

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk mencerdaskan kehidupan manusia, karena melalui pendidikan tersebut seseorang akan menjadi manusia yang mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. mengembangkan potensi siswa dapat dilakukan dengan membekali ilmu kepada siswa mulai dari tingkat pendidikan dasar. Susanto (2013: 70) menyatakan bahwa pendidikan dasar tidak semata-mata membekali siswa berupa kemampuan membaca, menulis, dan menghitung saja, tetapi juga harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, social, dan spiritual.

Guru memegang peranan penting dalam mengajar. Guru yang kreatif yaitu yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar dan membimbing siswanya. Serta mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu dalam mengajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya, sehingga pembelajarannya lebih efektif dan efisien. Pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan pesat pada bidang kurikulum, metodologi, peralatan dan penilaian. Maka secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi merupakan pembaharuan dalam system pendidikan yang menyangkut semua aspek atau komponen yang ada.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Melalui ilmu pengetahuan manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang berguna dalam kehidupan masyarakat banyak. Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah suatu kebiasaan dari pikiran yang terlatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi,

mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang baru dan membangkitkan ide-ide yang tak terduga.

Berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dikuasai oleh siswa. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Selain itu berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah dengan sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang telah dikuasai sebelumnya. Maka berpikir kreatif dapat diartikan sebagai pola berpikir yang dapat menghubungkan atau melihat sesuatu dari sudut pandang baru (Susanto, 2013:109).

Kemampuan berpikir kreatif seharusnya dikembangkan dalam pembelajaran seni rupa. Dengan berpikir kreatif, seseorang mampu menghasilkan sesuatu yang berkualitas tinggi. Tanpa berpikir kreatif siswa hanya akan terfokus pada kemampuan kognitif saja. Selain itu mengajar dengan kreatif mampu meningkatkan kualitas pendidikan dengan membuat pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Kamis, 31 Maret 2022 di kelas IV SD Sidomukti menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sudah mulai terlihat. Namun hanya pada saat siswa tersebut melakukan diskusi kelompok, sehingga guru masih harus mengembangkan lagi kemampuan berpikir kreatif siswa tersebut. Pada saat menjelaskan materi guru juga sudah mulai menggunakan media pembelajaran, tidak hanya memanfaatkan papan tulis atau menjelaskan materi sesuai buku paket. Guru juga sudah mulai terlihat mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar, meskipun tidak terlalu sering. Keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah maupun merespon apa yang telah disampaikan guru sudah mulai terlihat, meskipun masih terdapat siswa yang pasif saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada Kamis, 31 Maret 2022 di SD Sidomukti, wawancara dilakukan dengan guru kelas IV dan beberapa siswa kelas IV SD Sidomukti. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa

pembelajaran seni rupa dilakukan dengan metode ceramah dan praktik. Permasalahan yang dihadapi hanya sebagian siswa yang memiliki keterampilan dan kreatifitas untuk menyelesaikan masalah maupun berpendapat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD Sidomukti belum terlihat sepenuhnya.

Agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maka media sangat dibutuhkan dalam membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media yang digunakan bisa berupa pembuatan kolase dari bahan-bahan alam yang akan digunakan dalam mengajar bisa diambil dari lingkungan kehidupan siswa itu sendiri, sehingga bahan tersebut mudah didapatkan. Seperti, biji-bijian, daun-daunan, maupun batu-batuan. Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsur ke dalam suatu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Pembuatan kolase merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan perkembangan kreatifitas siswa, sehingga dalam membuat kolasi siswa dapat melatih kesabaran, ketelitian, kejelian, dan kebersamaan.

Pembelajaran seni rupa dan prakarya dalam pengembangan kolase telah dilakukan ditingkat SD yang bertujuan untuk mengembangkan berpikir kreatif siswa. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Sidomukti menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dengan teknik kolase mendapatkan permasalahan, yaitu terdapat siswa yang tidak mau melaksanakan tugas atau tidak kompak dengan kelompoknya, terdapat pula tidak mengerjakan tugasnya sampai tuntas dengan alasan keterbatasan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan judul “Kemampuan Siswa dalam Berpikir Kreatif Melalui Pendekatan Seni Rupa dengan Media Kolase pada Materi Gambar 3 Dimensi di SD Sidomukti Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pendekatan seni rupa dengan menggunakan media kolase pada siswa kelas IV di SD Sidomukti Pati?
2. Bagaimana media kolase dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SD Sidomukti Pati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan pendekatan seni rupa dengan menggunakan media kolase pada siswa kelas IV di SD Sidomukti Pati.
2. Menganalisis media kolase dapat merangsang kemampuan berpikir kreatif siswa IV di SD Sidomukti Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut, maka hasil penelitian diharapkan akan memberi manfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kreatif melalui pendekatan seni rupa dengan media kolase pada materi gambar 3 dimensi.

Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan kajian serta bahan pertimbangan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pendekatan seni rupa dengan media kolase pada materi 3 dimensi.
- 2) Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari dan siswa menjadi aktif, kreatif, dan termotivasi untuk belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif guru dalam mengajar dengan menggunakan pendekatan seni rupa kolase agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menggunakan media kolase untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi gambar 3 dimensi.

c. Bagi Peneliti

Memperoleh wawasan, informasi, pengetahuan, dan pengalaman serta menganalisis kemampuan siswa dalam berpikir kreatif melalui pendekatan seni rupa dengan media kolase pada materi 3 dimensi.

