

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan individu yang memiliki kualitas, karakter, dan kemampuan bersaing di zaman globalisasi (Patriansah, et al. 2021). Pengoptimalan sistem pendidikan perlu disiapkan sejak awal, dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Di tingkat SD, kurikulum memasukkan pendidikan seni yang mencakup materi tentang seni budaya dan keterampilan. Pendidikan seni di SD tidak bertujuan untuk melatih siswa menjadi seniman yang mahir menggambar, menari, atau menyanyi, tetapi sebagai cara untuk mempersiapkan anak-anak agar menjadi individu yang kreatif dan inovatif, memiliki sensitivitas tinggi terhadap lingkungan sekitarnya dan dunia secara umum (Danar, 2020).

Seni, sebagai domain yang berakar pada keindahan, memegang peran penting dalam ranah Pendidikan seni modern. Seiring waktu, seni telah menjadi sebuah alat yang sangat berharga dalam dunia Pendidikan. Ini berkaitan dengan kemampuan seni yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan siswa dengan cara yang unik (Kusnanto & Frima, 2022). Seni rupa di tingkat Sekolah Dasar merupakan suatu bidang pembelajaran yang sangat penting dalam pengembangan potensi kreativitas dan ekspresi diri siswa. Kegiatan seni rupa, khususnya mewarnai, memberikan platform unik bagi siswa untuk mengekspresikan perasaan, ide, dan persepsi mereka terhadap dunia sekitar. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa di kelas III Sekolah Dasar menjadi tahap kritis dalam membentuk landasan kemampuan seni anak-anak.

Kegiatan ekstrakurikuler, yang sering disebut ekskul, menjadi salah satu cara sekolah untuk mendukung siswa dalam mengasah bakat seni dan mengembangkan karakteristik unik mereka. Ekskul merupakan aktivitas tambahan yang diselenggarakan oleh sekolah di luar jam pelajaran wajib atau kegiatan intrakurikuler (Sutisna, 2019). Kegiatan ekstrakurikuler seni di Sekolah Dasar bertujuan sebagai pendukung mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP), serta untuk membantu siswa mengeksplorasi minat, bakat, atau potensi yang

mereka miliki (Diarti, 2020). Kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Dasar diintegrasikan ke dalam kurikulum, baik dalam format yang bersifat wajib maupun sebagai pilihan. Tujuan utama dari kegiatan ekstrakurikuler, sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Permendikbud No 62 Tahun 2014, adalah untuk secara maksimal mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian siswa (Inayah, 2023).

Aktivitas yang diselenggarakan di lingkungan sekolah dapat membentuk generasi mendatang yang memiliki kreativitas tinggi untuk mewakili masa depan negara. Menurut (Siregar, et al. 2018) Kreativitas adalah kemampuan yang menggunakan data yang tersedia untuk menemukan beragam solusi terhadap masalah, dengan fokus pada jumlah, kegunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional, kreativitas mencerminkan keluwesan, orisinalitas, dan kemampuan untuk berkolaborasi dalam berpikir, menghasilkan gagasan yang baru dari yang sudah ada. Kreativitas merujuk pada kemampuan pikiran dan tindakan untuk menghasilkan cara atau hasil yang baru dari hal-hal yang telah ada sebelumnya.

Menurut Christia et al., (2023) mendeskripsikan peran penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Ini merujuk pada ketertarikan besar dan antusiasme yang tinggi terhadap suatu hal. Sementara minat siswa dalam belajar mencakup kesenangan, kebahagiaan, dan ketertarikan pada aktivitas tanpa perintah eksternal. Pengamatan terhadap minat belajar dan tingkat antusiasme siswa tercermin dari ketertarikan, kesukaan, perhatian, dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki tingkat minat yang berbeda; tingkat minat yang tinggi cenderung menyebabkan keterlibatan yang tinggi dan keinginan kuat untuk terlibat dalam pembelajaran, sementara minat yang rendah dapat mengakibatkan kebosanan dan kejenuhan dalam belajar. (Zaifullah et al., 2021).

Menggambar dan mewarnai merupakan kegiatan umum pada anak yang bisa dilakukan dengan berbagai tujuan. Mulai dari menggerakkan tangan secara spontan untuk menciptakan bentuk tanpa kesadaran tertentu, hingga menggambar dengan tujuan spesifik. Anak-anak sering merasa senang setelah menggambar karena ini adalah cara mereka berkomunikasi, terutama ketika gambar-gambar

tersebut diberikan kepada orang tua dan dipertanyakan makna serta artinya (Widodo & Harini, 2016). Penggunaan crayon sebagai media mewarnai memiliki kelebihan dan keunikan tersendiri, namun juga membawa tantangan dan kesulitan tertentu dalam penggunaannya. Crayon termasuk ke dalam kategori media kering, di mana teknik gambar dilakukan tanpa bahan cair seperti air atau minyak sebagai campuran atau pengencer cat (Ningsih & Watini, 2022). Kegiatan menggambar di Sekolah Dasar memiliki fungsi sebagai cara bagi siswa untuk belajar sambil bermain. Imajinasi anak-anak lebih terlibat saat mereka bermain, karena pada usia tersebut, kegiatan bermain seringkali lebih menarik dibandingkan dengan belajar yang dianggap membosankan. Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar di sekolah, dan salah satunya adalah melalui kegiatan menggambar. Kegiatan ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membantu proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan efektif (Patriansah et al., 2021).

Contextual Teaching and Learning (CTL) merupakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan cara kerja otak manusia, memungkinkan pembentukan pola-pola yang menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dengan mengaitkan materi akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini bertujuan agar informasi yang dipelajari tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek, melainkan juga dipahami secara mendalam untuk diterapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari maupun tugas-tugas tertentu. *CTL* menggabungkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata siswa, mendorong mereka untuk menjalin keterkaitan antara pengetahuan yang mereka miliki dengan aplikasinya dalam kehidupan mereka sebagai bagian dari Masyarakat (Herfiani & Kune, 2018). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran seni rupa menekankan pentingnya mengaitkan pengalaman siswa dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dalam mewarnai dengan media kering, pendekatan ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menanamkan nilai-nilai lokal, kearifan lokal, dan pengalaman pribadi ke dalam karya seni mereka. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan berekspresi siswa.

Berbasis pada penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, seperti yang diungkapkan oleh (Patriansah et al., 2021) kegiatan menggambar dan mewarnai dianggap sebagai media pembelajaran yang memiliki dampak positif terhadap perkembangan kepribadian anak-anak. Selain itu, kegiatan ini juga dinilai dapat meningkatkan kepekaan emosional, membangun proses imajinasi, melatih kemampuan kreatif, dan mengembangkan aspek intelektual. Bagi anak-anak, menggambar serupa dengan bermain, memberikan kebebasan, dan kegembiraan, yang memungkinkan mereka mengeksplorasi serta menemukan identitas mereka dalam hal berekspresi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam konteks pengembangan bakat seni dan keterampilan, (Marina & Ederson, 2023) menyatakan bahwa ekstrakurikuler, termasuk kegiatan menggambar dan mewarnai, merupakan metode yang efektif di sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, hasil pembelajaran siswa, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP), dapat ditingkatkan. Pendekatan ini memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan potensi seni mereka. Perspektif lain datang dari penelitian (Rohanah & Watini, 2022), yang menekankan bahwa kegiatan mewarnai pada anak usia dini adalah cara ekspresi mereka untuk mengungkapkan pikiran dan merangsang Persepsional di setiap gerakan jari-jari tangan. Meskipun hasilnya mungkin tidak selalu sesuai dengan harapan, kegiatan ini dianggap sebagai bentuk ungkapan dari imajinasi anak-anak. Menurut (Sundari & Ardhan, 2020), penting bagi anak-anak untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai guna mengoptimalkan pengembangan potensi dan kemampuan mereka. Salah satu metodenya adalah melalui kegiatan mewarnai, yang terbukti membantu meningkatkan Persepsional anak-anak. Dengan merangkum temuan dari berbagai penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan mewarnai memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa dan pengembangan Persepsional anak-anak. Meskipun ada perbedaan dalam metode dan media pendukung yang digunakan, tetapi fokus pada pemanfaatan kegiatan mewarnai sebagai sarana pengembangan potensi dan keterampilan anak-anak menjadi persamaan yang signifikan dalam pandangan para peneliti.

Latar belakang penelitian ini muncul dari serangkaian observasi yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas III di SD 4 Golantepus. Keberhasilan mencatat minat yang tinggi dari siswa terhadap kegiatan mewarnai menjadi pemicu penelitian ini, tercermin dari kebiasaan beberapa siswa yang dengan aktifitas mencoret-coret buku dengan pensil warna dan melibatkan diri dalam aktivitas tersebut setiap hari. Keterangan lebih lanjut, hasil gambar siswa yang telah diabadikan di dinding kelas menunjukkan keaslian kreativitas, menandakan bahwa karya tersebut memang hasil karya para siswa kelas III. Fenomena menarik ini mendapatkan pengakuan resmi dari kalangan guru di sekolah, terutama guru seni budaya, yang mengatakan bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang luar biasa saat terlibat dalam kegiatan mewarnai selama pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBDP). Pengakuan ini memberi indikasi bahwa kegiatan mewarnai mampu menginspirasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan melibatkan diri dengan penuh semangat. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan kebebasan untuk bersifat imajinatif dan mengungkapkan kreativitas mereka dengan mewarnai buku-buku khusus. Pendekatan ini menciptakan peluang besar dalam pengembangan kemampuan seni mewarnai bagi siswa kelas III. Dengan memberikan ruang kepada siswa untuk mengemukakan ide-ide dan berkreasi dengan warna, kegiatan ini diyakini dapat menjadi fondasi penting dalam pembentukan potensi seni siswa. Tidak hanya menjadi bagian dari kurikulum formal, kegiatan ekstrakurikuler mewarnai yang diadakan oleh SD 4 Golantepus dianggap sebagai sumber daya yang berharga dalam pembangunan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan di luar kelas dapat berperan sebagai tambahan berharga untuk memperkaya pengalaman dan pengetahuan siswa, terutama dalam konteks pengembangan keterampilan seni mewarnai. Pendorong utama untuk menjalankan penelitian ini adalah keinginan untuk menyelami lebih dalam pengaruh pendekatan kontekstual dalam implementasi kegiatan mewarnai di SD 4 Golantepus. Guru seni budaya di sekolah tersebut mengakui peran vital guru dalam mengarahkan kegiatan ekstrakurikuler mewarnai, dan peneliti tertarik untuk mengeksplorasi metode atau pendekatan yang dapat lebih meningkatkan prestasi dan pembelajaran siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD 4 Golantepus, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, dipilih berdasarkan pengamatan bahwa sekolah tersebut memiliki program ekstrakurikuler mewarnai yang rutin diadakan setiap minggu. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka tetapi juga telah meraih prestasi positif, seperti meraih juara 1 *School Drawing* dalam kompetisi yang diadakan oleh tim *Faber Castell* Kudus pada tahun 2017. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih dalam terkait dampak pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai terhadap kemampuan berekspresi siswa kelas III SD 4 Golantepus, sekaligus menyediakan wawasan yang dapat mendukung pengembangan pendidikan seni rupa di tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan fakta dan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mengeksplorasi aspek-aspek kreativitas dan ekspresi siswa dalam konteks pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai. Hal ini kemudian diangkat dalam sebuah penelitian dengan judul “Pendekatan Kontekstual Dalam Mewarnai Dengan Media Kering untuk Kemampuan Berekspresi Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka dapat dirumuskan permasalahan berikut:

1. Apa saja bentuk kemampuan berekspresi siswa yang teramati selama kegiatan mewarnai dengan media kering dalam konteks pendekatan kontekstual di kelas III SD 4 Golantepus?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh siswa selama penerapan pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai dengan media kering di kelas III SD 4 Golantepus?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis bentuk kemampuan berekspresi siswa yang teramati selama kegiatan mewarnai dengan media kering dalam konteks pendekatan kontekstual di kelas III SD 4 Golantepus.
2. Menganalisis kendala yang dihadapi oleh siswa selama penerapan pendekatan kontekstual dalam kegiatan mewarnai dengan media kering di kelas III SD 4 Golantepus.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap berbagai pihak yang terkait. Manfaat yang di harapkan adalah:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pentingnya kegiatan ekstrakurikuler mewarnai dengan pendekatan kontekstual menggunakan media kering terhadap kemampuan berekspresi siswa Kelas III SD 4 Golantepus.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini memberikan pelajaran pentingnya kegiatan ekstrakurikuler mewarnai dengan pendekatan kontekstual menggunakan media kering terhadap kemampuan berekspresi siswa Kelas III SD 4 Golantepus.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi perhatian guru atas pentingnya kegiatan ekstrakurikuler mewarnai dengan pendekatan kontekstual menggunakan media kering terhadap kemampuan berekspresi siswa Kelas III SD 4 Golantepus.

3. Peneliti lain

Peneliti ini diharapkan menjadi rujukan dari penelitian yang akan datang.