

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara baik dalam kehidupan di tengah masyarakat. Oleh karena itu, sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal secara sistematis merencanakan berbagai macam lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan kepada peserta didik guna melakukan berbagai aktivitas belajar. Pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik dimulai dari tingkat dasar pendidikan atau yang lebih dikenal dengan Sekolah Dasar (Hamalik dalam Adawiyah, 2014: 1-2).

Manusia merupakan makhluk berpikir yang menghasilkan produk (budaya) sehingga manusia dalam kehidupannya bersifat dinamis, terus-menerus berdinamika dan berubah dari masa ke masa guna mencapai kesempurnaan dalam kehidupan. Sebagai bagian dari komponen kebudayaan, seni maupun pendidikan mengalami pola perubahan yang sejalan dengan perkembangan pandangan hidup manusia atau masyarakat. Pola pertumbuhan dan perkembangan tersebut salah satunya adalah dampak dari adanya proses pendidikan, salah satunya adalah pendidikan seni. Pada dasarnya pendidikan seni didasari pada dua konsep atau filosofi pendidikan seni, yaitu; *pertama*, konsep pendidikan seni yang berkaitan dengan aspek

ekspresi dan artistik; *kedua*, konsep pendidikan seni yang berkaitan dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Dalam perkembangannya, tujuan pendidikan seni meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Istilah pendidikan seni di Indonesia relatif jarang disinggung atau diperbincangkan, baik dalam forum resmi maupun dalam forum tidak resmi. Biasanya pembicaraan tentang pendidikan seni lebih banyak mengungkap perihal pembinaan seni atau kesenian di tengah masyarakat yang bersifat tradisional. Pendidikan seni di Lisabon Portugal, pada bulan Maret 2006 telah menghasilkan sebuah *road map* dalam rangka mengidentifikasi dan memahami peranan pendidikan seni bagi pemenuhan kebutuhan kreativitas, serta kesadaran budaya pada abad ke-21 di berbagai negara dan bangsa. Selain dari pada itu, adanya *road map* tersebut dapat memberi penekanan pada strategi yang diperlukan untuk memperknalkan atau mempromosikan pendidikan seni di dalam lingkungan atau suasana pendidikan (Dini, 2020). Dengan demikian pendidikan seni diharapkan dapat dijadikan sebagai metode untuk menciptakan kreativitas peserta didik.

Kreativitas merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hal itu dikarenakan apabila tidak ada kreativitas dalam kegiatan pembelajaran maka siswa atau peserta didik hanya akan belajar pada tingkat kognitif (pengetahuan) saja, dan hal tersebut akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Kreativitas

sangat diperlukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti.

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan hal baru, cara-cara baru, serta gagasan-gagasan baru yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Hal baru di sini tidak mesti harus sesuatu yang benar-benar baru atau belum pernah ada sebelumnya. Namun bisa saja hal baru di sini misalnya adalah sesuatu yang unsur-unsurnya mungkin sudah ada pada sebelumnya, akan tetapi individu kemudian menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaannya yang sebelumnya, hal baru yang demikian ini sifatnya adalah inovatif. Kreativitas didasari oleh segi-segi intelektual, seperti kecerdasan, bakat, dan kecakapan nyata. Selain dari pada itu, kreativitas juga didasari oleh segi afektif seperti sikap, minat, dan motivasi (Sudarti, 2020).

Pendidikan tentang seni di tingkat Sekolah Dasar biasa disebut dengan nama Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Mata pelajaran SBDP ini memuat materi tentang seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, serta seni musik. Menurut Soehardjo (dalam Adawiyah, 2014: 3), mendefinisikan pendidikan seni adalah suatu usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan agar peserta didik menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan.

Menurut Setiawan dan Wahyunngtyas (2019:126), menjelaskan bahwa pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan aktivitas pembelajaran yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, serta produk seni budaya bangsa. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, serta peran seni dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun dalam tingkat internasional. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) pada tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif guna pengembangan kepribadian peserta didik (siswa) secara positif. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di sekolah dasar tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik supaya menjadi pelaku seni atau seniman, namun lebih menitikberatkan pada sikap konatif dan perilaku kreatif, etis (etika), dan estetis (seni/keindahan). Sikap konatif merupakan sikap yang berupa kesiapan seseorang untuk berperilaku yang berbungan dengan objek sikap.

Menurut Setiawan dan Wahyuningtyas (2019:126), dalam hasil pnelitiannya yang berjudul; “Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Materi Kerajinan Tangan dari Tulang Daun Siswa Kelas IV SD Negeri 05 Jepang

Kudus,” menjelaskan bahwa kondisi faktual yang banyak terjadi di sejumlah sekolah dasar, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) masih dilakukan secara vertikal. Pendekatan vertikal seperti ini mengakibatkan proses komunikasi berjalan secara searah, yaitu komunikasi dari guru mengalir ke murid. Tentu saja komunikasi dalam proses pembelajaran yang seperti ini akan mengakibatkan kreativitas dan kemampuan anak (siswa) kurang dapat tumbuh secara wajar. Oleh sebab itu dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) seorang guru harus berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengajarkan kepada siswa untuk berkarya seni mozaik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mozaik adalah seni dekorasi bidang dengan kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Mozaik merupakan salah satu strategi dalam memanfaatkan berbagai bahan guna kegiatan mengambil, merekatkan, menggunting, dan menempel (Sukmawati, Rahman, dan Giyartini, 2021:246). Mozaik adalah pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan material atau bahan dari kepingan-kepingan yang sengaja dibuat dengan cara dipotong-potong atau sudah dibentuk potongan, yang selanjutnya disusun serta ditempelkan pada bidang datar dengan cara ditempelkan dengan menggunakan lem (Sukmawati, Rahman, dan Giyartini, 2021:246).

Menurut Soemardjadi, dkk. (dalam Indraswari, 2012:4), menjelaskan bahwa mozaik adalah elemen-elemen yang disusun dan direkatkan di atas

permukaan bidang. Berbagai elemen mozaik berupa benda padat yang berbentuk lempengan-lempengan, kubus-kubus kecil, potongan-potongan, kepingan-kepingan, atau bentuk lainnya. Ukuran elemen-elemen mozaik pada dasarnya hampir sama, namun bentuk potongannya dapat saja bervariasi antara satu dengan yang lainnya. Mozaik merupakan sebuah karya seni yang terbuat dari berbagai elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau desain.

Pada kurikulum 2013, seorang pendidik dituntut untuk menciptakan dan melakukan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran interaktif, serta pembelajaran siswa aktif mencari. Pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan ilmiah (*scientific*). Berdasarkan hal tersebut maka seorang pendidik dituntut untuk dapat menggunakan bahan ajar (Kusuma, 2021:2). Salah satu materi pembelajaran yang terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas IV Sekolah Dasar adalah materi mozaik. Materi mozaik ini terdapat pada tema 3. Mozaik merupakan seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan atau material berupa potongan atau kepingan yang kemudian disusun untuk mengisi sebuah pola. Berbagai bahan dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk berkarya seni mozaik, salah satunya adalah bahan mozaik yang berasal dari limbah plastik.

Kaitannya dengan kreativitas dalam berkarya seni mozaik pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) sebagaimana pada pemaparan di atas, penulis telah menemukan beberapa hasil penelitian terdahulu yang

meneliti tentang kreativitas dalam berkarya seni mozaik tersebut. Kreativitas berkarya seni mozaik ini dilakukan oleh guru maupun dilakukan oleh siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, kreativitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa melalui berkarya seni dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran.

Hasnawati dan Anggraini (2018) telah melakukan penelitian dengan judul; “Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan dan Kreativitas Keterampilan,” Tujuan peneliian ini adalah untuk mendiskusikan tentang materi mozaik sebagai sarana pengembangan kreativitas anak dalam pembelajaran seni rupa dengan metode pembinaan kreativitas dan keterampilan. Menurut peneliti, dalam kegiatan pembelajaran SBDP siswa Sekolah Dasar, selain berupa kegiatan menggambar, melukis, serta mencetak, dalam berkreasi seni rupa bagi anak Sekolah Dasar juga dapat diberikan pengenalan seni aplikasi seperti seni mozaik atau seni kerajinan mozaik. Mozaik dari bahan limbah selain dapat menunjang kreativitas anak Sekolah Dasar juga sangat berpengaruh terhadap keterampilan anak dalam mencipta karya seni rupa. Hal yang sering terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa –pada siswa Sekolah Dasar yaitu pembelajaran dirasakan secara monoton dan tidak mengacu pada penekanan pengembangan kreativitas, padahal penciptaan karya seni pada pembelajaran seni rupa di tingkat Sekolah Dasar bukan hanya menggambar saja. Kreativitas seni aplikasi berupa mozaik dari bahan limbah dapat mengembangkan kompetensi rasa seni dan

keterampilan siswa menjadi sejalan dengan perkembangan kreativitas yang dimilikinya. Oleh sebab itu dengan penggunaan metode pembinaan kreativitas dan keterampilan, siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman dalam menciptakan karya seni rupa.

Giyartini, Rahman, dan Sukmawati (Sukmawati, Rahman, dan Giyartini, 2021:246) telah melakukan penelitian dengan judul; “Media Mozaik untuk Memfasilitasi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun: Tinjauan Literatur Sistematis.” Penelitian ini menyebutkan bahwa berdasarkan screening terhadap 34 publikasi artikel yang bersumber dari berbagai jurnal dengan menggunakan metode tinjauan literatur sistematis, maka dipilih 17 artikel sebagai peninjauan akhir. Hasil tinjauan terhadap 17 artikel tersebut didapati kesimpulan bahwa sebagian besar studi yang ditinjau berfokus pada media mozaik guna memfasilitasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa media mozaik untuk memfasilitasi perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun berhasil meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun tersebut.

Kusuma (2021:2), dalam skripsinya yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Mozaik terhadap Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SD Negeri 166 Seluma,” telah melakukan penelitian dengan metode *Quasi Eksperimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 166 Seluma, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A

sebagai kelas eksperimen, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 40 siswa. Data dari penelitian ini dianalisis menggunakan uji prasyarat dan uji normalitas. Berdasarkan hasil uji t-test yang telah dilakukan, maka didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,01 yang berarti nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kreativitas siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dalam meningkatkan kreativitas siswa, maka seorang guru atau pendidik dapat memanfaatkan mata pelajaran yang mengandung kegiatan praktek, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas IV Sekolah Dasar. Seni merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk mengembangkan daya kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan seni sangat berhubungan erat dengan kreativitas. Salah satu seni yang dapat digunakan oleh seorang guru atau pendidik dalam mengembangkan kemampuan kreativitas siswa pada tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah dengan cara membuat karya seni mozaik dua dimensi berbahan dasar limbah plastik yang ada di sekitar lingkungan rumah siswa, sebagaimana hal ini terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog melalui berkarya seni mozaik dua dimensi.

Menurut Ema Rizgiani selaku guru kelas 4 SD Negeri Getassrabi menjelaskan bahwa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, seni mozaik ini masuk ke dalam tema 3. Pada pelaksanaan pembelajaran tema 3 ini siswa diberi tugas oleh guru untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek atau penugasan, yaitu memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar

rumah siswa, kemudian limbah plastik tersebut dijadikan sebagai bahan dasar pembuatan karya seni mozaik dua dimensi. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari responden sebagai berikut:

“Pada pembelajaran tema 3 ini siswa kita berikan tugas untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek atau penugasan. Caranya yaitu siswa kita suruh untuk memanfaatkan limbah plastik yang ada di sekitar rumah mereka, kemudian limbah plastik tersebut dijadikan sebagai bahan dasar pembuatan karya seni mozaik dua dimensi. Harapan kita sebagai guru adalah agar siswa memiliki kreativitas.” (Ema Rizgiani, Wawancara, 15 Maret 2022).

Berdasarkan pemaparan mengenai pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) siswa kelas 4 tingkat Sekolah Dasar sebagaimana di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Kreativitas Seni Mozaik Menggunakan Bahan Limbah Plastik untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Getassrabi Kudus.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses kreativitas siswa kelas IV dalam karya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus?
- 1.2.2 Bagaimana hasil dari kreativitas siswa kelas IV dalam karya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus?

1.2.3 Nilai-nilai kreativitas apa saja yang telah dilakukan siswa kelas IV dalam berkarya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Untuk menjelaskan proses kreativitas siswa kelas IV dalam karya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus.

1.3.2 Untuk menjelaskan hasil dari kreativitas siswa kelas IV dalam karya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus.

1.3.3 Untuk menganalisis nilai-nilai kreativitas yang telah dilakukan siswa kelas IV dalam berkarya seni mozaik dua dimensi limbah plastik di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini memiliki manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dapat penulis paparkan sebagai berikut:

1.3.4 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan

kemampuan kreativitas siswa jenjang Sekolah Dasar (SD), serta dapat bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang kemampuan kreativitas siswa.

#### 1.3.5 Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki berbagai manfaat sebagai berikut:

##### a. Bagi pendidik

Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan pedoman dan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus khususnya terkait dengan kemampuan kreativitas siswa dalam berkarya seni mozaik dua dimensi.

##### b. Bagi siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan referensi dalam mengimplementasikan kemampuan kreativitas pada mata pelajaran seni Budaya dan Prakarya, khususnya yang berkaitan dengan Seni mozaik dua dimensi.

##### c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam membuat pertimbangan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SD Negeri 1 Getassrabi kecamatan Gebog kabupaten Kudus

d. Bagi penulis

Bagi penulis, penelitian ini merupakan bentuk dari implementasi teori-teori keilmuan yang selama ini penulis peroleh dari bangku perkuliahan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

