

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu berkompetisi dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional diuraikan bahwa “salah satu misi daya saing di tingkat nasional adalah meningkatkan mutu pendidikan yang memiliki relevansi pendidikan dengan kebutuhan masyarakat dalam upaya menghadapi tantangan global”. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya untuk dapat memperoleh hasil maksimal. Pendidikan hendaknya dikelola semaksimal mungkin, baik secara kualitas maupun kuantitasnya. Sehubungan dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia telah menempuh berbagai usaha untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional, yakni melakukan penyempurnaan kurikulum, mengadakan berbagai pelatihan terhadap kualitas guru, pengadaan perbaikan sarana dan prasarana pendidikan serta peningkatan mutu manajemen pendidikan.

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen dalam pendidikan. Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa, “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi, peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan". Melihat dari hal tersebut guru sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan siswa, prestasi yang dicapai siswa agar mencapai tujuan pembelajaran serta kreativitas siswa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 menjelaskan bahwa seorang peserta didik dapat menjadikan dirinya sebagai sumber daya manusia yang handal dan mampu berkompetisi secara global. Untuk itu dibutuhkan kemampuan dan keterampilan yang tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif serta mampu bekerja sama secara efektif dan efisien. Inilah kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap individu peserta didik dimana merupakan pernyataan minimal tentang pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang terefleksi pada kebiasaan berpikir dan bertindak.

Sebagai jalan keluar atau alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, guru harus mengubah cara mengajar yang awalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab diubah ke arah pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran; dari cara berpikir siswa yang konvergen pada satu jawaban di buku menjadi berpikir

kreatif yang bersifat divergen, yakni penemuan jawaban atau alternatif jawaban yang lebih banyak; serta berusaha menghubungkan lingkungan belajar dengan proses berpikir kreatif siswa. Karena siswa akan belajar lebih efektif jika menggunakan lingkungan atau peralatan yang ada disekitarnya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, melakukan pengamatan, membuat kesimpulan dan mendapatkan pengalaman melalui proses ilmiah. Pengalaman yang didapat dari proses ilmiah akan lebih tahan lama terekam dan diingat siswa.

Seiring dengan pembaharuan sistem pendidikan, pemerintah telah menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional salah satunya yaitu berfungsi mengembangkan kemampuan serta peradaban bangsa yang kreatif, jadi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang kreatif tidak akan berjalan dengan baik jika peran guru tidak ada dalam mencapai tujuan tersebut. Kompri (2015: 5) menyatakan bahwa guru yang berkualitas merupakan ujung tombak pencapaian tujuan pendidikan nasional salah satunya mewujudkan insan Indonesia yang kreatif. Berpikir kreatif dalam hal ini merupakan pola pikir siswa yang dapat menghasilkan banyak ide bervariasi yang sebelumnya tidak ada.

Menurut Johnson (2009: 221), berpikir kreatif bukanlah suatu proses yang terorganisasi, melainkan sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Hal ini berarti

untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa, dibutuhkan adanya latihan secara terus menerus, ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, yang meliputi aktivitas mental seperti: mengajukan pertanyaan; membangun keterkaitan, khususnya antara hal-hal yang berbeda; menghubungkan berbagai hal dengan bebas; menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda; dan mendengarkan intuisi. Sedangkan menurut Woolfolk (2008: 45) menyatakan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam memikirkan dan menemukan cara untuk memecahkan masalah yang paling tepat.

Berdasarkan pendapat di atas, maka kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan berpikir yang dimiliki seseorang untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi dengan menemukan ide atau gagasan baru yang diperoleh dengan mencoba-coba dan ditandai dengan keterampilan berpikir fasih, fleksibel, dan orisinal.

Untuk menjalankan suatu program, tentunya perlu adanya suatu persiapan-persiapan yang matang. Dalam hal ini, sekolah sebagai tempat belajar harus mempersiapkan para siswa mampu berpikir kreatif (asosiasi bebas, imajinasi, intuisi dan rasa ingin tahu dan selalu bertanya) sebagai dasar untuk dapat hidup kreatif (mandiri, kreasi dalam berkarya, bertindak/berbuat luar biasa, dan inovatif). Salah satu mata pelajaran yang berpotensi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah SBdP. Menurut Kristanto (2013: 41) secara umum, Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai

individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Selain itu, menurut Puskur Balitbang (2007: 9) pendidikan seni juga berfungsi membangun jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi dan tingkat usia anak.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti ditemukan beberapa kendala pada proses pembelajaran. Pertama, pembelajaran SBDP banyak mengandung prinsip, konsep, dan teori yang abstrak sulit dipahami oleh siswa. Kedua, siswa kurang optimal saat mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman konsep siswa kurang baik dan berakibat siswa hanya menghafal materi. Ketiga, dari kelima aspek kemampuan berpikir kreatif yang terlihat dalam proses pembelajaran hanya aspek bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, itu pun frekuensinya masih kecil. Dari beberapa kendala tersebut mengakibatkan banyak siswa yang memperoleh hasil belajar kurang dari batas ketuntasan dan kemampuan berpikir kreatif siswa kurang baik.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa agar dapat berkembang dengan baik perlu dilakukan stimulus yang terarah dan terpadu. Salah satu stimulus yang tepat diantaranya dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat dilakukan melalui media apa saja, baik media masa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga lewat media elektronik seperti radio, televisi, dan lainnya. Media sebagai salah satu komponen dari pengajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran, akan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Oleh karena itu, salah satu media yang dapat di gunakan untuk mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif siswa ialah penggunaan media kolase atau menempel gambar.

Adapun yang dimaksud dengan kolase secara bahasa ialah berasal dari kata kolase, yang dalam bahasa Inggris disebut “collage” berasal dari kata “coller” dalam bahasa Prancis, yang berarti “merekat”. Selanjutnya kolase dipahami sebagai sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya (Susanto, M., 2002: 63). Kolase adalah sebuah teknik menempel berbagai macam unsure ke dalam satu frame sehingga menghasilkan karya seni yang baru. Dengan demikian, kolase adalah karya seni rupa yang dibuat dengan cara menempelkan bahan apa saja ke dalam satu komposisi yang serasi sehingga menjadi satu kesatuan karya. Beal Nancy (2003: 1) mengemukakan bahwa, kolase terbagi atas bermacam pengelompokan, yaitu: a. Tangram adalah teknik menempelkan bentuk-bentuk geometri tanpa didahului menggambar pola. b. Montase adalah menempel benda-benda konkrit dalam sebuah gambar. c. Mozaik adalah menempel bentuk-bentuk kecil menjadi satu kesatuan namun yang dipentingkan adalah efek warna dari bahan yang digunakan, dapat juga diartikan menabur. Semua kegiatan menempel tersebut melatih anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, konsentrasi dan mengembangkan kreativitas. Selain itu juga, melatih keberanian anak untuk memilih bahan dan benda-benda yang digunakan untuk menempel sehingga anak berani mengambil keputusan dan berusaha untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat penulis jelaskan bahwa berpikir kreatif adalah bukan hanya menggunakan otak saja tapi juga melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil. Semakin baik kemampuan berpikir kreatif siswa membuat siswa dapat berkreasi seperti menggambar, mewarnai, menganyan dan menempel kolase.

Syakir Muharrar dan Sri Verayanti (2013: 35) menyatakan bahwa kolase adalah suatu teknik menempel berbagai macam materi selai cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan lain sebagainya kemudian dikombinasi dengan penggunaan cat atau teknik lain. Pengertian serupa diungkapkan oleh Syafi'I yang dikutip oleh Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (2010: 73) menyatakan "kolase adalah kegiatan melukis dengan cara menempel. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah kegiatan menempel kedalam bentuk gambar yang telah ditentukan dengan menggunakan teknik mendekorasi permukaan suatu benda dengan menempelkan materi seperti kertas, kaca, kain, batu, daun kering, dan sebagainya, kemudian dikombinasikan dengan teknik melukis dengan tangan yang menggunakan cat.

Berdasarkan pra survey, penelitian menemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran guna penggunaan media kolase dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SD Negeri Bentar 01 Salem, guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satu media yang digunakan di SD Negeri Bentar 01 Salem adalah media kolase. Dari uraian di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa di SD Negeri Bentar 01 sangat memperhatikan penggunaan media kolase dalam mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif siswa dan hal ini dapat dilihat dari upaya guru dalam penggunaan media kolase, serta memberikan yang luas bagi anak untuk bereksplorasi dengan imajinasinya.

Berdasarkan hasil analisis dokumen diketahui bahwa dari 15 siswa yang diamati dan dari indikator yang dicapai menunjukkan bahwa penggunaan media kolase dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki siswa sudah berkembang sesuai harapan. Dengan demikian penulis merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh proses pembelajaran, penggunaan media kolase yang dilakukan oleh guru-guru di SD Negeri Bentar 01 dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Perhatian akan difokuskan pada penggunaan media kolase dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul: *“Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas IV SD Negeri Bentar 01 Salem”*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan hasil pengayaan di lapangan bahkan sampai pada perolehan berkali-kali terdapat dimensi-dimensi menarik di lapangan, sehingga dari banyaknya dimensi tersebut untuk pembatasan lingkup penelitian maka perlu ditentukan fokus penelitian yaitu tentang Analisis kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran SBdP kelas IV materi

kerajinan dua dimensi dengan berbantuan media kolase di SD Negeri Bentar 01 Salem.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana proses kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya di kelas IV SD Negeri Bentar 01 Salem?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui proses kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Seni Budaya Dan P di kelas IV SD Negeri Bentar 01 Salem.

E. Manfaat penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan memberikan pengetahuan tentang pelaksanaan pembelajaran SBDP untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran SBDP.

b. Secara Praktis

- 1) Memberikan informasi tentang proses serta evaluasi pembelajaran SBDP dengan media buku kolase di SD Negeri 01 Bentar Salem.
- 2) Memotivasi guru untuk senantiasa meningkatkan pemahaman tentang konsep pembelajaran SBDP yang sesuai dengan karakter siswa sehingga kualitas belajar SBDP dapat meningkat.
- 3) Sebagai masukan bagi sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar siswa dan guru terutama dalam pembelajaran SBDP.
- 4) Sebagai bahan bacaan dan rujukan bagi para peneliti selanjutnya dengan penelitian yang sama.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut. Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, nota dinas pembimbing, motto dan persembahan, abstrak, *abstract*, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bagian utama terdiri atas bab I, berisi pendahuluan dengan sub-sub: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Pada bab II, berisi landasan teori dan kajian pustaka dengan sub-sub: landasan teori, kajian pustaka, dan kerangka berpikir. Pada bab III, berisi metode penelitian dengan sub-sub: desain penelitian, latar penelitian, data dan sumber data penelitian, teknik

pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data. Bab IV, berisi hasil dan pembahasan dengan sub-sub: hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab V, berisi simpulan dan saran dengan sub-sub: simpulan dan saran. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran.