

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan persaingan bebas ini diperlukan generasi muda yang kreatif. Saat ini kreativitas menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya dalam dunia pendidikan. Untuk menghadapi persaingan tersebut pendidikan tidak hanya mengandalkan kecerdasan saja, melainkan kreativitas juga perlu dikembangkan. Perkembangan saat ini telah terlihat dengan adanya industri kreatif dimana keterampilan dan kreativitas individu yang diperlukan untuk menghasilkan sebuah produk kreatif. Maka dari itu potensi kreativitas diperlukan dalam menghadapi kemajuan yang pesat.

Potensi kreativitas itu sendiri sesungguhnya dimiliki setiap anak, tetapi hanya tingkatannya saja yang berbeda. Kreativitas pada diri anak perlu dikembangkan sejak dini dengan adanya kegiatan yang membutuhkan aktivitas berpikir kreatif sehingga anak terbiasa menghadapi persoalan dimasa yang akan datang. Kreativitas sudah difokuskan pada pembelajaran di sekolah dasar terutama pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, namun dalam pelaksanaannya masih belum optimal. Hal tersebut terjadi karena masih cenderung menekankan pada hasil evaluasi saja tanpa melihat prosesnya serta kurangnya kerja praktek dalam membuat karya kerajinan di kelas.

Dalam proses pembelajaran, anak diberi dorongan dan rangsangan agar kreativitasnya berkembang dan anak dapat menciptakan suatu karya baru. Jadi, anak dapat menghasilkan sesuatu yang baru jika anak tersebut dapat memaksimalkan kreativitas pada dirinya. Untuk mengembangkan kreativitas perlu adanya latihan-latihan dalam proses memunculkan suatu imajinasi anak untuk menghasilkan sebuah karya. Salah satu proses pembelajaran pada satuan pendidikan Sekolah Dasar yang berkaitan dengan kreativitas adalah pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan atau disingkat dengan SBK.

Seni Budaya dan Keterampilan adalah salah satu pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar. Dengan adanya cakupan materi Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar siswa dapat mempelajari tentang pendidikan seni yang dimana pendidikan seni yang dilakukan di sekolah merupakan pendidikan seni formal dan dilakukan secara sistematis. Pada satuan pendidikan Sekolah Dasar, pendidikan seni mencakup keterampilan, seni musik, seni rupa, dan seni tari. Kreativitas sangat dibutuhkan salah satunya dalam kegiatan membuat karya seni kerajinan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Kerajinan merupakan hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan), kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni

maupun barang pakai. Pengembangan kreativitas dalam Seni Budaya dan Keterampilan salah satunya adalah membuat karya seni dengan memanfaatkan teknik. Teknik dalam membuat karya seni diantaranya, teknik memotong, menggunting, menggulung, menempel, melipat, menggambar, mewarnai, membentuk, serta mengkonstruksi. Melalui teknik tersebut, siswa dapat berkreasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Bahan dasar yang dapat digunakan dalam seni kerajinan salah satunya adalah kertas. Siswa dapat menghasilkan karya seni kerajinan kertas dengan cara memotong, menggunting, melipat, membentuk, bahkan menggulung.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kertas merupakan barang berupa lembaran yang terbuat dari bubur rumput, jerami, kayu, dan sebagainya yang biasa ditulis atau untuk pembungkus.¹ Pada umumnya, kertas digunakan sebagai media utama untuk menulis. Bahan kertas sangat mudah didapat sehingga kegunaannya pun beragam. Kegunaan kertas salah satunya sebagai media membuat seni kerajinan tangan. Berbagai macam kertas dapat dibentuk dan menghasilkan karya kerajinan, namun kegiatan membuat kerajinan dari kertas masih kurang. Kertas yang sedang populer sekarang ini adalah kertas *kokoru*. Siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan kegiatan membuat karya kerajinan dengan kertas yang lebih menarik seperti kertas *kokoru* tersebut.

¹ Diakses dari <http://kbbi.web.id/kertas> pada tanggal 20 September 2015

Kokoru merupakan kertas yang bergelombang dengan berbagai warna yang menarik.² *Kokoru* dapat digunakan untuk berbagai kerajinan pada tingkat usia mulai dari TK, SD hingga dewasa. Melalui kerajinan kertas *kokoru*, siswa dapat menggunakan teknik seni kerajinan seperti melipat, menggunting, menggulung, dan membentuk. Alat dan bahan dalam pembuatan karya kerajinan kertas *kokoru* tidaklah sulit, sehingga siswa dapat berkreasi dengan bahan yang mudah didapat.

Seni kerajinan *kokoru* terdapat berbagai macam pola yang dapat dibentuk dari gulungan kertas tersebut. Gulungan kertas yang telah dibentuk dapat disusun sehingga membentuk suatu pola yang lebih nyata. *Kokoru* dapat divariasikan bentuk dan warnanya sehingga membentuk suatu pola yang indah misalnya dapat membentuk seperti boneka dan berbagai hewan. *Kokoru* dapat dibuat dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Karya seni *kokoru* sering digunakan sebagai hiasan maupun benda pakai. Pada jenjang Sekolah Dasar kegiatan membuat karya *kokoru* belum pernah digunakan dikarenakan pada saat pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mereka selalu menggunakan kertas origami saja, padahal sangat beragam kertas yang dapat digunakan dalam berkarya seni. Dengan memperkenalkan kerajinan *kokoru* tersebut dapat mengembangkan kreativitas siswa karena mereka mencoba hal yang baru yang lebih bervariasi.

² Chrisna, *Kreasi Unik dengan Kokoru*, (Jakarta: Indah Kiat, 2015), h. 5

Dari hasil kunjungan lapangan pertama peneliti mengamati pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur, peneliti menemukan beberapa faktor kurangnya minat siswa dalam pembelajaran khususnya pada Seni Budaya dan Keterampilan. Dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa masih belum berani dalam mengemukakan ide atau gagasannya serta masih belum berani berekspresi dan bereksplorasi. Seharusnya pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa dapat dengan bebas berekspresi dengan karya yang dihasilkan.

Jika siswa ditugaskan untuk praktek membuat suatu karya seni, mereka masih meniru hasil karya temannya maupun meniru contoh yang diberikan guru. Mereka belum berani dengan bebas mengekspresikan imajinasinya ke dalam bentuk karya seni yang mereka hasilkan. Banyak siswa yang terlihat malu terhadap karya yang dihasilkan. Terlihat juga beberapa siswa menghasilkan karya yang serupa. Dalam kegiatan membuat karya kerajinan, siswa belum dapat menghasilkan bentuk yang beragam, mereka pun masih bergantung pada temannya maupun guru.

Aktivitas pembelajaran dalam hal pengembangan kreativitas anak di SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur terlihat belum optimal. Pendekatan digunakan guru masih belum tepat, sehingga siswa merasa tidak tertantang. Padahal siswa usia tersebut pada umumnya mempunyai rasa ingin tahu, mempunyai imajinasi, selalu ingin bereksplorasi, senang bereksperimen, dan

mampu mengekspresikan diri secara kreatif, Dalam kegiatan membuat karya seni yang telah dilakukan sebelumnya, siswa melaksanakan kegiatan membuat karya seni dengan meniru hasil karya temannya. Hal itu membuat kreativitas siswa masih kurang karena siswa hanya terpaku oleh satu sumber dan menghasilkan karya yang serupa. Kurangnya kreativitas siswa dalam kegiatan seni akan menyebabkan proses pembelajaran yang tidak efektif.

Dari uraian di atas terlihat sangat perlu diadakan penelitian dalam kegiatan seni agar proses pembelajaran menjadi efektif. Kegiatan seni ini akan lebih efektif jika pada proses pembelajaran siswa dapat mengalami sendiri dan guru dapat mengaitkan materi dengan kehidupan yang nyata. Pembelajaran tersebut akan lebih bermakna, karena siswa mengalami proses pembelajaran secara langsung.

Pendekatan yang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata adalah pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Melalui pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, siswa dapat lebih memahami tentang kegiatan pembelajaran yang ia lakukan di dalam kelas. Kegiatan membuat karya pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat berjalan dengan baik dengan menggunakan pendekatan kontekstual karena kegiatan tersebut dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran Seni Budaya

dan Keterampilan harus dilakukan dengan praktik, karena siswa kurang memahami jika hanya dengan penjelasan lisan. Pendekatan kontekstual ini sangat baik diterapkan pada kegiatan pembelajaran, karena konsep pembelajaran kontekstual bertujuan untuk mengembangkan pemikiran siswa.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas melalui pendekatan kontekstual. Perlu diadakannya penelitian ini agar siswa aktif dan tertarik pada kegiatan membuat karya seni kerajinan di kelas. Masalah ini kemudian dituangkan dalam suatu laporan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Seni Kerajinan Kertas Melalui Pendekatan Kontekstual.”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, timbul beberapa masalah pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dalam kegiatan membuat karya seni kerajinan di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur sebagai berikut: (1) Siswa di kelas IV masih belum aktif dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terutama pada kegiatan membuat karya kerajinan kertas; (2) Siswa masih kurang berani dalam mengemukakan ide atau gagasannya; (3) Kurangnya kreativitas siswa dalam kegiatan membuat karya kerajinan dari kertas, karena hasil karya yang dibuat masih meniru karya orang lain; (4) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tanpa adanya kegiatan

membuat karya seni secara langsung, dan (5) Penerapan pendekatan kontekstual masih belum optimal.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yang dapat dikaji pada fokus untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni kerajinan dari kertas *kokoru* melalui pendekatan kontekstual pada siswa di kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur. Sementara siswa Sekolah Dasar kelas IV yang dimaksud didalam penelitian ini adalah anak yang berada pada rentang usia 9-10 tahun, pada tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur yang berjumlah 30 orang.

Kreativitas pada kegiatan membuat seni kerajinan dari kertas *kokoru* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasannya, mampu membentuk dan menyusun pola kertas *kokoru* sehingga setiap siswa dapat menghasilkan produk yang beraneka ragam. Dalam kegiatan membuat seni kerajinan dari kertas *kokoru* dengan menggunakan pendekatan kontekstual, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan membentuk pola sesuai keinginannya dengan disajikan beberapa contoh konkret dan menggunakan

warna yang bervariasi sehingga siswa dapat mengembangkan ide kreatif tersebut.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi area dan fokus penelitian, serta pembatasan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Bagaimana penerapan pendekatan kontekstual terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur? Apakah pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan bagi semua pihak dalam bidang kependidikan terutama guru. Kegunaan penelitian ini dapat dipandang dari dua sisi yaitu secara teoretis dan praktis. Kegunaan penelitian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan wawasan pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, khususnya dalam menggunakan pendekatan

pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur.

2. Secara Praktis

Kegunaan praktis pada penelitian ini dapat bermanfaat oleh berbagai pihak. Kegunaan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yakni: (1) Dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengikuti kegiatan membuat seni kerajinan kertas di dalam kelas; (2) Memberi gambaran informasi pada siswa mengenai pembuatan karya seni kerajinan dari kertas *kokoru*; (3) Menambah pengetahuan dalam pembelajaran SBK untuk lebih berkreaitivitas; dan (4) Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi Guru

Adapun manfaat yang diharapkan bagi guru yakni: (1) Sebagai pedoman bagi guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang tepat; (2) Untuk lebih mengembangkan keterampilan guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran khususnya pendekatan kontekstual; (3) Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan kreativitas siswa pada kegiatan membuat karya seni kerajinan kertas.

c. Bagi Sekolah

Adapun manfaat yang diharapkan bagi sekolah yakni: (1) Dapat memperoleh pengetahuan umum tentang penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk meningkatkan kreativitas pada kegiatan membuat seni kerajinan kertas; (2) Dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah dalam penyediaan sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar Seni Budaya dan Keterampilan dalam membuat seni kerajinan kertas yang lebih efektif.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penerapan penggunaan pendekatan kontekstual dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat seni kerajinan kertas pada mata pelajaran SBK di kelas IV.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan acuan bagi peneliti selanjutnya mengenai masalah yang sama guna meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas.