

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga yang dikelola dan di atur oleh pemerintah yang bergerak dibidang pendidikan yang diselenggarakan secara formal. Berlangsung selama enam tahun dari kelas 1 sampai kelas 6. Pendidikan dasar (SD) merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. Pendidikan di sekolah dasar diberikan kepada siswa dengan sejumlah materi/mata pelajaran yang dikuasai para siswa. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan SD sebagai pendidikan formal bagi anak generasi penerus bangsa dikemas berdasarkan karakter dan budaya bangsa yang kemudian ditetapkan melalui kurikulum pendidikan di SD. (Pratiwi & Roosyanti, 2019)

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua masyarakat dan pihak siswa itu sendiri. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Ciri khas dari kurikulum 2013 yaitu pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, serta penilaian autentik. Pada kurikulum 2013, guru di tuntutan agar dapat menyajikan pembelajaran berbasis tematik integratif,

menggunakan pendekatan saintifik, serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Kurikulum adalah sejumlah pengalaman yang secara potensial dapat diberikan kepada anak dan pemuda, agar mereka dapat berfikir dan berbuat sesuai dengan kebutuhan yang di perlukan oleh masyarakat (Mansyur, 2019:14)

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan pembelajaran yang unik dan berbeda dengan pembelajaran yang lain. Pembelajaran SBdP memberikan pengetahuan yang baru kepada peserta didik sehingga hal ini akan membuat peserta didik merasa senang jika mengikuti pembelajaran SBdP di kelas. Pembelajaran ini mempelajari seni tari, seni rupa dan prakarya serta mempelajari budaya indonesia baik bahasa, rumah adat daerah, kostum rumah daerah serta mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan budaya lainnya. Tentu hal ini yang membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran ini selain materi yang menyenangkan adapun kegiatan praktik sehingga pembelajaran tidak monoton. (Widaningsih,2020)

Menggambar merupakan media berekspresi, berkeaktivitas, dan menuangkan ide bagi seseorang. Menggambar di ajarkan di sekolah, hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang di nyatakan dalam kurikulum 2013 mata pelajaran seni budaya yang berfungsi mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian. Siswa akan merasa terdorong, semakin bersemangat untuk berkarya bila hasil yang di wujudkan dapat memenuhi keinginannya dalam berekspresi. Untuk memenuhi keinginan tersebut tentu tidak mudah, karna banyak faktor yang haruss dipenuhi agar hasil gamabar

yang diwujudkan siswa menjadi karya yang baik. Selain itu, dalam penelitian ini guru berperan penting sebagai fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran seni rupa yang dapat memfasilitasi kebutuhan para siswa melalui model, media, strategi dan pendekatan pembelajaran yang memberikan dorongan dan motivasi dalam berkarya seni rupa. (Dewi, 2021)

Bercerita merupakan metode yang efektif dan paling banyak digemari pada usia anak. Alasannya: (1) cerita pada umumnya lebih berkesan dari metode lain. Bercerita mendorong anak-anak mengembangkan imajinasinya, karna pesan yang disampaikan dalam bentuk verbalisme yang mendorong anak-anak untuk berpikir, mengira-ngira dan menebak. Anak-anak diajak berpikir membayangkan sesuatu sehingga pada umumnya cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia; (2) melalui cerita anak diajarkan mengambil pesan, nilai dan hikmah. Bercerita akan membuat anak merasa lebih nyaman dari pada di ceramahi dengan nasihat, dengan bercerita anak dapat membedakan tentang perilaku baik atau buruk, belajar tentang perjuangan dengan kesetiakawanan; (3) melalui cerita terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak; (4) melalui cerita memiliki peran penting pada diri anak dalam mengembangkan rasa empati; (Dharma, 2019)

Dongeng merupakan cerita khayalan atau cerita yang tidak benar benar terjadi, biasanya bersifat menghibur dan mengandung nilai pendidikan. Cerita yang dikarang dan diceritakan kembali secara berulang-ulang oleh orang-orang (Handayani, 2019) . Biasanya dongeng dibuat karna terinspirasi dari suatu peristiwa. Adapun jenis-jenis dongeng yaitu dongeng perabel, dongeng sage, dongeng mite/mitos dan dongen legenda. Adapun dongeng yang sering dipakai

untuk pengajaran anak sekolah dasar fabel karna dongeng fabel memiliki nilai pendidikan tentang moral yang berlaku dimasyarakat sekitar (Nuraini., 2018).

Dongeng dipilih sebagai alternatif dalam memberikan inspirasi berupa stimulus atau rangsangan kepada siswa untuk keterampilan menggambar. Merujuk pada fungsi seni sebagai media ekspresi dan media memperoleh kemampuan estetis, serta tujuan menampilkan keterampilan melalui seni budaya dan prakarya. Observasi yang peneliti lakukan sebelum penelitian di sekolah di SD Negeri 79 Palembang bersama guru kelas di kelas V, ditemukan masalah dari sejumlah siswa dapat dikatakan kurang memahami unsur-unsur seni rupa dalam menggambar, bahkan hasil menggambarinya masih jauh dari yang diharapkan. Siswa masih kesulitan untuk menggambar benda dengan menerapkan perspektif sehingga tampak gambar kurang menarik. Kurang penjelasan membuat keterampilan menggambar siswa kurang baik selanjutannya media yang di berikan gevuru hanya sebagai suruhan saja, sehingga siswa kurang mengerti akan prinsip-prinsip menggambar dalam seni rupa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka atas dasar inilah peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Cerita Dongeng Terhadap Keterampilan Menggambar Siswa Pada Pembelajaran SBdP Di SD Negeri 79 Palembang”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Cerita dongeng dalam penelitian ini guru menampilkan gambar cerita dengan judul dongeng legenda batu begaung.
2. Keterampilan menggambar siswa pada penelitian ini adalah membuat gambar cerita setelah siswa mendengarkan dongeng yang diceritakan oleh guru.
3. Materi dalam pembelajaran ini adalah tema 8 dengan judul lingkungan sahabat kita.
4. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 F di SD Negeri 79 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini apakah terdapat pengaruh cerita dongeng terhadap keterampilan menggambar pada siswa kelas V SDN 79 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan Cerita dongeng terhadap keterampilan menggambar pada siswa kelas V SDN 79 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap semoga penelitian ini di harapkan dapat memberikan dan menambah bahan refrensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah kajian ilmu pendidikan khususnya pendidikan ke guruan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media dongeng memudahkan peserta didik untuk membangun pengetahuan peserta didik terkait materi yang akan di pelajari serta peserta didik dan juga meningkatkan imajinasi menggambar. Selanjutnya melalui penelitian ini juga di harapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menggambar pada pembelajaran seni budaya dan prakarya.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membuka jalan dan juga pengetahuan lebih yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran menggunakan media dongeng. Guru juga senantiasa menerapkan media pembelajaran dalam pembelajaran supaya proses pembelajaran lebih bermakna dan juga peserta didik menjadi interaktif karna media dongeng ini menumbuhkan imajinasi anak untuk meningkatkan keterampilan menggambar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pertimbangan bagi sekolah untuk melakukan suatu pengembangan proses pembelajaran. Diharapkan bagi sekolah untuk melakukan sebuah, penelitian yang lainnya supaya bisa berkontribusi memperbaiki proses pendidikan secara nyata di SDN 79 Palembang.