

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar. Belajar merupakan suatu proses dan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. (Hamalik, 2011, p. 27).

Guru merupakan salah satu unsur yang memiliki peranan yang penting dalam pendidikan serta pembangunan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah yang berkenaan dengan peningkatan “mutu” atau kualitas pendidikan.

Kreativitas sangatlah penting bagi anak untuk dikembangkan khususnya anak sekolah dasar, dalam proses berkarya seni inilah kreativitas dalam dunia anak-anak berperan besar. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang perlu ditinjau dari segi pendidikannya, bakat dan kreativitas inilah dapat

dipupuk sejak dini sebagai bentuk kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Disisi lain teknologi yang semakin maju dengan segala penciptaan alat-alat elektronik bergaya modern menjadikan proses pembelajaran dapat dipelajari dengan mudah, tetapi hal inilah yang justru memiliki efek samping buruk yang masih kurang diperhatikan oleh orang tua dalam proses perkembangan anak. Oleh sebab itulah perlu pembelajaran alternatif lainnya yang diajarkan sekolah untuk tetap menunjang kreativitas anak dibidang seni serta dapat melatih kemampuan motorik halus yang dimiliki anak itu sendiri.

Menyadari pentingnya pembelajaran seni perlu adanya perhatian yang sungguh-sungguh dari guru untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar seni. Keberhasilan belajar seni siswa tidak terlepas dari mutu atau kualitas pengajaran yang dilakukan guru. Kualitas pengajaran mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar. Artinya semakin tinggi kualitas pengajaran semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah efektif tidaknya proses pembelajaran. (Sudjana, 2009, p. 40-41). Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan menemukan sendiri hubungan informasi yang diperoleh. Dengan kata lain siswa secara aktif menemukan sendiri pengetahuan dalam pemikirannya.

Guru berperan sebagai pengelola proses belajar dan mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar

mengajar yang efektif sehingga memungkinkan proses belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami pelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengelola proses belajar dan mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga dia mau belajar dan nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran seni. (Usman, 2009, p. 21).

Di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng ada 4 kelas yang masih menggunakan kurikulum 2013 yaitu kelas 2,3,5, dan 6 sementara kelas 1 dan 4 sudah menerapkan kurikulum Merdeka. Selain itu karena kurangnya tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng terdapat tenaga pendidikan yang basicnya bukan berasal dari guru sekolah dasar. Ini menjadi salah satu kendala mengapa SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng belum menerapkan kurikulum merdeka sepenuhnya dan baru diterapkan pada siswa kelas 1 dan 4. Selain itu, kurangnya kelengkapan fasilitas seperti komputer dan proyektor juga alasan yang tidak dapat dipungkiri lagi.

Menurut Slameto (2010, p. 2) belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat tersebut sejalan dengan Susanto (2015, hal. 4) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menurut Hamalik (Susanto, 2015, p. 3) belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut W.S Winkel (Susanto, 2015, p. 4) belajar adalah aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku baru melalui interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar dikatakan tercapai apabila siswa mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa melalui ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya. Hasil belajar yang baik merupakan hal yang paling didambakan oleh semua siswa. Hasil belajar dapat dijadikan indikator seorang siswa dalam kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa.

Berdasarkan hasil wawancara sebelum penelitian yang dilakukan dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng yaitu pak Takari, S.Pd., SD menjelaskan bahwa masih mengalami kendala dalam memberikan metode yang tepat pada pembelajaran seni. Proses pembelajaran sering menggunakan model dan metode konvensional dan diskusi. Metode pembelajaran konvensional adalah pembelajaran satu arah dari pendidik kepada siswa, dimana pendidik menyampaikan materi secara lisan dengan berceramah. Hal ini karena kurangnya pemahaman pendidik dalam penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran seni rupa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu siswa juga merasakan ketidakbebasan dalam berkreasi karena semua proses pembelajarannya berpusat pada buku dan penyampaian materi oleh pendidik. Dengan menggunakan model dan metode pembelajaran yang konvensional anak tidak diberikan kebebasan dalam membangun kreativitas dan kognitifnya secara mandiri. Dalam pembelajaran seni rupa seharusnya siswa diberikan kebebasan dalam mengekspresikan emosional dan keinginannya dalam bentuk sebuah karya baik berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi. Apalagi untuk anak-anak usia 6-12 tahun dimana anak-anak masih dalam dunia bermain dan merupakan usia yang baik untuk perkembangan kognitifnya.

Pendidikan seni rupa juga memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logis matematik, naturalis serta kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan

emosional. Dalam materi seni rupa tidak hanya menggambar, namun ada juga beberapa bidang seni rupa seperti memahat, mencetak, menempel dan apresiasi seni. Dalam materi seni rupa kelas 3 sendiri terdapat 4 kompetensi dasar di dalamnya salah satunya yaitu dengan membuat karya dekoratif dengan teknik potong, lipat, dan sambung. Pada materi membuat karya dekoratif peneliti menggabungkan dengan tingkat kepekaan terhadap kreativitas siswa sekaligus dalam melatih kembali motorik halus pada diri siswa. Sehingga siswa tidak hanya dituntut dengan pemahaman konsep, teori dan prinsipnya saja melainkan siswa diharapkan dapat mengembangkan tingkat kreativitas dari hasil belajar yang diterapkan dan adanya peningkatan terhadap motorik halus yang diterapkan.

Agar peserta didik termotivasi mencapai tujuan pembelajaran, penting untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat memengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar (Arsyad, 2017, p. 19). Dengan media yang tepat, peserta didik akan lebih terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa motivasi ini, hasil belajar mungkin tidak tercapai secara optimal. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak menghasilkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik dibandingkan sebelum proses pembelajaran. Perkembangan mental ini meliputi tiga jenis hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar terlihat ketika terjadi perubahan perilaku pada seseorang yang telah belajar, seperti dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak memahami menjadi memahami. Aspek kognitif berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek afektif mencakup sikap dan nilai, serta terdiri dari lima tingkatan kemampuan: menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi berdasarkan nilai tertentu. Terakhir, aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan untuk bertindak.

Menurut hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti, guru menyampaikan bahwa nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni masih berada di bawah KKM, yaitu hanya mencapai 70% dari nilai rata-rata yang diharapkan. Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.. Peneliti akan menggunakan metode *3M (Melipat, Menggunting, dan Menempel)* dalam pembelajaran seni rupa yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar serta siswa dapat bebas berekspresi pada karya yang mereka buat sehingga kreativitasnya akan semakin meningkat dan juga berkembang. Alasan peneliti memilih metode pembelajaran *3M (Melipat, Menggunting, dan Menempel)* ini karena dengan metode ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan mengembangkan kreativitas yang optimal.

3M (Melipat, Menggunting dan Menempel) merupakan suatu karya seni yang melibatkan motorik halus manusia. Teknik ini tepat digunakan untuk

mengembangkan gerak motorik halus anak-anak, karena dalam teknik ini dibutuhkan ketelitian dan keuletan. Model pembelajaran *3M (Melipat, Menggunting, Menempel)* ini adalah suatu alur pembelajaran yang didalamnya terdapat kerangka berpikir dalam mendefinisikan permasalahan. Membuat dan berkreasi dengan dekoratif menggunakan metode *3M (Melipat, Menggunting, Menempel)* adalah salah satu komponen dasar dari pembelajaran seni rupa yang berfokus pada kegiatan seni kriya membuat kerajinan Mozaik yaitu kegiatan menyusun potongan bahan alam dan menggabungkan dengan lipatan dari kertas berbentuk bunga. Membuat dan menghias kerajinan mozaik termasuk salah satu jenis seni rupa yang kegiatannya menyusun lipatan kertas dan menempelkan potongan bahan alam seperti daun dan menghiasnya sedemikian rupa untuk memperoleh seni 2 dimensi dan dapat dijadikan sebagai dekorasi pajangan di sekolah/rumah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, peneliti berkeinginan melaksanakam penelitian dengan judul “**Analisis Hasil Belajar Seni Kriya Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas III Di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng Tahun Pelajaran 2023-2024**”.

1.2 Fokus Dan Sub Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat fokus dan sub fokus penelitian yaitu :

1.2.1 Fokus Penelitian

Analisis nilai hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran seni kriya pada mata pelajaran SBDP dengan metode 3M (Melipat, Menggunting, Menempel)

1.2.2 Sub Fokus Penelitian

Hasil belajar seni kriya melalui metode 3M dalam proses pembelajaran seni kriya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas metode 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) merupakan salah satu metode pembelajaran yang sering di gunakan di pendidikan sekolah dasar. Metode ini bertujuan untuk melatih keterampilan motorik halus, serta daya imajinasi anak. telah diuraikan, sehingga rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana hasil belajar seni kriya pada mata pelajaran SBDP siswa kelas III di SD N 1 Lubuk Ketepeng?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

Untuk Mengetahui Hasil Belajar Seni Kriya Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas III Di SDN 1 Lubuk Ketepeng.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa konsep tentang metode *3M (Melipat, Menggunting, Menempel)* untuk meningkatkan hasil belajar dalam membuat karya dekorasi mozaik siswa kelas 3 SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diterapkan sebagai bahan referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat karya dekorasi mozaik.

2) Bagi Siswa

Manfaat penelitian siswa adalah agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam membuat karya dekorasi mozaik. Seperti siswa bisa atau mampu dalam mengaplikasikan dan mengkolaborasikan bahan, menuangkan ide dan imajinasi dalam karyanya, serta dapat membuat karya yang memiliki keunikan.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat di gunakan untuk pelaksanaan metode *3M (Melipat, Menggunting, Menempel)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat karya dekorasi mozaik. Sehingga sekolah dapat mencetak siswa menjadi pribadi yang kreatif terutama dalam bidang membuat karya.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan tentang penerapan metode *3M* (*Melipat, Menggunting, Menempel*) dalam meningkatkan hasil belajar dalam kreativitas membuat karya dekorasi mozaik. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.