah cerita singkat berisikan berbagai ajaran moral, dalam penelitian ini dongeng berperan sebagai stimulus dalam pembelajaran menggambar ekspresif.
2. Stimulus berarti rangsangan, alat yang digunakan untuk memancing daya rangsang seseorang terhadap sesuatu.
3. Gambar ekspresif adalah gambar yang membebaskan penggambarannya untuk mengekspresikan ungkapan perasaan, maksud ataupun gagasan kedalam sebuah gambar

G. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. Menjelaskan mengenai hal-hal apa saja yang menjadi penyebab ingin diadakannya penelitian ini dan juga pembatasan masalah yang akan di teliti.

Bab II. Landasan teori, bagian ini mendeskripsikan teori-teori atau sebagai informasi yang relevan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini.

Bab III. Metodologi penelitian, menjelaskan metode yang akan digunakan dalam penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, pelaksanaan penelitian dan prosedur analisis data.

Bab IV. Hasil penelitian dan Pembahasan berisi hasil analisis pengaruh dongeng terhadap gambar ekspresif dan analisa gambar ekspresif dan analisis karya gambar ekspresif anak.

Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi

