

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada Kurikulum Merdeka memuat salah satu mata pelajaran yakni Seni Budaya dan Prakarya yang didalamnya terdapat pembelajaran Seni Rupa. Dalam dunia Pendidikan Seni Rupa, menggambar sudah menjadi hal yang tidak asing didengar, selain sebagai pembelajaran, menggambar juga berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Fungsi dari menggambar yakni dapat membantu siswa dalam menggali potensi yang terpendam pada diri.

Menggambar memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan siswa, antara lain mengembangkan imajinasi dan pemikiran visual, meningkatkan konsentrasi, daya ingat, percaya diri, dan kemampuan mengelola emosi, serta meningkatkan kreativitas ide. Bakat dan kemampuan sangat diperlukan melalui pendidikan yang tepat yaitu pendidikan yang dapat mengembangkan bakat yang dimiliki setiap orang. Karena setiap orang memiliki kecerdasan, bakat, dan kemampuan yang berbeda beda. Kemampuan menggambar pada peserta didik dapat dikembangkan sejak duduk di bangku Sekolah Dasar.

Pada tingkat SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang, Sejak kelas 1 mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya telah mendapatkan perhatian lebih dari pihak sekolah. Hal ini dapat dikaitkan pada kegiatan ekstrakurikuler seni rupa pada kelas 1 SD, dimana mereka belajar menggambar dan mewarnai dengan media krayon. Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan agar siswa lebih aktif, lebih mampu, lebih kreatif dalam mengekspresikan diri melalui karya mereka dan diharapkan bisa

menjadi bekal awal siswa untuk melanjutkan kemampuan dalam menggambar ditingkat kelas selanjutnya.

Berdasarkan kebijakan Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 yang berkaitan dengan Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu Fase B pada Kelas IV disebut dengan masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*). Diharapkan pada akhir fase ini, siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang menunjang proses kreatif siswa.

Pentingnya berkarya seni rupa, khususnya dalam menggambar flora oleh siswa yang berada di bangku Sekolah Dasar adalah bekal awal untuk meningkatkan ataupun mengasah potensi yang berguna dan bermanfaat dalam kehidupan peserta didik. Karena pada hakikatnya, setiap manusia tentulah menyukai keindahan dan keindahan itu bisa didapat dengan mengasah potensi berkarya seni di bidang dua dimensi seperti contohnya menggambar flora dengan media krayon. Hal tersebut karena pembelajaran menggambar flora dengan media krayon adalah salah satu pelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar (SD) dengan tujuan meningkatkan kreativitas anak sejak dini.

Namun berdasarkan observasi dan pengamatan yang telah dilakukan, pembelajaran menggambar flora dengan media krayon di sekolah ini hanya menggunakan teknik biasa/konvensional seperti menggambar dengan pewarnaan teknik gradasi sehingga kreativitas siswa dalam menggambar dan mewarnai kurang berkembang. Hal ini disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhinya

seperti teknik yang digunakan dalam menggambar kurang bervariasi dan itu-itu saja. Kemudian dalam pewarnaan dengan menggunakan media krayon, siswa kesulitan mewarnai objek-objek yang relatif kecil dikarenakan ujung krayon yang relatif besar sehingga gambar yang dihasilkan terkesan kurang rapi dan keluar dari garis objek.

Adanya bermacam masalah yang terjadi perlu dicari solusi untuk mengatasinya, Bila tidak dicarikan jalan pemecahannya kemungkinan hasil karya siswa dalam menggambar semakin tidak berkembang. Mengenai kesulitan tersebut, perlu dicari alternatif teknik lain yang dapat digunakan seperti menggambar teknik *graffito*. Menggambar dengan menerapkan teknik *graffito* belum pernah dilaksanakan sebelumnya di kelas IVA SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang. Hal ini dibuktikan dengan wawancara bersama guru kelas yaitu Ibu Maharani Nainggolan, S.Pd.

Teknik *graffito* adalah teknik menggambar dimana warna cerah seperti merah, kuning, hijau dan biru ditimpa menggunakan warna gelap seperti hitam, yang kemudian dikerik menggunakan lidi atau barang runcing lainnya untuk menghasilkan gambar. Sehingga peneliti tertarik untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan menerapkan teknik menggambar *graffito* untuk menggambar flora dengan media krayon dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penggunaan media krayon serta memudahkan siswa dalam mewarnai objek yang kecil.

Peningkatan kemampuan siswa dalam menggambar erat kaitannya dengan mencoba hal-hal baru seperti menggunakan teknik yang belum pernah

dilaksanakan sebelumnya seperti teknik *graffito*. Dalam hal ini teknik *graffito* merupakan satu variabel yang ingin peneliti terapkan sehingga nantinya diketahui perbedaan yang signifikan dalam hasil menggambar flora teknik biasa/konvensional dengan media krayon.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka peneliti perlu melakukan identifikasi masalah penelitian. Adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Menggambar Flora dengan media krayon dilakukan dengan teknik biasa/konvensional seperti teknik gradasi saja sehingga kreativitas siswa dalam menggambar dan mewarnai kurang berkembang.
2. Penggunaan media krayon dengan ujung yang relatif besar membuat peserta didik selalu kesulitan mewarnai gambar dengan objek yang relatif kecil.
3. Peserta didik masih menggunakan teknik gradasi dalam menggambar flora dengan media krayon di kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang.
4. Menggambar dengan teknik *graffito* belum pernah dilakukan pada kelas IV SD IT AlHijrah 2 Deli Serdang.

C. Batasan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah penelitian adalah membahas pengaruh keterampilan teknik *Graffito* terhadap kemampuan menggambar flora (bunga di dalam vas) menggunakan media krayon

diatas kertas gambar A4 pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang Tahun Ajaran 2022/2023".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan permasalahan penilitan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh yang signifikan menggambar dengan teknik *graffito* terhadap kemampuan menggambar flora dengan menggunakan media krayon pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang?
2. Seberapa besar pengaruh menggambar teknik *graffito* terhadap kemampuan menggambar flora dengan menggunakan media krayon pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan keterampilan menggambar teknik *graffito* terhadap kemampuan menggambar flora dengan menggunakan media krayon pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang.
2. Untuk membuktikan seberapa besar pengaruh keterampilan menggambar teknik *graffito* terhadap kemampuan menggambar flora dengan menggunakan media krayon pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian mengenai pengaruh keterampilan menggambar teknik *graffito* terhadap kemampuan menggambar flora dengan menggunakan media krayon pada siswa kelas IV SD IT Al Hijrah 2 Deli Serdang diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak.

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dalam teknik menggambar dengan menggunakan media krayon dan menarik perhatian siswa dalam meningkatkan keterampilan menggambar flora dengan teknik *graffito*.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat membantu guru menggunakan teknik menggambar *graffito* dalam proses pembelajaran secara efektif dan efisien.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan referensi dalam upaya pembenahan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah

2. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi rujukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas hasil menggambar flora dengan menggunakan teknik *graffito*.
- b. Menjadi tambahan literature atau referensi bagi penulis lainnya.