

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi ini mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan yang memiliki dampak positif maupun negatif. Perkembangan teknologi ini dimulai dari negara maju, sehingga sebagai negara berkembang perlu mensejajarkan diri.

Dengan perkembangan teknologi ini pemerintah perlu meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan yang dilihat dari segi kualitas maupun kuantitas. Peningkatan kualitas ini dilakukan dengan peningkatan sarana dan prasarana. Peningkatan kuantitas dengan peningkatan mutu para pendidik dan peserta didik. Dalam peningkatan mutu pendidikan, perubahan dan perbaikan kurikulum sangat penting serta penguasaan materi merupakan salah satu unsur penting yang harus diperhatikan guru.

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan yang idealnya harus melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan kata lain sekolah yang bermutu adalah sekolah-sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik) serta wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik atau lebih maju) (Mulyasa, 2003: 73).

Seni Budaya dan Keterampilan merupakan ilmu yang berbeda dengan ilmu pasti lainnya. Muatan Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang

diamanatkan dalam peraturan pemerintah republik indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan seni yang berbasis budaya (KTSP, 2006:275).

Belajar Seni Budaya dan Keterampilan sebenarnya suatu hal yang menyenangkan dan disukai oleh siswa tetapi hal ini ada kalanya akan terbalik menjadi suatu yang tidak menyenangkan, menjemukan bahkan membosankan bila ternyata yang menjadi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Salah satu contoh masalah yang terjadi adalah apabila terjadi phobia atau ketakutan terhadap kertas kosong (karena siswa tidak tahu harus memulai karyanya dari mana atau tidak tahu harus menggambar apa pada kertas kosong tersebut) yang akan mengakibatkan menurunnya kreativitas siswa dalam mengekspresikan karya seninya. Untuk itu perlu adanya penanganan antara lain dengan peningkatan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas siswa sangat diperlukan mengingat bahwa nilai karya Seni Budaya dan Keterampilan pada umumnya meningkat jika siswa dapat mengekspresikan karyanya dengan kreativitas yang ia punya. Kreativitas itu sendiri adalah kekuatan tersembunyi di dalam diri kita yang mendorong kita untuk berekspresi dan berkarya. Kadang kekuatan berpangkal dari naluri , kadang pula berpangkal pada suatu keputusan rasional tetapi lebih sering lagi hal itu merupakan perpaduan dari kedua proses tersebut.

Kreativitas untuk Seni Budaya dan Keterampilan biasanya rendah. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya contoh yang lebih detail dari guru untuk memunculkan kreativitas siswa yang terpendam. Besar atau kecilnya kreativitas turut mempengaruhi keberhasilan belajar dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, maka kreativitas ini perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita dan dorongan dari luar dengan cara memberi contoh riil, gambaran, tips-tips dan lain-lain. Kesulitan atau kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa tetapi faktor dari luar diri siswa, salah satunya media pembelajaran yang dipakai. Keterbatasan media pembelajaran dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada SD Muhammadiyah 10 Tipes Surakarta guru kelas masih menggunakan media pembelajaran yang tradisional, yaitu guru memberikan contoh gambar (biasanya tidak lebih dari dua) kemudian meminta siswa untuk mengembangkan kreativitasnya sendiri, proses pembelajaran yang diterapkan masih sangat konvensional.

Hal ini kemungkinan menjadikan peserta didik bingung, dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan seharusnya siswa mampu untuk mengembangkan kreatifitas serta lebih dapat memahami karya apa yang ia buat. Oleh sebab itu, guru hendaknya mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam berkreasi serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam

mengekspresikan karyanya. Dari media pembelajaran yang ada, media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan yaitu media pembelajaran melalui *Multimedia* yaitu *Media Grafis* berupa *gambar/foto* dan *Media Audio-visual* berupa *Video*. Hal ini dirancang untuk menciptakan ketertarikan belajar siswa dengan media yang menyenangkan.

Multimedia merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik hati. Sering kali peserta didik terpaksa ditempatkan duduk mereka, berusaha menemukan hal baru sebagai dasar karyanya. Untuk mempelajari sesuatu yang baik, menggunakan media lebih dari satu akan lebih membantu juga untuk memancing kreativitas siswa.

Media Grafis berupa *gambar/foto* dan *Media Audio-visual* berupa *Video* merupakan media yang cukup menarik untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun dapat diajarkan dengan media ini.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang akar permasalahannya muncul di kelas dan dirasakannya langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas diperoleh dari persepsi atau lamunan peneliti. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti atau guru dapat melihat sendiri praktek pembelajaran atau bersama guru lain ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Dalam PTK, guru secara reflektif dapat menganalisis, mensintesis terhadap apa yang telah dilakukan di dalam kelas. PTK juga dapat

menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Dalam hal ini berarti dengan melakukan penelitian, pendidik dapat memperbaiki sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif. Belajar mengajar diperlukan adanya kesiapan belajar yang didukung adanya kreativitas siswa sehingga akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas dalam Karya Seni Rupa Pokok Bahasan Motif Hias Nusantara melalui Multimedia Pembelajaran Siswa Kelas V B Semester II di SD Muhammadiyah 10 Tipes Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah tersebut diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Adanya kemungkinan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan masih kurang.
2. Adanya kemungkinan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan masih rendah, dipengaruhi oleh media pembelajaran yang terbatas.
3. Adanya kemungkinan pemilihan media pembelajaran mempengaruhi kreativitas dan prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Usaha dalam penelitian agar efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih dalam, maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian sebanyak dua jenis:

1. Variabel multimedia pembelajaran sebagai variabel bebas.

Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah:

- a. Siswa kelas V B SD Muhammadiyah 10 Tipe Surakarta.
 - b. Siswa kelas V B Semester genap tahun pelajaran 2011/2012.
 - c. Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
2. Variabel peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai variabel terikat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan secara umum penelitian ini adalah “Adakah peningkatan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui *Multimedia* yaitu *Media Grafis* berupa *gambar/foto* dan *Media Audio-visual* berupa *Video* ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka operasional tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui *Multimedia* yaitu *Media Grafis* berupa *gambar/foto* dan *Media Audio-visual* berupa *Video*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberi manfaat konseptual utamanya kepada pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan. Disamping itu kepada penelitian peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan.

1. Manfaat teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan secara teoritis dapat memberi sumbangan kepada pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan. Utamanya pada peningkatan kreativitas siswa melalui *Multimedia* yaitu *Media Grafis* berupa *gambar/foto* dan *Media Audio-visual* berupa *Video*. Penelitian ini juga dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme guru untuk mengarahkan dan membimbing siswa dalam belajar Seni Budaya dan Ketrampilan.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk guru, siswa dan sekolah. Beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa : sebagai pemicu kreativitas sehingga siswa dapat belajar Seni Budaya dan Ketrampilan dengan senang hati.

- b. Bagi guru : sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengambil alternatif pemilihan media pembelajaran yang dirasa tepat (cukup baik).
- c. Bagi sekolah : memberikan sumbang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan.