

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai upaya peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) siswa merupakan sasaran prioritas pembangunan. Disamping itu kemampuan professional guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar akan mempengaruhi keberhasilan anak didik dalam mencapai perkembangan yang optimal.

Karena itu seorang guru harus mengerti, memahami dan menghayati berbagai prinsip pendidikan dan pengajaran serta tahap-tahap perkembangan anak didik, sehingga guru dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang siswa.

Tujuan pelajaran seni rupa, secara umum adalah mampu menciptakan sesuatu berdasarkan imajinasinya, mengembangkan kepekaan akan karya kreatif. Pada pelajaran seni rupa, siswa diperkenalkan berbagai macam media, alat dan bahan untuk dapat menghasilkan karya seni. Karya yang dihasilkan tidak harus selalu berbentuk dua dimensi seperti gambar atau lukisan, namun bisa berbentuk tiga dimensi. Siswa perlu mengetahui media, alat dan bahan apa yang mungkin dapat dijadikan karya seni misalnya, bahan-bahan yang berasal dari alam seperti daun kering, biji-bijian, dan lain

sebagainya. Untuk menghasilkan sebuah karya seni, dibutuhkan ide kreatif dari siswa tersebut.

Tumbuh kembang anak usia pra sekolah 7-11 tahun, antara lain adalah kreativitas. Anak pra sekolah pada umumnya banyak memiliki cirri-ciri orang yang sangat kreatif, seperti rasa ingin tahu, ingin mencoba / eksplorasi, imajinatif, dan percaya diri. Agar kreatifitas anak dapat berkembang secara optimal perlu diusahakan suatu lingkungan yang kaya akan rangsangan, dengan menyediakan aneka ragam bahan / sarana dan kegiatan yang dapat merangsang semua alat inderanya.

Meskipun di SD ini dari tahun ke tahun memberikan materi pembelajaran SBK, sesuai dengan kurikulum, juga diberikan ekstrakurikuler, seperti pembelajaran bahasa Inggris, tari, dan musik dikandung maksud untuk menanamkan rasa percaya diri, kemandirian dan menumbuh kembangkan kreativitas, sedini mungkin Dalam hal pengembangan kreativitas anak di Sekolah dasar salah satu contoh adalah pengembangan kreativitas di bidang seni rupa. Tetapi diantara kegiatan tersebut yang dijadikan fokus penelitian tindakan kelas adalah pembelajaran seni rupa dalam mata pelajaran SBK sebagai usaha untuk meningkatkan kreativitas anak.

Metode pembelajarannya menggunakan metode mencontoh / meniru artinya anak-anak dalam mengerjakan tugas-tugas selalu mengikuti contoh - contoh dan menirukan apa yang diberikan oleh guru. Begitu pula dalam

pembelajaran seni rupa sebagai usaha meningkatkan kreativitas anak yang telah dilaksanakan di SDN Rawamangun 09 pagi baik dalam hal pemanfaatan fasilitas yang diperlukan termasuk penggunaan media pembelajaran belum disajikan secara maksimal. Hal ini berdampak pada hasil karya anak-anak yang diciptakan belum menunjukkan kualitas yang baik.

Kenyataan inilah yang perlu diluruskan sebab pengembangan kreativitas jika diikuti anak dengan cara mencontoh / meniru berarti kreativitas atau kebebasan berekspresi bagi anak tidak dapat tersalurkan. Untuk mengembangkan kreativitas anak perlu ditumbuh kembangkan kebebasan, keberanian, spontanitas, orisinalitas pada diri anak. Kenyataan ini pulalah perlunya penelitian tindakan kelas tentang penerapan pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan usaha untuk meningkatkan kreativitas anak.

Dalam penelitian ini disampaikan salah satu alternatif tindakan dalam pembelajaran seni rupa khususnya di kelas IV SD untuk meningkatkan kreativitas dengan menerapkan pembelajaran seni rupa dengan menggunakan metode demonstrasi.

Kurikulum KTSP (2006) dalam pelaksanaannya di SDN Rawamangun 09 pagi Jakarta Timur menggunakan pembelajaran SBK untuk melaksanakan pelajaran seni rupa di kelas IV Sd.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan suatu proses belajar yang sistematis, artinya kegiatan ini memerlukan kemampuan dan keterampilan intelektual. Orientasi penelitian tindakan kelas ini adalah perbaikan

pendidikan dengan melakukan perubahan-perubahan yang dituangkan dalam tindakan, karena itu kesiapan guru untuk berubah merupakan syarat penting yang sedang dihadapi guru dan bersifat faktual.

Untuk itu diperlukan sebuah metode pembelajaran yang efektif. Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang sangat efektif untuk membantu siswa dalam mencari jawaban atas pertanyaan – pertanyaan seperti : bagaimana cara membuatnya? Terdiri dari bahan apa? Bagaimana cara mengaturnya? Bagaimana proses bekerjanya?. Setiap mata pelajaran dalam proses belajar mengajar, sering kali guru hanya memakai metode ceramah dan diskusi.

Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan gambar-gambar untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, untuk siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung dengan baik.

Kreativitas, menurut S.C Utami Munandar dalam Olga D. Pandeiro dan Sri Kawuryan dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu : (a) Sebagai kemampuan untuk membuat kondisi baru, dan unsur-unsur yang ada. Biasanya diartikan sebagai daya cipta. Sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru sama sekali. Sebenarnya yang diciptakan itu tidak perlu yang baru sama sekali, tetapi cukup merupakan gabungan dari ha-

halyang sudah adasebelumnya. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak muncul begitu saja, tetapi membutuhkan persiapan. Pengalaman memungkinkan seseorang mencipta dengan menata, menyusun atau membaaur unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru. (b) Sebagai kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia, yaitu menemukan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekananya padakualitas ketepatangunaan dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah, makin kreatiflah seseorang. (c) Sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinil) dalam mengembang dan memperkaya gagasan. Banyak kegiatan yang dapat disiapkan/direncanakan oleh guru untuk meningkatkan anak.¹

Salah satu teknik yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah dengan teknik mozaik. Menurut Hajar Pamadhi & Evan Sukardi definisi teknik mozaik yaitu 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 berbentuk potongan kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara dilem. Kepingan benda-benda itu, antara lain: kepingan pecahan keramik, potongan kaca, potongan kertas, potongan daun, potongan kayu.²

Dalam observasi awal diperoleh informasi bahwa dalam proses Pembelajaran Seni Rupa di Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta

¹Olga D. Pandeirot, Sri Kawuryan, *Pendidikan Seni dan Keterampilan*. (Jakarta; LPP UNJ, 2015),h.17

²Pamadhi, Hajar & Evan Sukardi.. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka 2008

Timur masih menunjukkan sikap yang kurang aktif dan kurang mandiri seperti meniru tugas teman, tidak ada keinginan mencari materi dari sumber lain, dan kurang mengeluarkan pendapatnya. Hal ini terlihat dari hasil belajar seni rupa siswa yang hanya mencapai rata-rata 70 sementara sekolah memberikan standar kelulusan 75.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ”

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, muncul beberapa masalah yang berkaitan dengan hal tersebut dan dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) siswa masih perlu bimbingan guru dalam mengerjakan kegiatan mozaik. (2) Penggunaan mozaik untuk mengembangkan keterampilan belum banyak digunakan, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa itu sendiri. (3) Keterampilan yang muncul pada diri siswa belum mencapai hasil yang optimal, terutama dalam mengembangkan kreativitas siswa sendiri dalam menghasilkan karyanya.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, pengetahuan yang dimiliki, dan agar peneliti lebih efektif, maka perlu adanya pembatasan masalah, sehingga dengan demikian dapat diperoleh data yang akurat dan masalah yang dirumuskan dapat dipecahkan. Fokus penelitiannya adalah : “Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ”

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dalam setiap penelitian suatu masalah yang diperlukan adanya kejelasan dari masalah yang menjadi objek penelitian. Dalam hal ini diperlukan rumusan sehingga tidak terjadi kesalahan. Berdasarkan pembahasan pada penelitian di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan membuat mozaik pada siswa kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ” dapat tercapai?
2. Apakah melalui Metode Demontrasi Kreativitas Siswa Kelas IV SD dalam Membuat Mozaik dapat meningkat ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretik

Melalui hasil penelitian ini diharapkan peneliti dan guru SD dapat: (a) Memiliki pemahaman betapa pentingnya dalam “Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ” (b) Memiliki wawasan untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ”

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermamfaat:

Bagi siswa

1. Bermanfaat bagi siswa dalam mempercepat pemahamannya pada pelajaran Seni Rupa khususnya praktik menciptakan karya kreatif.
2. Dapat bermanfaat bagi siswa dalam pemahaman materi tentang pelajaran seni rupa.

Bagi guru

1. Meningkatkan kepuasan dalam melaksanakan tugas mendidik, mempertegas materi yang di ajarkan, dan mengembangkan pelajaran yang sudah ada ke arah yang lebih baik.
2. Memperbaiki kelemahan pemahaman betapa pentingnya dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SD.

a. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan bagi kalangan akademis yang akan melakukan penelitiannya.

b. Bagi Sekolah

Sebagai bahan acuan dan perbandingan dalam pemahaman betapa pentingnya “Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ”

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pemahaman betapa pentingnya “Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur ”