

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan secara optimal. Tujuan dari pendidikan sekolah dasar adalah untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa agar menjadi manusia yang memajukan bangsanya (Mardianto, 2018). dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Agar terciptanya hal tersebut. Sekolah dasar dianggap penting karena sifat dasar siswa yang menyerap dan mengolah informasi dengan mudah sejak dini (Amon, 2021). Salah satu usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka mengembangkan potensi sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak terlepas dari pengertian belajar, belajar dan pembelajaran menjadi suatu rangkaian kegiatan yang tidak dapat dipisahkan. Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hal ini diungkapkan oleh (Makki & Aflahan, 2019). Demikian juga Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu (Pribadi, 2009). Dapat diartikan pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam

pembelajaran terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP).

Pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar merupakan salah satu bidang pembelajaran yang fokus pada keterampilan berkreasi siswa dalam bentuk gambar baik dua dimensi ataupun tiga dimensi (Hasnam, 2021). Dalam pendidikan seni budaya dan prakarya adalah suatu kegiatan berkesenian yang wajib menampung keunikan yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Seluruhnya ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beraneka ragam (Aprilia, 2021). Melalui kegiatan pendidikan seni dapat menimbulkan kemampuan yang kreatif dan menciptakan karya seni yang baru yang diperoleh dari pengalaman (Erna, 2021).

Kreativitas merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan pada seseorang dari sejak dini, hal ini karena kreativitas merupakan hasil dari berbagai ide baru yang akan menunjang kemampuan dalam memecahkan masalah. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan (Fitri, 2020). Sedangkan menurut ulfa (2022) Kreativitas adalah sebuah upaya mental seseorang yang menciptakan suatu produk, teknik, proses atau ide melalui hasil penalaran dari problem yang dilihat sehingga tercipta sebuah kebaruan. Kreativitas akan menjadi kemampuan seseorang yang jika

diasah sejak dini. Upaya dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu cara ataupun alat bantu yang bisa diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga begitu penting digunakan dalam proses pembelajaran gunanya adalah mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Nurrita (2018) Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang bisa membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan ataupun pembelajaran bisa tercapai dengan efektif dan efisien. Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, media pembelajaran bisa dipahami sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa agar dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 1 Mangun Jaya yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2024, terlihat bahwa proses pembelajaran di kelas pada pembelajaran SBdB yang terdapat pada buku pelajaran tema 7, guru hanya menerapkan pembelajaran membuat gambar dua dimensi dengan menggunakan buku tulis dan pensil, siswa masih terlihat kebingungan dalam mengembangkan ide membuat gambar dua dimensi sehingga cenderung meniru karya temannya, dan siswa juga cenderung lebih pasif dalam pembelajaran dikarenakan guru selalu menerapkan kegiatan pembelajaran yang sama setiap pembelajaran SBdP, kemudian saat menyampaikan materi karya seni rupa dua dimensi, guru belum mempraktekkan cara pembuatan karya dengan menggunakan

media yang menarik dan inovatif. Sehingga dari keterangan tersebut kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran membuat karya seni 2 dimensi terbilang masih rendah. Hal tersebut diketahui dengan hasil karya membuat gambar 2 dimensi pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas II SD Negeri 1 Mangun Jaya, dimana karya yang dihasilkan belum begitu menarik dikarenakan kemampuan kreativitas yang masih rendah serta imajinasi yang dituangkan dalam karya seni belum maksimal.

Permasalahan diatas perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasinya. Hal yang bisa dilakukan dengan menerapkan pembelajaran seni menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, salah satu media yang cocok dalam pembelajaran seni rupa 2 dimensi adalah dengan menggunakan media pembelajaran *ecoprint*. Penggunaan media pembelajaran teknik *ecoprint* belum banyak diterapkan dalam pembelajaran, sehingga *ecoprint* dapat menarik rasa ingin tahu siswa dalam melakukan pembelajaran. Teknik *ecoprint* adalah salah satu cara mengolah kain putih dengan memanfaatkan berbagai tumbuhan yang bisa mengeluarkan warna-warna alami (Irianingsih, 2018). *Ecoprint* merupakan pengolahan kain dengan memanfaatkan pewarna alami seperti tumbuhan (Asmara, 2020). Dengan menerapkan media pembelajaran *ecoprint* diharapkan kemampuan siswa dalam membuat karya seni 2 dimensi menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti media pembelajaran *ecoprint*, sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *ECOPRINT* DALAM KREATIVITAS SISWA KELAS II SD NEGERI 1 MANGUN JAYA”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Para guru di sekolah ini belum menggunakan media yang kreatif dalam mengajar
2. Guru membutuhkan inovasi terbaru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik
3. Siswa membutuhkan media yang menarik untuk menunjang perkembangan potensi diri dalam berkarya seni.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu pada salah satu jenis teknik *ecoprint* yaitu teknik memukul (*Pounding*).

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada yaitu “Adakah pengaruh media pembelajaran *ecoprint* dalam kreativitas siswa di kelas II SD ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari media *ecoprint* dalam kreativitas siswa di kelas II SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 yakni

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah agar dapat dijadikan acuan sebagai bentuk kajian penelitian di masa yang akan datang dan bisa menjadi inspirasi bagi kemajuan di dunia pendidikan sekolah dasar

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Siswa SD

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas siswa pada materi pembelajaran khususnya pada materi membuat karya seni 2 dimensi.

2. Untuk Guru SD

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang bagaimana mengembangkan kreativitas siswa serta menggunakan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik terutama pada pembelajaran materi karya seni 2 dimensi.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian tentang permasalahan yang sama