

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan indikator fundamental dalam menunjang perkembangan potensi peserta didik, karena mencakup kemampuan berpikir orisinal, fleksibel, dan imajinatif dalam menghasilkan gagasan maupun karya. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi juga mencerminkan proses berpikir dan sikap dalam menghadapi permasalahan. Kreativitas dipahami sebagai kapasitas individu maupun kelompok untuk menghasilkan pendekatan baru dalam menyelesaikan persoalan, sehingga solusi yang muncul cenderung lebih inovatif, unik, dan melampaui cara sebelumnya. Sementara itu, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi pribadi yang beriman, berilmu, kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia. Oleh karena itu, penguatan kreativitas menjadi bagian esensial dalam proses pendidikan. Namun demikian, tingkat kreativitas anak di Indonesia masih dinilai rendah, yang sebagian besar disebabkan oleh minimnya dukungan lingkungan dalam mengekspresikan gagasan kreatif, sebagaimana tercermin dari posisi Indonesia yang hanya menempati peringkat kesembilan dalam aspek pengembangan kreativitas anak. Padahal, masa sekolah dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan pola pikir imajinatif, kritis, serta terbuka terhadap pengalaman baru. Apabila

kreativitas tidak diasah sejak dini, siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan takut mencoba hal baru (Krisdianti Dkk, 2025 h.917-918).

Salah satu mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan pengembangan kreativitas siswa adalah seni budaya, khususnya seni rupa di sekolah dasar. Menurut (Mutiar Gultom,Dkk, 2025,h.175)Seni rupa merupakan bagian penting dalam kurikulum sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, serta apresiasi estetika siswa . Pembelajaran seni rupa tidak hanya berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga menjadi wahana untuk menumbuhkan daya imajinasi, kepekaan estetis, serta kemampuan berekspresi siswa. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, ragam hias, terutama yang berbasis geometris dan dipahami sebagai elemen dekoratif dasar yang disusun berulang membentuk pola dalam suatu karya. Menurut Suharyoso, (2021, h.108), ragam hias geometris dikembangkan dari bentuk-bentuk terukur yang cenderung formal, teratur, dan monoton; sehingga agar tampak lebih dinamis, pengolahannya dilakukan melalui variasi jarak dan ukuran, rotasi, perubahan arah, transformasi bentuk, hingga pemotongan simetris.. Dalam menggambar ragam hias sendiri, diperlukannya teknik menggambar yang dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas siswa, membuat pembelajaran seni rupa lebih menyenangkan, dan memberikan pengalaman visual yang lebih bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran seni budaya di SD 101764 Bandar Klippa, diperoleh temuan bahwa masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, Pembelajaran seni di sekolah masih dilakukan dengan cara konvensional.

Kedua, siswa cenderung meniru contoh yang diberikan, misalnya pada proses menggambar. Siswa terbiasa menyalin pola yang sama sehingga karya yang dihasilkan cenderung seragam, monoton, dan kurang menampilkan kreativitasnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses kreatif siswa masih terhambat karena pembelajaran seni lebih menekankan pada hasil akhir yang rapi, bukan pada proses imajinatif yang dilakukan anak. Akibatnya, potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal.

Ketiga, rendahnya kreativitas siswa dalam menggambar juga dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman siswa terhadap teknik menggambar. Siswa belum mengetahui bahwa garis dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk membentuk pola-pola visual yang estetik dalam ragam hias geometris. Ketika diminta menggambar, siswa cenderung mengulang bentuk yang sama atau menyalin gambar yang ada, tanpa melakukan eksplorasi ide baru. Hal ini menunjukkan bahwa potensi kreativitas siswa belum berkembang secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah teknik garis (*line art*). Dalam teknik ini, objek divisualisasikan melalui penggunaan garis lurus maupun lengkung dengan variasi ketebalan serta kerapatan tertentu. Menggambar dengan teknik garis hampir mirip dengan teknik mengarsir. Menurut Fatmawati (2020, hlm. 595), teknik garis merupakan teknik menggambar paling dasar dan mudah diterapkan pada anak usia dini. Teknik ini memungkinkan siswa membentuk pola geometris yang bervariasi hanya dengan garis, sehingga memberi ruang lebih luas bagi kreativitas mereka. Penerapan teknik *line art* dalam menggambar ragam hias geometris diharapkan mampu mendorong siswa untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta

menghasilkan karya yang lebih beragam dan kreatif. Teknik ini tidak membatasi siswa pada bentuk baku tertentu, melainkan membuka peluang bagi siswa untuk menciptakan variasi pola melalui kombinasi garis lurus dan lengkung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Teknik *Line Art* Dalam Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ragam Hias Geometris Siswa Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Proses Pembelajaran seni rupa di sekolah masih dilaksanakan secara konvensional,
2. Siswa cenderung meniru contoh, sehingga hasil karya kurang bervariasi dan tidak menunjukkan orisinalitas,
3. Rendahnya kreativitas siswa dalam menggambar juga dipengaruhi oleh keterbatasan pemahaman siswa terhadap teknik menggambar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan teknik *Line Art* sebagai variabel bebas terhadap kreativitas siswa sebagai variabel terikat dalam menggambar ragam hias geometris. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 101764 Bandar Klippa dalam pembelajaran seni rupa dengan materi pembuatan ragam hias geometris. Kreativitas siswa diukur melalui indikator kelancaran ide, keluwesan berpikir, keunikan atau orisinalitas, dan pengembangan gagasan dalam karya

gambar. Penelitian ini hanya berfokus pada penggunaan teknik *Line Art* dalam menggambar ragam hias geometris, tanpa membahas teknik menggambar lain maupun materi seni rupa di luar ragam hias geometris.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan diatas, selanjutnya rumusan permasalahan dalam penelitian eksperimen ini adalah “apakah terdapat Pengaruh Teknik *Line Art* Dalam Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ragam Hias Geometris Siswa Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Teknik *Line Art* Dalam Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ragam Hias Geometris Siswa Kelas V SDN 101764 Bandar Klippa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran seni rupa, khususnya dalam hal penggunaan teknik *line art* untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa.
- 2) Menambah literatur mengenai strategi pembelajaran inovatif dalam bidang seni rupa yang relevan diterapkan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Siswa, Membantu siswa mengembangkan kreativitas dan orisinalitas dalam menggambar ragam hias geometris melalui pengalaman belajar yang lebih menarik, sederhana, dan aplikatif.
- 2) Bagi Guru, Memberikan inspirasi dan panduan dalam menerapkan teknik *line art* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran seni rupa yang dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.
- 3) Bagi Sekolah, Menjadi tambahan referensi dalam memperkaya variasi metode pembelajaran seni rupa sehingga mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang kreatif dan inovatif di sekolah dasar.

3. Manfaat Akademis

- 1) Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian terkait penerapan teknik menggambar tertentu, khususnya teknik *Line Art*, dalam meningkatkan kreativitas siswa di berbagai jenjang pendidikan.
- 2) Menyediakan informasi dan temuan baru mengenai efektivitas penggunaan teknik *Line Art* dalam pembelajaran seni rupa, sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian lanjutan di bidang pendidikan seni.
- 3) Berkontribusi pada pengembangan teori kreativitas dalam pembelajaran seni rupa, terutama dengan teknik menggambar berbasis garis dan pola geometris.
- 4) Membantu meningkatkan literatur akademis tentang pendekatan inovatif dan efektif untuk pembelajaran seni rupa, yang dapat digunakan sebagai

dasar untuk pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran yang lebih baik.

- 5) Menjadi sumber data empiris yang dapat digunakan untuk menguji dan mengembangkan model pembelajaran seni rupa yang berfokus pada peningkatan kreativitas melalui teknik *Line Art*.
- 6) Memberikan pendidik dan praktisi seni rupa pemahaman tentang bagaimana teknik menggambar tertentu dapat mempengaruhi berbagai aspek kognitif dan afektif siswa, khususnya dalam hal kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.
- 7) Membuka peluang untuk mengembangkan media dan sumber belajar berbasis *Line Art* yang dapat digunakan secara luas dalam pengajaran seni rupa di sekolah.