

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seni sejak lama memperoleh perhatian dunia internasional karena perannya yang krusial dalam membentuk kualitas individu maupun masyarakat. Melalui konferensi global seperti Konferensi Dunia Pendidikan Seni di Lisbon pada tahun 2006, UNESCO menegaskan bahwa pendidikan seni bukan hanya bagian pelengkap, melainkan komponen esensial untuk menumbuhkan kreativitas, membangun kepribadian, serta mengembangkan pemahaman lintas budaya (UNESCO, 2006). Selain itu, UNESCO juga menyampaikan bahwa pendidikan seni membantu membangun identitas individu dan kepercayaan diri, serta mendukung kohesi sosial dan dialog antarbudaya (UNESCO, 2020). Oleh karenanya, pendidikan seni memiliki posisi strategis dalam membentuk manusia yang kreatif, berbudaya, dan mampu bersaing di era global.

Kebijakan pendidikan nasional Indonesia sejalan dengan mandat global tersebut. Kurikulum Merdeka menempatkan seni sebagai bagian integral dalam pembelajaran yang bersifat interaktif, inspiratif, serta memberi ruang bagi ekspresi dan kemandirian siswa. Kementerian Pendidikan (2021) menegaskan pentingnya menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna, penguatan karakter, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa pendidikan seni tidak lagi dianggap sebagai pelengkap, melainkan sebagai instrumen strategis untuk menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21.

Namun demikian, capaian ideal yang diharapkan melalui kebijakan tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam praktik pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Meskipun pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan kepekaan estetis siswa, pelaksanaannya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya pendekatan pembelajaran yang bersifat instruksional dan berorientasi pada penugasan serta peniruan contoh, sehingga siswa belum terbiasa memahami dan menerapkan prinsip-prinsip desain secara mandiri. Akibatnya, pembelajaran seni kurang memberikan pengalaman estetis yang mendalam dan bermakna bagi siswa.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas VI A, pembelajaran seni rupa masih dilaksanakan secara sederhana dengan dominasi metode ceramah dan penugasan, serta pemberian contoh yang terbatas. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, sehingga siswa cenderung mengikuti instruksi tanpa memperoleh kesempatan yang memadai untuk mengeksplorasi ide dan kreativitasnya secara mandiri.

Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam kegiatan praktik seni rupa, khususnya kegiatan mewarnai. Siswa mengalami kesulitan dalam memilih dan mengombinasikan warna, hasil pewarnaan cenderung kurang rapi dan keluar dari garis, serta karya yang dihasilkan memiliki bentuk dan komposisi yang relatif seragam. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap prinsip desain, terutama prinsip keseimbangan visual, masih belum berkembang secara optimal.

Hasil Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 8 September 2025. Dari 31 siswa kelas VI A, sebagian besar belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70. Pada kegiatan mewarnai, siswa cenderung hanya mengisi bidang gambar dengan warna tanpa mempertimbangkan prinsip desain. Akibatnya, karya yang dihasilkan tampak kurang estetik, bersifat repetitif, serta belum menunjukkan pemahaman terhadap prinsip keseimbangan radial sebagai dasar keteraturan visual dalam seni rupa.

Rendahnya hasil belajar seni rupa tersebut tidak hanya terlihat pada kegiatan mewarnai, tetapi juga tercermin pada nilai praktik seni rupa yang menuntut ketelitian visual dan pemahaman prinsip desain. Untuk memperkuat temuan observasi awal, peneliti meninjau nilai praktik siswa pada mata pelajaran Seni Rupa sebagai gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah.

Tabel 1.1 Nilai Praktek Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Kelas VI A SD Negeri 106160 Tanjung Rejo

Materi Praktek	Jumlah siswa	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas	Rata Rata	Presentase Ketuntasan
Membuat Karya Seni Makrame Sederhana	31	70	13	18	68,4	42%
Membuat Souvenir dari Anyaman	31	70	15	16	69,2	48%

Sumber : Hasil Observasi Peneliti, 2025

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa hasil belajar praktik seni rupa siswa masih belum mencapai ketuntasan secara optimal. Pada materi membuat karya seni makrame sederhana, sebanyak 13 siswa (42%) telah mencapai KKM, sedangkan 18 siswa (58%) belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,4.

Pada materi membuat souvenir dari anyaman, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 15 orang (48%), sementara 16 siswa (52%) masih belum tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 69,2. Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan materi sebelumnya, persentase ketuntasan masih berada di bawah standar yang ditetapkan sekolah. Secara keseluruhan, nilai rata-rata siswa masih berada di bawah standar ketuntasan sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang memadai terhadap prinsip desain sebagai dasar penciptaan karya seni rupa yang estetik dan seimbang.

Situasi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran seni rupa yang menekankan pemahaman prinsip desain dengan praktik pembelajaran di lapangan yang masih berorientasi pada penyelesaian tugas. Kesenjangan ini memberikan peluang bagi penelitian ini untuk mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang lebih terfokus sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa, yaitu menekankan penerapan prinsip desain dalam menghasilkan karya yang estetis dan seimbang.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pembelajaran seni rupa yang menekankan pemahaman prinsip desain melalui pemanfaatan budaya lokal. Prinsip desain menempatkan keseimbangan sebagai dasar keteraturan visual. Salah satu bentuk keseimbangan tersebut adalah prinsip keseimbangan radial, yakni susunan elemen yang memancar dari titik pusat sehingga membentuk harmoni dan keselarasan. Dalam kebudayaan Batak Toba, prinsip ini tampak pada motif tradisional Ulos Bintang Maratur, yaitu motif simetris yang terpusat dan memancar ke segala arah, dengan garis-garis yang

teratur dan pola zigzag yang merefleksikan keteraturan visual serta kesatuan (Belen Nurcahya et al., 2022; Siregar et al., 2024). Motif ini tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga sarat makna filosofis seperti keharmonisan, keteraturan, dan persatuan keluarga dalam kosmologi Batak. Oleh karena itu, motif ini dapat dijadikan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai budaya lokal, prinsip desain, dan pembentukan karakter siswa secara holistik.

Melalui kegiatan mewarnai motif Bintang Maratur, prinsip keseimbangan radial dapat diperkenalkan secara konkret kepada siswa. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mewarnai, tetapi juga membantu siswa memahami konsep keseimbangan visual, meningkatkan ketelitian dalam menyusun warna dan bentuk, serta menghasilkan karya yang lebih estetis dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak lagi sekadar berorientasi pada aktivitas mewarnai, tetapi menjadi sarana pembelajaran prinsip desain yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **“Pengaruh Prinsip Keseimbangan Radial terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mewarnai Motif Bintang Maratur Kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran seni rupa di kelas VI masih berfokus pada penyelesaian tugas, sehingga siswa belum terbiasa memahami dan menerapkan prinsip desain dalam kegiatan berkarya.

2. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni rupa masih rendah, sehingga kesempatan untuk mengeksplorasi ide, warna, dan komposisi belum optimal.
3. Pada kegiatan mewarnai, karya siswa cenderung seragam, kurang rapi, dan kurang estetik karena pemahaman terhadap prinsip keseimbangan visual masih terbatas.
4. Pemahaman siswa terhadap prinsip keseimbangan radial dalam pembelajaran seni rupa belum berkembang secara optimal.
5. Hasil belajar seni rupa siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo masih rendah, ditandai dengan masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan prinsip keseimbangan radial dalam kegiatan mewarnai motif Bintang Maratur pada pembelajaran seni rupa.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Variabel yang diteliti dibatasi pada hasil belajar seni rupa ranah psikomotorik, yang meliputi kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip keseimbangan radial serta kualitas karya mewarnai yang dihasilkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Adakah pengaruh penerapan prinsip keseimbangan radial pada kegiatan mewarnai motif Bintang Maratur terhadap hasil belajar seni rupa ranah psikomotorik siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan prinsip keseimbangan radial pada kegiatan mewarnai motif Bintang Maratur terhadap hasil belajar seni rupa ranah psikomotorik siswa kelas VI SD Negeri 106160 Tanjung Rejo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam bidang pendidikan seni rupa, khususnya terkait penerapan prinsip keseimbangan radial melalui kegiatan mewarnai motif tradisional Bintang Maratur dalam meningkatkan hasil belajar seni rupa ranah psikomotorik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji integrasi prinsip desain dan budaya lokal dalam pembelajaran seni rupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan psikomotorik dalam kegiatan mewarnai, khususnya dalam menerapkan prinsip keseimbangan radial sehingga menghasilkan karya yang lebih rapi, seimbang, dan estetik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran seni rupa yang menekankan penerapan prinsip desain, khususnya keseimbangan radial, melalui pemanfaatan motif tradisional sebagai sumber belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni rupa yang selaras dengan Kurikulum Merdeka serta mendorong pemanfaatan budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian pendidikan seni rupa, khususnya terkait penerapan prinsip desain dan budaya lokal terhadap hasil belajar seni rupa ranah psikomotorik.