

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pengajar, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan yang dirancang untuk menimbulkan perubahan perilaku dan peningkatan kemampuan (Rosnawati, 2021: 3) . Proses ini tidak hanya fokus pada pencapaian hasil akademik, tetapi juga mencakup pengembangan kreativitas, karakter, dan keterampilan hidup siswa. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Suprijono, (2022: 128), pembelajaran yang efektif dapat merangsang keterlibatan aktif siswa, memberikan pengalaman yang berarti, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah seharusnya dirancang agar menyenangkan, relevan, dan berorientasi pada siswa untuk memaksimalkan potensi mereka.

Salah satu pembelajaran yang memiliki peran penting dalam peningkatan kreativitas adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan wawasan tentang seni, tetapi juga melatih keterampilan, ekspresi diri, penghargaan terhadap keindahan, serta membentuk sikap yang kreatif dan inovatif. Menurut Darmansah (2024: 14), pembelajaran SBDP memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir imajinatif dan apresiasi estetika siswa, karena di dalamnya

terkandung kegiatan yang menuntut eksplorasi ide, pengamatan, dan pengolahan rasa secara kreatif. Selain itu, SBDP juga menjadi sarana pembentukan karakter dan kecerdasan emosional melalui aktivitas seni yang menumbuhkan rasa percaya diri dan kepekaan terhadap lingkungan Suhartono, (2024: 28). Pembelajaran SBDP berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas, membentuk karakter, serta mengembangkan kemampuan berpikir dan kepekaan estetika siswa secara menyeluruh.

Di tingkat sekolah dasar, terutama di kelas dua, seni rupa dua dimensi melalui aktivitas mewarnai berfungsi sebagai alat yang tidak hanya mengasah keterampilan teknis, tetapi juga sebagai media untuk mengekspresikan ide dan perasaan anak Samaniego, (2024: 14). Aktivitas mewarnai bukan hanya sekadar gerakan fisik, tetapi juga merupakan dasar utama untuk menumbuhkan rasa penghargaan terhadap keindahan Sari, (2019: 509). Anak-anak belajar untuk memahami keseimbangan warna, susunan, dan cara menyampaikan informasi secara visual. Aktivitas mewarnai di kelas rendah madrasah ibtidaiyah bisa dipahami sebagai upaya untuk menumbuhkan kesadaran estetika yang juga sejalan dengan ajaran Islam tentang pentingnya mengingat keindahan ciptaan Allah sebagaimana tertulis dalam QS. Al-Baqarah [2] ayat 29,

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ

وَتَبَيَّنَ لَهُ شَيْءٌ مِنْ أَمْرِ الْيَوْمِ

Arti: “ Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak (menciptakan) langit, lalu dijadikan-Nya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu.” Kementerian Agama RI, (2020)

Ayat ini menegaskan bahwa bahwa segala keindahan di bumi adalah ciptaan Allah untuk dimanfaatkan dan direnungkan oleh manusia Kementerian Agama RI, (2020). Dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi di madrasah ibtidaiyah, kegiatan mewarnai dapat menjadi sarana menumbuhkan kesadaran estetika dan rasa syukur atas ciptaan Allah. Melalui kegiatan ini, siswa belajar menghargai keindahan sekaligus mengembangkan kreativitas dan akhlak spiritual, yaitu mendidik anak untuk mengenali, menghargai, dan mengapresiasi keindahan sebagai bagian dari ibadah.

Kegiatan mewarnai juga memberikan kesempatan yang besar bagi anak-anak untuk berani mencoba mencampur warna dan menciptakan berbagai efek visual. Melalui kegiatan ini, para siswa belajar untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan bebas, mengasah kemampuan berpikir yang fleksibel, dan membangun keberanian untuk menunjukkan identitas individu mereka. Sebagaimana yang disampaikan oleh Oktaria & Saputri, (2023: 148) di Indonesia menunjukkan bahwa aktivitas menggambar dan mewarnai dapat meningkatkan daya imajinasi, kemampuan memecahkan masalah visual, serta kebebasan dalam mengekspresikan diri. Kreativitas dalam mewarnai berfungsi

sebagai pendorong utama untuk membuat karya seni rupa dua dimensi menjadi lebih hidup, ekspresif, serta bermakna.

Kajian literatur menunjukkan bahwa kreativitas adalah salah satu keterampilan yang sangat diperlukan di abad 21 (4C: Kreativitas, Pemikiran Kritis, Kolaborasi, Komunikasi) dalam kehidupan masa kini. Menurut Munandar (2012), kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik itu ide atau produk nyata, yang cukup berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya. Menurut Harianja, (2023: 4839) aktivitas mewarnai khususnya tidak hanya membantu melatih keterampilan motorik halus, tetapi juga mendorong anak untuk berani membuat pilihan (seperti dalam memilih warna), mengembangkan imajinasi, dan menggabungkan ide-ide menjadi hasil karya yang menarik. Pada anak-anak di usia sekolah dasar, kreativitas bisa dikembangkan melalui kegiatan sederhana seperti menggambar, menempel, dan mewarnai.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di MIN 3 Sukoharjo, pembelajaran SBDP pada materi seni rupa dua dimensi masih menemui beberapa kendala, khususnya dalam kemampuan siswa menerapkan kreativitas saat kegiatan mewarnai. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MIN 3 Sukoharjo, ada beberapa masalah terkait pembelajaran SBDP, terutama pada materi seni rupa dua dimensi. Sebagian siswa terlihat menggunakan warna yang sama secara berulang dalam kegiatan mewarnai. Beberapa karya tampak memiliki warna yang keluar dari garis, sebagian gambar belum diwarnai secara

menyeluruh, dan ada pula karya yang belum selesai hingga waktu pembelajaran berakhir.

Selama kegiatan berlangsung, beberapa siswa tampak mulai kehilangan fokus dan mengalihkan perhatian pada hal lain setelah beberapa waktu. Aktivitas mewarnai yang semula dilakukan dengan antusias menjadi lebih lambat menjelang akhir kegiatan.

Observasi tersebut juga memperlihatkan adanya kesenjangan antara potensi besar yang dimiliki kegiatan mewarnai dan kenyataan kualitas hasil karya siswa yang masih terbatas. Jika tidak segera ditangani, maka kesempatan emas untuk menumbuhkan kreativitas dan keterampilan teknis siswa sejak dini akan terlewatkan. Untuk itu, perlu adanya kajian lebih lanjut mengenai hubungan kreativitas mewarnai dengan hasil karya siswa.

Meskipun telah banyak penelitian yang menyoroti pentingnya kreativitas dalam pembelajaran seni rupa, sebagian besar studi masih berfokus pada kegiatan menggambar, kolase, atau penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar seni rupa dua dimensi Dila & Restian, (2023: 4837). Hasil serupa juga terlihat pada penelitian yang dilakukan Misykah, (2024: 58), yang menunjukkan adanya hubungan positif antara frekuensi kegiatan mewarnai dan tingkat kreativitas anak secara statistik. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada anak usia dini atau konteks nonformal, serta menempatkan kreativitas sebagai

variabel terikat, bukan sebagai faktor yang memengaruhi hasil karya seni rupa dua dimensi.

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian terdahulu, masih terdapat keterbatasan kajian empiris yang secara khusus meneliti hubungan antara kreativitas mewarnai dengan hasil karya seni rupa dua dimensi pada siswa kelas II madrasah ibtdaiyah. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas kreativitas secara umum atau berfokus pada peningkatan kemampuan seni melalui penggunaan media dan metode pembelajaran tertentu. Penelitian-penelitian sebelumnya belum mengkaji hubungan kreativitas mewarnai dengan hasil karya seni rupa dua dimensi pada konteks pembelajaran SBdP di MIN 3 Sukoharjo. Belum tersedia bukti empiris yang menggambarkan bagaimana kreativitas mewarnai berhubungan dengan kualitas hasil karya seni rupa dua dimensi siswa kelas II di madrasah tersebut. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian dengan memfokuskan pada pengukuran kreativitas mewarnai secara spesifik serta hubungannya dengan hasil karya seni rupa dua dimensi siswa kelas II MIN 3 Sukoharjo.

Melihat berbagai potensi dan tantangan dalam pembelajaran SBdP di MIN 3 Sukoharjo, diperlukan penelitian yang mampu menelusuri secara konkret hubungan antara kreativitas siswa dan hasil karya yang mereka ciptakan. Penelitian ini berjudul “Hubungan Kreativitas Mewarnai Dengan

Hasil Karya Siswa Materi Seni Rupa 2 Dimensi Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas II di MIN 3 Sukoharjo” berupaya memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana kreativitas berhubungan dengan kualitas hasil karya seni rupa 2 dimensi siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran SBDP yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan berorientasi pada pengembangan potensi kreatif siswa secara optimal. Serta penelitian ini berusaha untuk memahami apakah kreativitas dalam pemilihan, penggabungan, dan penerapan warna memberikan hubungan nyata dengan mutu karya seni rupa dua dimensi yang dihasilkan oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kreativitas mewarnai pada siswa kelas 2 MIN 3 Sukoharjo.
2. Hasil karya seni rupa dua dimensi siswa menunjukkan variasi kualitas yang beragam.
3. Antusiasme siswa dalam kegiatan mewarnai terlihat berbeda-beda selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Pemanfaatan kegiatan mewarnai sebagai sarana berkreasi dan mengekspresikan diri oleh siswa belum diketahui secara jelas.

5. Kemampuan siswa dalam mengekspresikan kreativitas melalui kegiatan mewarnai menunjukkan perbedaan pada setiap individu.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai kreativitas mewarnai siswa kelas 2 MIN 3 Sukoharjo dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), khususnya pada materi seni rupa dua dimensi. Fokus penelitian diarahkan pada kreativitas mewarnai dengan kualitas hasil karya seni rupa dua dimensi siswa, yang meliputi aspek pemilihan warna, kombinasi warna, kerapian, serta penyelesaian karya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kreativitas mewarnai siswa kelas II di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana hasil karya siswa pada materi seni rupa dua dimensi kelas II di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026 ?
3. Seberapa besar hubungan kreativitas mewarnai dengan hasil karya siswa kelas II pada materi seni rupa dua dimensi di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas mewarnai siswa kelas II di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil karya siswa pada materi seni rupa dua dimensi kelas II di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui seberapa besar hubungan kreativitas mewarnai dengan hasil karya siswa kelas II pada materi seni rupa dua dimensi di MIN 3 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan teori pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), khususnya pada materi seni rupa 2 dimensi di tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat kajian tentang hubungan kreativitas siswa dalam kegiatan mewarnai dengan kualitas hasil karya seni rupa, serta menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang mengkaji topik serupa.

2. Manfaat Praktis

a Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan mewarnai siswa sehingga hasil karya seni rupa mereka menjadi lebih baik, menarik, dan bernilai estetik.

b Guru

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru SBDP dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif, misalnya dengan variasi metode, media warna, dan penilaian yang menekankan ekspresi serta ketelitian. Guru juga bisa terbantu dalam membimbing siswa agar lebih berani mencoba hal baru dalam mewarnai.

c Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman bahwa mendukung anak dalam kegiatan kreatif, seperti mewarnai, sangat penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri, konsistensi, dan kemampuan estetika anak. Orang tua dapat lebih berperan dalam menyediakan sarana, dorongan, serta lingkungan yang kondusif bagi pengembangan kreativitas anak di rumah.

d Bagi Lembaga/Sekolah

Menjadi bahan evaluasi dalam perencanaan kegiatan pembelajaran SBDP, khususnya terkait program pengembangan keterampilan seni rupa siswa.

e Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin meneliti kreativitas dalam pembelajaran seni. Hasilnya bisa dijadikan dasar untuk penelitian lanjutan dengan menambah variabel baru atau memperluas lokasi dan subjek penelitian.