

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan perlu terus dikembangkan untuk menyelaraskan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan industri di masa yang akan datang. Pendidikan yang diperlukan saat ini yaitu membangun kompetensi “*partnership 21st Century Learning*” yaitu *framework* pembelajaran abad 21 yang menuntut peserta didik memiliki keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran, inovasi, dan keterampilan hidup (Simanjuntak, 2019). Keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 yaitu “*The 4Cs*”- *communication, collaboration, critical thinking, dan creativity*. Keterampilan-Keterampilan tersebut penting diajarkan pada peserta didik dalam seluruh pembelajaran di kelas untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan era revolusi industri pada abad ke-21. Maka sekolah diharuskan melakukan pengembangan pembelajaran yang mendukung peningkatan pengembangan keterampilan agar hasilnya peserta didik dapat mengembangkan potensi dengan maksimal.

Selain dibekali dengan ilmu pengetahuan peserta didik seharusnya juga dibekali kemampuan berfikir. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan sesuai dengan keterampilan yang dibutuhkan pada abad-21 pada diri peserta didik adalah kreativitas karena tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari hasil studi *Global Innovation Index* pada tahun 2021, Indonesia berada pada peringkat 87 dari 132 negara (Dutta, Lanvin, Leon, & Wunsch-Vincent, 2021).

Masa anak-anak merupakan masa puncak kreativitasnya, dan kreativitas tersebut perlu dijaga dan dikembangkan dengan menciptakan lingkungan yang mendukung (Setiawan dkk., 2022). Meningkatkan kreativitas pada peserta didik sekolah dasar mampu membangun dasar untuk mengembangkan kemampuan dibidang lain. Kreativitas erat kaitannya dengan seni karena aktivitas seni dapat meningkatkan daya kreativitas yang bersifat personal. Keterampilan seni perlu dikembangkan sejak dini, karena seni dapat mengembangkan berbagai

potensi yang ada pada diri anak (Handayani dkk., 2023). Kreativitas salah satu potensi yang dimiliki oleh anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini, setiap anak memiliki bakat kreatif yang berbeda dan ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif perlu dikembangkan karena itu perlu dipupuk sejak dini, dan apabila bakat kreatif itu tersebut tidak dikembangkan maka tidak akan berkembang sesuai dengan harapan, bahkan bisa akan menjadi bakat terpendam yang tidak dapat terwujudkan (Swarantika, 2022).

Pembelajaran Seni Rupa memiliki peran penting untuk mengoptimalkan potensi peserta didik karena memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk membuat kreasi. Pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar umumnya diberikan arahan menumbuhkan kepekaan estetik dan artistik yang bias membentuk sikap cerdas dan kritis, apresiatif dan kreatif terhadap peserta didik dengan keseluruhan (Sari dkk., 2022). Seni rupa memiliki hubungan yang erat dengan kreativitas karena dapat menjadi sarana untuk mengembangkan daya kreativitas individu utamanya dalam pengembangan ide. Maka, pembelajaran seni rupa dapat membantu meningkatkan kecerdasan kreativitas seseorang.

Namun, di sekolah dasar seringkali pembelajaran seni rupa dilakukan dengan pendekatan yang kurang interaktif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas menggambar peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pembelajaran Seni Rupa di SDN Kampung Bulak 03 Kota Tangerang selatan, proses belajar yang terlaksana kurang memaksimalkan variasi kegiatan pembelajaran seni rupa dan kurang menumbuhkan kreativitas menggambar bentuk peserta didik. Pembelajaran kurang membebaskan peserta didik dalam mengeksplorasi dan mengasah kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Pembelajaran seni rupa menuntut peserta didik untuk aktif dan juga kreatif, guru juga dituntut untuk memfasilitasi pembelajaran dengan model yang menarik. Pembelajaran Seni rupa harusnya dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk dapat menemukan sendiri pemahaman dan pengetahuan yang menjadi tujuan dalam proses pembelajaran tersebut. Proses ini akan mendukung keaktifan daya imajinasi peserta didik sehingga peserta didik dapat ters mengembangkan kreativitasnya.

Menurut aspek perkembangan kognitif anak, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga dalam proses pembelajaran perlu menerapkan pendekatan konkret dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengekspos diri yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Salah satunya adalah melalui aktivitas menggambar bentuk. Menggambar bentuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melihat bentuk suatu benda dari berbagai sudut pemahaman yang mereka miliki. Aktivitas menggambar memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam pemahaman bentuk, meningkatkan keterampilan berbagai indra dalam tubuh dan mendorong perkembangan imajinasi.

Penelitian yang berjudul Analisis Kreativitas Menggambar Anak melalui Kegiatan Menggambar (Dewi Sartika Ukur dkk., 2021) Menunjukkan hasil bahwa kegiatan menggambar pada anak usia dini dapat meningkatkan kreativitas menggambar anak semenjak dini dan bermanfaat dalam menyerap pelajaran dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan. Begitu pula dengan penelitian tindakan yang berjudul Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Menggambar Dalam Kegiatan Karyawisata (Mayasarokh & Setiani, 2023) diperoleh hasil bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui menggambar dalam kegiatan karyawisata, hal ini terbukti dalam hasil penelitian dalam tiga siklus. Keberhasilan kemampuan kreativitas ini juga didukung dengan memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi dan memberinya motivasi.

Penelitian untuk meningkatkan kreativitas menggambar bentuk memiliki urgensi yang kuat dalam meningkatkan potensi kreatif anak, mengembangkan imajinasi dan kreativitas, serta memberikan kontribusi terhadap pembelajaran yang efektif. Berdasarkan masalah diatas, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan kurangnya variasi kegiatan dalam pembelajaran seni untuk meningkatkan kreativitas dan memaksimalkan perkembangan kognitif anak adalah dengan melakukan pengembangan pelaksanaan pembelajaran. Guna mengatasi masalah tersebut peneliti berkeinginan mengembangkan kreativitas menggambar bentuk peserta didik dalam pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran Seni Rupa dengan media konkret dengan harapan kreativitas peserta didik dapat meningkat. Maka, judul yang peneliti ajukan adalah “Meningkatkan Kreativitas Gambar

Bentuk melalui Media Konkret pada Pembelajaran Seni Rupa Peserta didik Kelas IV SDN Kampung Bulak 03, Kota Tangerang Selatan. Media konkret diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar bentuk peserta didik. Pelaksanaan aktivitas menggambar bentuk dengan media konkret juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti bagi peserta didik.

### **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: (1) kurangnya variasi media pada pembelajaran Seni Rupa di sekolah Dasar (2) Kreativitas menggambar bentuk peserta didik yang cukup rendah pada pembelajaran Seni Rupa (3) Perlunya peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga memunculkan keaktifan dan kreativitas peserta didik.

Penelitian ini terfokus pada meningkatkan kreativitas menggambar bentuk peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa dengan media konkret pada peserta didik kelas IV.

### **C. Pembahasan Fokus Penelitian**

Penelitian ini terfokus pada meningkatkan kreativitas menggambar bentuk peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa dengan media konkret untuk peserta didik kelas IV SDN Kampung Bulak 03 Kota Tangerang Selatan.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah dapat dirumuskan permasalahannya adalah sebagai berikut: "Bagaimanakah cara meningkatkan kreativitas menggambar bentuk peserta didik pada pembelajaran Seni Rupa dengan media konkret pada peserta didik kelas IV SDN Kampung Bulak 03 Kota Tangerang Selatan? Apakah dengan penggunaan media konkret dapat meningkatkan kreativitas menggambar bentuk pada pembelajaran Seni Rupa peserta didik kelas IV SDN Kampung Bulak 03 Kota Tangerang Selatan?"

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi semua pihak. Penelitian ini secara teoritis digunakan untuk bahan pertimbangan dalam perbaikan, peningkatan, juga perubahan pada diri peserta didik dalam proses menumbuhkan keterampilan menggambar bentuk. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan dapat memberikan kebermanfaatan pada keilmuan khususnya pada kegiatan menggambar bentuk bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Kemudian, secara hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

- a. Bagi peserta didik sekolah dasar, yaitu dapat dijadikan sebagai sarana menambah wawasan, menambah ilmu pengetahuan dan sarana untuk menyalurkan ilmu serta memberikan kontribusi terhadap pengalaman belajar peserta didik di sekolah dasar.
- b. Bagi guru sekolah dasar, yaitu sebagai penambah pengetahuan dan pemikiran mengenai menggambar bentuk.
- c. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan serta sebagai pengimplementasian dalam penerapan teori-teori ydan ilmu yang didapat selama masa studi.
- d. Bagi Universitas Negeri Jakarta, yaitu dapat untuk menambah koleksi bacaan yang dapat digunakan sebagai referensi pada pengembangan penelitian berikutnya.