

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hal penting dalam membangun seseorang agar mencapai potensi tertingginya yaitu melalui pendidikan. Pendidikan bukan hanya dapat meningkatkan ilmu pengetahuan saja, tetapi pembentukan karakter, nilai-nilai, serta keterampilan yang dibutuhkan guna menjadi warga yang bermanfaat di masyarakat. Pendidikan adalah salah satu hal utama yang mempunyai peran dalam pembentukan karakter. Menurut Susilowati et al. (2021), pendidikan merupakan sebuah proses yang bisa mengubah peradaban serta menumbuhkan generasi berkemajuan yang cemerlang. Maka dari itu, pendidikan bukan hanya sebatas memberikan peserta didik ilmu pengetahuan baik kognitif maupun psikomotor saja, namun yang lebih penting adalah pendidikan wajib mampu membangun sikap peserta didik yang berkarakter. Sama halnya dengan pendapat Rizky Asrul et al. (2022), pendidikan merupakan sebuah proses transformasi tingkah laku, pengimbuhan ilmu, serta pengalaman hidup supaya siswa menjadi pemikir yang lebih dewasa.

Salah satu pendidikan yang terdapat di Sekolah Dasar adalah pendidikan seni rupa. Pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar tidak bisa dilihat serta dinilai dari hasilnya saja, tetapi mesti mempunyai makna serta pengalaman-pengalaman secara nyata termasuk pengalaman estetik yang bisa diterima oleh peserta didik selama proses. Pendidikan seni rupa mempunyai tujuan yakni menumbuhkan potensi kreativitas anak. Menurut Hariyani et al. (2021), berpendapat bahwasanya pendidikan seni rupa merupakan aktivitas seni dalam upaya pembentukan estetika yang bisa diterima oleh panca indera serta mempunyai wujud-wujud dari unsur rupa yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, gelap terang, serta tekstur. Menurut Rondhi (2021), Pendidikan seni rupa bisa memberikan sumber pengetahuan dan pengalaman kepada siswa di sekolah baik dalam bidang penciptaan sebuah karya ataupun dalam bidang apresiasi.

Melalui pendidikan seni rupa siswa bisa mengekspresikan diri dalam bentuk karya seni. Berkarya seni bisa diterapkan dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai metode yang efektif sehingga bisa menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni peserta didik. Tetapi dalam implementasinya, seperti di Kelas IV SDN 3 Buwaran proses pembelajaran seni rupa hanya diberikan tugas menggambar 2 dimensi saja tanpa bimbingan ataupun arahan untuk berkreaitivitas. Penyebab permasalahan tersebut adalah kurang kreatifnya guru dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa. Dampaknya adalah peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran dan kreativitas siswa menjadi terhambat dengan kurang memberikannya ruang gerak untuk siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran.

Letak SDN 3 Buwaran yang berada di Mayong Jepara, yang mana daerah tersebut adalah sebagai pusat kerajinan tanah liat. Tanah liat bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar karena bahan yang mudah didapatkan dimana saja dan tidak berbahaya bagi siswa. Dengan tanah liat siswa dapat mengembangkan imajinasi sesuai dengan keinginannya terutama dalam membuat karya 3 dimensi. Menurut Khaironi (2019), menjelaskan bahwa tanah liat merupakan media yang bisa meningkatkan kreativitas anak, dari tanah liat anak bisa menciptakan berbagai bentuk karya seni seperti flora, fauna, dan orang-orangan. Menurut Rochayah (2020), mengatakan bahwa tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak karena sifat yang dimiliki tanah mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak sehingga bisa menciptakan sesuatu atau karya yang baru.

Pembelajaran yang tepat dalam berkarya seni menggunakan media tanah liat adalah Pembelajaran kolaboratif. Dalam berkarya menggunakan media tanah liat dibutuhkan kerja sama antara siswa satu dengan yang lain agar saling melengkapi sehingga karya yang dihasilkan bisa maksimal. Didukung pendapat dari Husain (2020), mengatakan bahwa Pembelajaran kolaboratif merupakan pembelajaran dimana peserta didik bekerjasama dan saling melengkapi dalam

kelompok kecil ke arah satu tujuan sehingga lebih efektif dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dari Hayatin et al. (2018), bahwa pembelajaran kolaboratif pada konteks pendidikan seni dalam praktik bisa mengembangkan serta meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga lebih baik daripada pembelajaran yang dilakukan secara individu.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru Kelas IV SDN 3 Buwaran yaitu Nurul Fitriyani, S.Pd. menjelaskan bahwa Implementasi model pembelajaran kolaboratif atau pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok sangat minim dilakukan. Untuk itu, pembelajaran kolaboratif perlu diterapkan terutama untuk meningkatkan proses dan hasil dalam pembelajaran. Pembelajaran kolaboratif sangat sesuai dalam konteks seni rupa karena dapat meningkatkan kerjasama dan kreativitas siswa. Hal tersebut karena dapat menciptakan interaksi sesama siswa agar lebih aktif berkomunikasi, mendapatkan pengalaman belajar yang saling melengkapi, dan mampu meningkatkan kreativitas siswa secara efektif.

Penelitian yang membahas tentang Pembelajaran Kolaboratif pernah dilakukan oleh Nakhma'ussolikah & Qorina (2022), berjudul Pembelajaran Kolaboratif Usia *Golden Age* Dengan Teknik *Art Counseling*. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif melalui seni menggambar dan mewarnai dapat mengatasi kejenuhan, meningkatkan semangat belajar siswa, dan mengembangkan bakat dan minat sehingga prestasi meningkat.

Penelitian tentang Pembelajaran Kolaboratif juga pernah dilakukan oleh Nabilah, Parwoto & Yusri (2021), berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Kolaboratif Terhadap Kreativitas Bermain Mozaik Anak Usia 5-6 Tahun. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif pembelajaran bermain kolaboratif terhadap kreativitas anak dalam berkarya melalui mozaik dibandingkan pembelajaran individu.

Selanjutnya penelitian yang membahas tentang Penggunaan Media Tanah Liat pernah dilakukan oleh Albatasya & Anam (2021), berjudul Peningkatan Kompetensi Berkarya Relief Melalui Penggunaan Media Tanah Liat. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tanah liat dalam berkarya relief dengan tema flora dan fauna dapat meningkatkan hasil belajar yaitu di siklus pertama rata-rata nilai 50.83 kategori belum tuntas kemudian di siklus kedua terdapat peningkatan rata-rata nilai menjadi 85.25 dengan kategori sangat baik.

Penelitian tentang berkarya menggunakan Media Tanah Liat juga pernah dilakukan oleh Iradayani, Sofyan & Saleh (2022), berjudul Proses Pembelajaran Membentuk Dari Bahan Tanah Liat Di Kelas IV SD Negeri Kalukku – Mamuju. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, praktik berkarya, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran membentuk karya berupa tempat pensil dari bahan tanah liat dapat meningkatkan hasil belajar dan melatih kreativitas anak.

Sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu Pembelajaran Kolaboratif Dalam Berkarya Seni Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Siswa Kelas IV di SDN 3 Buwaran. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Campuran (Mixed Method). Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Fokus penelitian siswa kelas IV secara kolaboratif atau berkelompok dalam berkarya seni menggunakan media tanah liat untuk menciptakan sebuah karya seni rupa seperti susunan bangun ruang, hewan, dan orang-orangan. Sehingga, dengan pembelajaran kolaboratif yang dilakukan dapat melatih kekompakan dalam pembelajaran dan kerja sama dalam menghasilkan sebuah karya sesuai dengan kreativitas dan imajinasi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses Pembelajaran Kolaboratif Dalam Berkarya Seni Rupa Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran ?
2. Bagaimana Hasil Pembelajaran Kolaboratif Dalam Berkarya Seni Rupa Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang benar, lengkap dari masalah pokok yang dirumuskan :

1. Untuk menganalisis proses Pembelajaran Kolaboratif Dalam Berkarya Seni Rupa Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran.
2. Untuk menganalisis hasil Pembelajaran Kolaboratif Dalam Berkarya Seni Rupa Menggunakan Media Tanah Liat Untuk Siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat, baik teoritis maupun manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dapat menambah pengalaman dalam hal penelitian dan penulisan laporan, menambah pengetahuan tentang proses penggunaan model pembelajaran seni rupa yang tepat dan dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian pembelajaran ketika menjadi pendidik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kreativitas siswa yang diimbangi dengan perkembangan sosial melalui kerja kelompok atau kolaborasi

b. Bagi Guru

Bisa menjadi sumber pengetahuan baru guna merencanakan pembelajaran supaya lebih efektif menggunakan variasi serta model yang lebih kreatif dalam mengarahkan peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal, serta bisa untuk dijadikan sebagai saran landasan agar mengevaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung baik dalam pengembangan kurikulum ditingkat kelas, inovasi dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan guru.

E. Ruang Lingkup

1. Fase B Kelas IV

Berdasarkan SK Kemendikbud Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran, pada fase B peserta didik mampu mengenal dan menggunakan keterampilan untuk menciptakan karya 2 dan 3 dimensi.

2. Elemen : Menciptakan (Making/Creating)

Peserta didik kelas 4 mampu menciptakan karya 3 dimensi sehingga hasil akhirnya adalah karya seni rupa yang unik dan karakteristik.

3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menciptakan karya 3 dimensi dengan menggunakan elemen seni rupa seperti bentuk, tekstur, dan ruang.

4. Materi

Materi pada penelitian ini difokuskan pada praktik menciptakan karya. Karya seni rupa yang diciptakan menggunakan media tanah liat.

5. Alur Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran kolaboratif, Peserta didik dapat membuat karya seni rupa menggunakan media tanah liat dengan baik dan benar.

F. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran Kolaboratif adalah model pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama antara siswa satu dengan siswa yang lain yang terbagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sintaks pembelajaran kolaboratif antara lain adalah : (1) Menetapkan tujuan; (2) Pembentukan kelompok; (3) Pelaksanaan tugas; (4) Pendampingan; dan (5) Evaluasi.

2. Berkarya Seni Rupa

Berkarya seni rupa adalah upaya untuk pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar. Siswa menjadi lebih kreatif jika diberikan kesempatan untuk berkarya seni rupa sehingga siswa dapat mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu dalam bidang seni rupa, serta mengenalkan ide-ide multikultural. Prinsip seni rupa terdiri dari beberapa Indikator, antara lain adalah : (1) Kesatuan; (2) Keseimbangan; (3) Irama; (4) Proporsi; (5) Kontras; dan (6) Keselarasan.

3. Media Tanah Liat

Media Tanah liat merupakan bahan dari alam yang bisa dibuat serta bisa dibentuk menjadi berbagai macam kerajinan sesuai dengan imajinasi masing-masing. Keunggulan media tanah liat antara lain adalah : (1) Sifat bahan yang mudah dibentuk sehingga membantu anak berkreasi; (2) Bahan yang mudah ditemui dan didapatkan dimana saja sehingga memberikan pengalaman belajar secara langsung; dan (3) Objek karya dari tanah liat bisa ditunjukkan dari mulai proses pembuatan sampai hasil akhirnya.