

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara etimologis, istilah “estetika” berasal dari kata sifat dalam bahasa Yunani, *aisthetikos*, yang artinya ‘berkenan dengan persepsi’. Bentuk kata bendanya adalah *aisthesis*, yang artinya ‘persepsi indrawi’. Sementara bentuk kata kerja orang pertamanya adalah *aisthanomai*, yakni ‘saya mempersepsi’. Pengertian ‘indrawi’ di sini sangat luas, mencakup penglihatan, pendengaran, sekaligus juga perasaan (Aprianti et al., 2021). Suatu karya seni mengandung estetika, namun jika kita tidak mengetahui letak atau apa yang dimaksud dengan estetika suatu karya seni maka kita hanya menilai karya seni sebatas penglihatan saja. Kemampuan estetis merupakan kemampuan menciptakan nilai-nilai keindahan untuk karya seni sesuai dengan pengalaman seorang kreator ataupun seniman.

Kemampuan estetis mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghargai dan menilai keindahan dalam seni, musik, desain, dan ekspresi kreatif lainnya. Orang yang memiliki kemampuan estetis yang baik dapat mengidentifikasi, menghargai dan mengevaluasi aspek-aspek visual, auditif, atau artistik dari karya seni atau desain. Nilai estetis pada sebuah karya seni rupa dapat bersifat obyektif dan subyektif. Nilai estetis obyektif memandang keindahan karya seni rupa berada pada wujud karya seni itu sendiri artinya keindahan tampak kasat mata. Sesungguhnya keindahan sebuah karya seni rupa tersusun dari komposisi baik, perpaduan warna yang cocok, penempatan obyek yang membentuk kesatuan dan sebagainya (Arnita, 2016). Dengan demikian, nilai estetis yang terkandung dalam suatu karya seni rupa akan muncul apabila unsur-unsur seni terpenuhi dan tertuang dalam karya seni yang dibuat. Meskipun kerajinan termasuk dalam seni terapan, namun tidak meninggalkan nilai estetika.

Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya dan sebagainya) (Fadhillah and Ibrahim, 2021). Pendidikan seni sebagai kebutuhan estetik memiliki fungsi yang esensial dan unik, sehingga bidang studi ini tidak dapat digantikan dengan bidang studi lain. Karena

dampak hasil studi seni antara lain: dapat meningkatkan daya kreativitas, meningkatkan kemampuan apresiasi dan penyaluran ekspresi, dan dapat juga membantu perkembangan kepribadian dan pembinaan estetik, dapat digunakan sebagai sarana kesehatan mental, dan sebagainya. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah disiapkan untuk memberi pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan belajar berkreasi melalui penciptaan seni. Pembelajaran seni memberikan wawasan dasar estetik yang luas agar siswa tersebut dapat mengembangkan kemampuan dalam mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media. Pengekspresian diri itu dapat berupa yang menghasilkan goresan ciptaan bentuk karya rupa yang kreatif. Hasil karya seni rupa yang dihasilkan oleh para siswa pun beragam tergantung dari guru yang mengajarkan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) baik seni rupa dua dimensi maupun seni rupa tiga dimensi.

Ruang lingkup seni di Sekolah Dasar juga mencakup seni rupa. Seni rupa merupakan bagian dari pendidikan umum yang memiliki kewajiban utama untuk mengembangkan pemahaman seni dan kepekaan rasa terhadap estetis (keindahan), maupun apresiasi seni, melalui pembelajaran praktik berkarya seni rupa (Auliawati and Anggraini, 2021). Pendidikan seni sesungguhnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah pendidikan seni rupa. Materi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang diberikan tidak hanya menggambar tetapi juga beragam bidang seni rupa yang lain seperti mematung, mencetak, menempel dan juga apresiasi seni.

Karya seni rupa tiga dimensi dapat dihasilkan dengan kegiatan membentuk. Membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan maksud untuk menghasilkan karya seni tiga dimensi (tri matra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tatanan seni rupa yang indah dan artistic (Sarasehan et al., 2020). Pembelajaran melalui seni bertujuan agar siswa dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaanya dan dapat menghargai atau mengapresiasi karya orang lain secara kreatif. Selanjutnya pentingnya Mata

Pelajaran Seni Budaya ialah karena (1) multilingual, yaitu dapat mengembangkan kemampuan ekspresi diri dalam bahasa rupa, bunyi, dan gerak. (2) Multidimensional yaitu mengembangkan kompetensi pengamatan, pengetahuan, pemahaman, analisis, penilaian, apresiasi, dan produktivitas. Hal ini dapat menyeimbangkan fungsi otak sebelah kanan dan kiri, fungsi sosial dan fungsi psikologis. Selain itu, Pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga untuk mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik (Nilamsari et al., 2023). Pada saat proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya seorang guru hendaknya mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dengan melibatkan siswa agar terjadi pembelajaran yang optimal dan supaya siswa tidak cepat bosan. Faktanya masih ada guru yang belum melibatkan siswa dalam praktik secara langsung untuk membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Sebelumnya guru hanya memberikan tugas untuk membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat untuk dikerjakan di rumah. Padahal pendidikan seni pada anak tidak hanya dilihat dan dinilai dari hasilnya, namun juga harus memberikan makna dan pengalaman termasuk pengalaman estetik yang dapat diterima oleh anak selama proses pembelajaran berlangsung (Hariyani et al., 2021).

SDN 1 Mayongkidul merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Desa Mayongkidul, Kecamatan Mayong, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. SDN 1 Mayongkidul memiliki sarana prasarana yang pada umumnya sama halnya dengan Sekolah Dasar lainnya. Lokasi sekolah yang memiliki sumber daya alam tanah liat yang sangat kaya. Tanah liat merupakan salah satu kearifan lokal yang ada di Desa Mayongkidul, Kecamatan Mayong. Kearifan lokal itu sangat penting untuk mencapai rasa cinta dan kebanggaan terhadap daerah, langkah yang dapat dilakukan salah satunya penanaman kearifan lokal pada setiap individu sejak dini mungkin (S. Rahayu et al., 2023). Kearifan lokal yang dapat dikaitkan dalam materi SBdP yaitu karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Berkarya seni berbahan dasar tanah liat sangatlah penting bagi proses pembelajaran anak untuk melatih kekreativitasan anak tersebut dalam berkarya seni, berkarya seni berbahan dasar tanah liat meski tergolong salah satu karya yang sulit mendapatkan bahan

dasarnya tapi tidak bagi di sebagian daerah tertentu. Berkarya seni berbahan tanah liat ini juga termasuk dalam pemanfaatan hasil alam yang bisa dikatakan melimpah di sebagian daerah yang terdapat di Indonesia (Crystallography, 2016). Maka dari itu guru harus bisa memanfaatkan tanah liat tersebut untuk dijadikan sebagai bahan dari pembuatan karya seni tiga dimensi siswa. Guru bisa mengajak siswa untuk terjun langsung dalam membuat karya tiga dimensi bersama-sama di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 25 September 2023 yaitu memperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul, yaitu *pertama* guru belum melibatkan siswa dalam praktik secara langsung untuk membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Sebelumnya guru hanya memberikan tugas untuk membuat karya seni tiga dimensi untuk dikerjakan di rumah. Berikut hasil cuplikan wawancara peneliti dengan guru kelas 2:

P : “Apakah ada materi yang belum pernah bapak praktikkan secara langsung dengan siswa?”

G : “Ada yang belum saya praktikkan secara langsung, pada materi karya seni tiga dimensi. Sebelumnya saya hanya memberikan tugas untuk membuat karya seni tiga dimensi untuk dikerjakan di rumah.”

Adapun hasil cuplikan wawancara peneliti dengan salah satu siswa sebagai berikut:

P : “ Apa kesulitan yang anda temui selama belajar Seni Budaya dan Prakarya?”

ASA : “Kesulitan yang saya temui selama belajar SBdP yaitu pada saat praktik membuat karya, biasanya diminta untuk dikerjakan di rumah.”

Hasil observasi juga menyatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas 2, metode pembelajaran yang di pakai guru yaitu, metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Hal inilah yang membuat siswa kurang kreatif, kurang bersemangat dan karya yang dihasilkan siswa belum murni karena karya yang dibuat tidak dari hasil pengerjaan mereka sendiri sehingga kemampuan estetis yang dihasilkan masih rendah. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian di kelas 2, ada 12 siswa (41,3%) yang telah memenuhi standart KKTP dan 17 siswa (58,6%) yang belum memenuhi standart KKTP dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 50.

Adapun standart KKTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70 dan dilihat dari hasil nilai ulangan tersebut masih ada banyak siswa yang nilainya masih dibawah standart KKTP. *Kedua*, siswa tidak memiliki pengalaman yang cukup dalam mencoba berbagai teknik-teknik dalam pembuatan secara langsung sehingga mereka kesulitan dalam mengembangkan keahlian mereka sendiri.

Keterlibatan anak dalam mengekspresikan diri melalui karya seni dengan menerapkan berbagai metode dapat menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri anak. Namun dalam implementasinya, proses pembelajaran seni rupa hanya mengejar target kurikulum pada pembelajaran sehingga anak hanya diberikan tugas tanpa adanya arahan untuk berkreativitas. Hal ini disebabkan kurang kreatifnya guru dalam menerapkan berbagai macam metode dalam pembelajaran seni sehingga anak mengalami kesulitan untuk menumbuh kembangkan kreativitas. Dengan demikian anak akan terbatas berkembangnya kreativitas dengan kurang memberikannya ruang gerak bagi anak sendiri (Hariyani et al., 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengajak siswa untuk praktik langsung dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di SDN 1 Mayongkidul. Tanah liat termasuk bahan alam yang mudah didapatkan, sederhana dan elastis seselain itu sehingga mudah dibentuk. Alasan peneliti menggunakan tanah liat dalam pembuatan karya seni tiga dimensi adalah untuk mengenalkan bahan alam, dimana tanah liat yang dipakai peneliti merupakan hasil proses dan tahapan sehingga tidak berbahaya digunakan oleh anak pada saat kegiatan berlangsung. Harapannya agar peneliti mengetahui proses dan hasil karya dari siswa, selain itu siswa dapat mengasah kreativitas, imajinasi serta peneliti dapat mengetahui kemampuan estetis (keindahan) siswa. Pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat ini dilakukan secara langsung di sekolah agar siswa memahami secara jelas tentang suatu proses atau kegiatan yang disajikan berupa peragaan sehingga lebih menarik, siswa mendapat pengalaman dan tentunya pembelajaran tidak membosankan. Melalui pengalaman ini, siswa mengembangkan koordinasi mata-tangan dan kontrol. Melenturkan jari-jari tangan, dengan demikian melalui kegiatan

membentuk dengan menggunakan media tanah liat diharapkan dapat membantu siswa untuk terampil dalam menuangkan imajinasinya (Putri and Suryani, 2023).

Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri and Suryani (2023) yang berjudul “peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan membentuk dengan media tanah liat” yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran menggunakan media tanah liat dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada siswa kelompok A di TK Nurul Iman Serang Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa kegiatan membentuk dengan menggunakan media tanah liat dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus. Keberhasilan dalam proses kegiatan membentuk dengan menggunakan media tanah liat dapat dilihat dari peningkatan skor pada Pra penelitian didapat persentase sebesar 33%, sedangkan pada siklus I didapat persentase sebesar 47,46%. Kemudian pada siklus II diperoleh persentase mengalami peningkatan sebesar 60,86%. Berdasarkan data yang telah diuraikan terlihat bahwasanya peningkatan keterampilan motorik halus melalui kegiatan membentuk dengan menggunakan media tanah liat.

Berdasarkan penelitian Fadhillah and Ibrahim (2021) yang berjudul “peningkatan kompetensi berkarya relief melalui penggunaan media tanah liat” yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kompetensi siswa dalam berkarya relief dengan tanah liat. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa ada peningkatan kompetensi setelah melaksanakan penelitian dengan menggunakan media tanah liat pada materi berkarya relief di kelas IV SD Swasta Al Washliyah Sukaraja. Peningkatan nilai rata-rata siswa pada saat pre test 60 dan dinyatakan masih belum tuntas belajar. Pada siklus I nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 45.58% dengan tingkat ketuntasan belajar 54.16% yang memiliki nilai hasil baik, dan siklus II nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 16.66% dengan tingkat ketuntasan belajajar 83.33% yang memiliki hasil baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui media tanah liat hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan penelitian Maisarah et al., (2020) yang berjudul “meningkatkan kreativitas anak melalui metode bermain plastisin tanah liat” yang

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain plastisin tanah liat pada anak kelompok B2 di TK IT Salsabila Samarinda. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan kreativitas anak melalui media plastisin tanah liat pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III terjadi peningkatan, pada pra siklus diperoleh angka sebesar 9% dengan kategori Belum Berkembang (BB) atau kurang, siklus I diperoleh angka sebesar 27% dalam kategori Belum berkembang (BB) atau kurang, siklus II naik menjadi 47% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) atau cukup, sedangkan pada siklus III mengalami kenaikan menjadi 93% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSH). Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain plastisin tanah liat dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

Perbedaan penelitian yang disebutkan sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada materi yang digunakan, hasil penelitian yang berbeda serta tempat pelaksanaan yang berbeda. Dalam penelitian sebelumnya, media tanah liat dapat meningkatkan ketrampilan motorik halus dan adanya peningkatan kompetensi. Perbedaan lainnya yaitu media tanah liat digunakan untuk materi berkarya relief di kelas IV SD Swasta Al Washliyah Sukaraja (Fadhillah & Ibrahim, 2021), Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tanah liat untuk materi karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di SDN 1 Mayongkidul. Karya tiga dimensi memiliki kelebihan dalam mengaktualisasikan kepekaan indrawi secara visual maupun taktil. Penggunaan bahan liat dapat menambah sensasi media dalam menciptakan suatu karya seni rupa yang berbasis alamiah. Kepekaan taktil dari sifat plastisitas bahan tanah liat memberikan pengalaman estetis berupa ruang dan bentuk dalam hasil maupun proses seni. Karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat adalah aktivitas berkesenian yang mengajarkan kedisiplinan dan kepekaan akan media berkarya yang mudah dan aman maupun nyaman dalam pembelajaran untuk siswa.

Dari pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Kemampuan Estetis Siswa dalam Pembuatan Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat di Kelas 2 SDN 1 Mayongkidul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan hasil dari pembuatan karya seni tiga

dimensi dengan bahan tanah liat siswa di kelas 2, selain itu juga untuk mengetahui kemampuan estetis yang dimiliki siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi beberapa permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan fokus penelitian yang terdapat di penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses kemampuan estetis siswa dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul?
2. Bagaimana hasil kemampuan estetis siswa dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul?

1.3 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis proses kemampuan estetis siswa dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul
2. Menganalisis hasil kemampuan estetis siswa dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian *mix method* ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Hal ini tidak hanya mencakup peneliti sendiri, tetapi juga pemangku kepentingan lainnya seperti siswa, guru dan sekolah tempat penelitian dilakukan. Di bawah ini penulis membahas manfaatnya bagi siswa, guru dan sekolah.

1.4.1 Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keilmuan, menambah wawasan pengetahuan dan informasi di bidang pendidikan terkait kemampuan estetis siswa terutama di lingkup sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran secara menyenangkan dan tidak membosankan, aktivitas belajar siswa akan meningkat dan kemampuan estetis siswa pun meningkat.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi baru mengenai tingkat kemampuan siswa khususnya kemampuan estetis dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

c. Bagi sekolah dasar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Dalam hal ini siswa sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan estetisnya dan menjadi bahan masukan bagi perkembangan kegiatan sekolah.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kemampuan estetis siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat di SDN 1 Mayongkidul. Sumber data dan subyek penelitian ini adalah guru dan siswa SDN 1 Mayongkidul yang berlokasi di Desa Mayongkidul Kecamatan Mayong Kabupaten Jepara. Adapun materi yang ada dalam penelitian ini adalah karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat.