

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) merupakan salah satu muatan wajib dalam kurikulum sekolah dasar. Susanto Ahmad (2013) menyatakan bahwa mata pelajaran ini mengemban misi mengembangkan kapasitas serta sikap siswa dalam berkreasi. Kolase anorganik dapat dimanfaatkan sebagai teknik instruksional yang relevan untuk mendukung tujuan tersebut. Kolase anorganik sendiri didefinisikan sebagai susunan artistik dari berbagai benda, seperti perca, kertas, atau kayu, yang dilekatkan pada bidang gambar. Pembuatannya menuntut keselarasan antara material, warna, *tone*, dan komponen pendukung lainnya.

Muatan SBDP di jenjang sekolah dasar erat kaitannya dengan daya cipta siswa. Meskipun kerap dipandang sebagai disiplin ilmu tersendiri, seni sebenarnya merupakan perpaduan dari berbagai kecakapan dan pola pikir yang melampaui bidang keilmuan lain (Suyadi, 2014).

Untuk mengatasi persoalan tersebut, guru dituntut jeli dalam memanfaatkan berbagai instrumen dan material sebagai sarana pembelajaran yang menarik. Penggunaan media kolase anorganik menjadi salah satu alternatif solutif agar proses pembelajaran berlangsung lebih efisien dan efektif. Guru perlu mempersiapkan media ini secara matang sebelum pembelajaran dimulai, disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

Penerapan media ini diproyeksikan membawa dampak positif yang signifikan bagi dinamika kelas, di antaranya: pertama, penggunaan media kolase anorganik dapat meningkatkan capaian belajar siswa; kedua, kreativitas peserta didik dapat dirangsang dan ditingkatkan; ketiga, waktu yang dibutuhkan guru untuk menjelaskan materi dapat dipangkas secara efisien.

Tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tercapai apabila pembelajaran mampu menghasilkan hasil belajar yang optimal. Hasil belajar sendiri merupakan kompetensi yang dikuasai siswa setelah melalui serangkaian pengalaman edukatif, yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (perluasan

wawasan, daya ingat, dan intelegensi), afektif (penanaman karakter, kepekaan rasa, dan sikap), serta psikomotorik (kecakapan fisik, kehendak, dan perilaku) (Syaiful Sagala, 2009).

Penyampaian materi SBDP di sekolah dasar sangat bergantung pada peran media agar guru dapat mentransfer pengetahuan secara lebih mudah. Seiring perkembangan teknologi, aktivitas pembelajaran bertransformasi ke arah yang lebih maju sehingga penyajian materi menjadi lebih efisien. Distribusi informasi yang semula terbatas pada alat konvensional kini bergeser ke sarana interaktif yang lebih menarik. Secara umum, media mencakup figur manusia, benda, dan peristiwa yang mengondisikan siswa dalam menyerap pengetahuan, keterampilan, maupun nilai-nilai perilaku. Berdasarkan pemikiran ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah juga dapat dikategorikan sebagai media (Arif S. Sadirman dkk., 2009).

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

“Sesungguhnya Allah itu indah dan menyukai keindahan.” (HR.Muslim).

Hadis tersebut mengisyaratkan bahwa manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya dianugerahi potensi bawaan untuk menghasilkan keindahan yang bersumber dari fitrahnya. Potensi ini terwujud dalam kemampuan menciptakan karya seni, seperti lukisan yang menakjubkan maupun pahatan yang indah.

Berdasarkan hasil observasi dari 25 siswa kelas II MI YAPINUR, hanya 2 anak (8%) yang mencapai KKM (70), sementara 23 anak (92%) belum tuntas. Sejumlah kendala dalam pembelajaran SBDP teridentifikasi melalui pengamatan langsung di lapangan. Guru masih terpaku pada metode ceramah dan pemberian tugas secara monoton, yang memicu kejenuhan siswa, ditambah rendahnya daya kreasi siswa selama pembelajaran. Akibatnya, capaian belajar siswa pada mata pelajaran SBDP menurun. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian berjudul “Penerapan Penggunaan Media Kolase Anorganik Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Pada Siswa Kelas II MI YAPINUR”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP di kelas eksperimen dengan diterapkan media kolase anorganik?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP di kelas kontrol dengan pemanfaatan media gambar?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas II menggunakan media kolase anorganik dengan peserta didik yang menggunakan media gambar?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran SBDP di kelas eksperimen MI YAPINUR dengan menggunakan media kolase anorganik?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengukur hasil belajar mata pelajaran SBDP pada siswa kelas eksperimen dengan penerapan media kolase anorganik.
2. Menganalisis hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP di kelas kontrol yang menggunakan media gambar.
3. Menguji perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran SBDP yang menggunakan media kolase anorganik dengan peserta didik yang menggunakan media gambar.
4. Mengidentifikasi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II pada mata pelajaran SBDP di kelas eksperimen MI YAPINUR dengan menggunakan media kolase anorganik.

D. Manfaat Hasil Penelitian

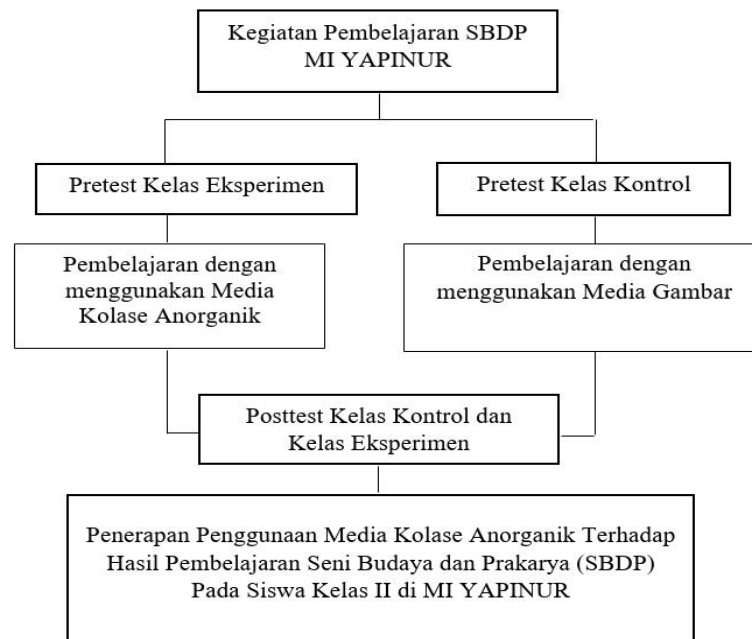
1. Manfaat Secara Teoretis
 - a. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi pendidik maupun calon pendidik mengenai signifikansi media terhadap capaian belajar.
 - b. Menjadi bahan pertimbangan sekolah untuk memperluas implementasi kolase anorganik pada materi SBDP kelas II MI YAPINUR, serta menjadi acuan adaptasi model pembelajaran pada bidang studi lainnya.
2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi siswa, capaian belajar pada materi SBDP dapat meningkat melalui penggunaan media kolase anorganik, partisipasi aktif selama pembelajaran dapat meningkat, dan gairah belajar siswa dapat tumbuh.
- b. Bagi guru, wawasan dan panduan taktis dalam mengelola kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat berkembang demi mengoptimalkan performa belajar siswa sekaligus mendorong pembaruan metode pengajaran.
- c. Bagi sekolah, tersedia rujukan untuk menyelenggarakan model pembelajaran yang kreatif sehingga kompetensi guru, keterlibatan siswa, dan daya pikir peserta didik berkembang secara optimal.
- d. Bagi peneliti, diperoleh ruang praktik langsung dalam menyajikan pembelajaran seni berbasis kolase anorganik untuk meningkatkan capaian belajar siswa, sekaligus menyediakan landasan data bagi penelitian lanjutan yang relevan.

E. Kerangka Berpikir

Dinamika belajar anak dapat dipicu menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif melalui pemanfaatan media kolase anorganik, khususnya dalam mengolah material bekas menjadi karya yang estetik. Media visual ini menjadi salah satu pilihan relevan dalam pembelajaran SBDP. Sebagai sarana penyalur pesan, media kolase anorganik mengandalkan aspek visual sehingga proses penyerapan materi oleh siswa bertumpu pada indra penglihatan.

Alur dampak penggunaan media kolase anorganik terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam bidang studi SBDP digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Pengujian terhadap dugaan sementara (hipotesis) menentukan apakah asumsi penelitian tersebut ditolak atau diterima. Rumusan hipotesis dalam penelitian ini meliputi:

1. Hipotesis Kerja (Ha)

Terdapat perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media kolase anorganik.

2. Hipotesis Nol (H0)

Tidak terdapat perbedaan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan tidak menggunakan media kolase anorganik.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji penerapan kolase anorganik dalam pembelajaran SBDP pada materi tematik terpadu meliputi:

1. Penelitian Annisa Nur (2015) yang berjudul “*Pengaruh Kegiatan Bermain Kolase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B di TK Al-Azhar 7 Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*” dilatarbelakangi oleh lemahnya keterampilan motorik halus anak usia 5

sampai 6 tahun di TK tersebut. Penelitian ini menguji dampak aktivitas bermain kolase terhadap perkembangan motorik halus anak, menggunakan pendekatan *pre-experimental* dengan rancangan *one-group pretest-posttest*. Sampel ditentukan melalui teknik sampel jenuh, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi dan dianalisis dengan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa aktivitas bermain kolase terbukti memengaruhi kemampuan motorik halus anak Kelompok B di TK Al-Azhar 7 Natar Lampung Selatan.

2. Penelitian Siti Robiah Adawiyyah yang berjudul “*Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan Pendekatan Saintifik di Kelas IV A SD Negeri Jetisharjo Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014*” bertujuan menganalisis serta memaparkan implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran SBDP (kolase) di kelas tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan data berupa kata-kata dan rekaman tindakan yang bersumber dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Guru beserta siswa kelas IV A menjadi subjek penelitian, dengan validitas data diuji melalui ketekunan pengamatan dan triangulasi. Analisis data mencakup reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kurikulum 2013 telah diimplementasikan oleh SD Negeri Jetisharjo untuk mata pelajaran SBDP, dengan lima tahapan pendekatan saintifik, yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengomunikasikan, telah diterapkan dalam proses pembelajaran. Silabus disusun oleh pemerintah pusat, sementara RPP dan media gambar disiapkan secara mandiri oleh guru, dan pengadaan bahan serta alat praktik dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran berbasis pendekatan saintifik ini berlangsung optimal, ditandai dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Materi kolase bertema “Cita-citaku” menghasilkan karya yang terbagi ke dalam kategori sangat terampil, terampil, dan kurang terampil, dengan target KKM sebesar 75 berhasil dicapai oleh seluruh peserta didik.

3. Olifiana Tamo Inna (2021) dari Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana Kupang menyusun skripsi berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Kolase Anorganik Sebagai Karya Seni Rupa dan Kerajinan Sikumana Kota Kupang*”. Penelitian ini bertujuan menjawab bagaimana pengaruh penggunaan media kolase anorganik sebagai karya seni rupa dan kerajinan terhadap kecerdasan visual siswa usia 10 tahun di RT 29 RW 11 Kelurahan Sikumana Kota Kupang, khususnya di Sekolah Dasar Inpres Sikumana 3. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan 12 anak sebagai sampel. Data dihimpun melalui observasi, studi dokumentasi, dan unjuk kerja, kemudian dianalisis menggunakan uji t dan teknik analisis regresi linear sederhana. Lokasi penelitian ditetapkan di kelas IV lingkungan RT 29 RW 11 Kelurahan Sikumana Kota Kupang. Hasil penelitian menunjukkan performa kecerdasan visual anak berdasarkan lima indikator, yaitu pemahaman bentuk, kepekaan terhadap warna, tekstur gambar, pemilihan bentuk, serta kesukaan mengamati gambar kolase. Selain ranah kecerdasan visual, evaluasi juga diarahkan pada aspek kognitif, afektif, dan keterampilan siswa.
4. Eka Novi Aryana, Nurul Kemala Dewi, dan Baiq Niswatul Khair memublikasikan artikel ilmiah berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik*”, yang berfokus pada efek penerapan PjBL terhadap kemampuan membuat kolase anorganik pada siswa kelas III SD Negeri 40 Ampenan. Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* dengan seluruh siswa kelas III SDN 40 Ampenan sebagai populasi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan program SPSS versi 26 *for windows* melalui *Independent Sample T-Test* pada tingkat signifikansi 5%, dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta $sig (2-tailed) 0,000 \leq 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membuat kolase anorganik dipengaruhi secara nyata oleh penerapan model PjBL, sehingga disimpulkan bahwa kemampuan pembuatan kolase anorganik siswa kelas III SD Negeri 40 Ampenan

dipengaruhi oleh model pembelajaran tersebut, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Skripsi Fenti Nur Saputri berjudul “*Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dengan Menggunakan Media Kolase Anorganik di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*” dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran SBDP, yang terindikasi dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM sebesar 70,5. Pola pengajaran konvensional yang kurang kreatif, ditandai dengan penggunaan metode ceramah, memicu kejenuhan dan menurunkan antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, guru dituntut merancang strategi khusus untuk melejitkan daya cipta siswa, salah satunya melalui optimalisasi media kolase anorganik. Rumusan masalah penelitian ini diarahkan pada bentuk strategi guru dalam memicu kreativitas siswa menggunakan media kolase anorganik, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat strategi tersebut di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian diproses melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, hingga pemaparan data. Hasil penelitian membuktikan bahwa daya kreatif 30 siswa di kelas III C berhasil dipacu melalui strategi optimalisasi media kolase anorganik dalam pembelajaran SBDP. Selain itu, karakteristik siswa itu sendiri diidentifikasi sebagai faktor stimulan sekaligus kendala utama bagi strategi guru tersebut.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan kemiripan dengan penelitian ini, khususnya pada aspek pemanfaatan media kolase anorganik. Namun, perbedaan mendasar terletak pada variasi materi dan bidang studi yang diajarkan. Penelitian ini memfokuskan pembahasan pada rumpun Seni Rupa dalam muatan SBDP, dengan siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah sebagai subjek penelitian. Pengintegrasian media kolase anorganik dalam proses pembelajaran ditujukan untuk mempermudah internalisasi konsep Seni Rupa pada pelajaran SBDP. Keterbatasan pemaparan teoretis dalam mendorong kreativitas siswa diatasi melalui penggunaan media kolase ini,

yang memfasilitasi internalisasi materi secara lebih konkret sehingga berimplikasi langsung terhadap peningkatan pemahaman dan daya tangkap siswa.

