

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pembelajaran anak usia sekolah dasar sangat membutuhkan media dalam proses pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Terutama dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Seperti pada pembelajaran karya seni 3 dimensi dimana guru wajib menampilkan media yang nyata. Karya tiga dimensi yang kita ketahui disini tidak seperti karya dua dimensi yang hanya memiliki sisi panjang dan lebar saja, akan tetapi juga memiliki ruang. Karya seni 3 dimensi dapat dilihat dari arah mana saja. Namun sering kali guru memberikan penjelasan kepada siswa tanpa menampilkan karya seni tersebut.

Dalam hal ini membuat siswa harus membayangkan seperti apa media atau benda yang dimaksud oleh guru tersebut melalui buku siswa, walaupun ada LCD yang disediakan sekolah belum tentu semua guru mengetahui cara menggunakan LCD yang disediakan tersebut. Hal ini juga yang membuat siswa bosan belajar tentang karya seni budaya dan prakarya (SBDP) sehingga hal ini sangat disayangkan terjadi.

Pulukadang (2018: 13-14) mengatakan bahwa dalam setiap pelaksanaan pembelajar di sekolah dasar, guru harus mempertimbangkan banyak faktor. Selain karena pembelajaran itu pada dasarnya merupakan implementasi dari kurikulum yang berlaku, juga selalu mebutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan atas hasil-hasil pemikiran yang mendalam. Peran guru sangatlah penting dalam setiap pembelajaran, sehingga guru harus memberikan materi pelajaran yang sesuai dengan kemampuan anak usia sekolah dasar dan juga diperlukan media pembelajaran yang tepat sehingga proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik, tentunya dapat dipahami oleh siswa dan yang lebih penting adalah siswa merasa senang dan tidak bosan saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang saya lakukan di SDN 3 Bulango Utara, pada pembelajaran seni budaya dan prakarya materi karya ekspresi 3 dimensi, pengadaan dan penggunaan media pembelajaran *papercraft* sendiri belum pernah di terapkan, dan selama ini siswa menggunakan buku siswa yang disediakan oleh sekolah sebagai bahan ajar. Khususnya pada materi pembelajaran karya seni rupa 3 dimensi, pada pemberian materi membutuhkan bantuan media karya seni 3 dimensi. Seperti pada pemberian materi pembelajaran karya seni 2 dimensi, siswa diperintahkan oleh guru membawa media seperti buku gambar, pensil warna dan lain-lain sebagai bahan untuk menggambar.

Sehubungan dengan media yang akan digunakan oleh guru saat mengajar, haruslah media yang tepat dan juga mudah didapatkan. Jadi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), media pembelajaran *papercraft* sangatlah sesuai sebagai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru. Dimana media pembelajaran *papercraft* sendiri adalah seni melipat kertas menjadi suatu bentuk benda yang diinginkan sesuai dengan materi yang akan kita berikan kepada siswa. *Papercraft* sendiri sangatlah mudah dibuat, hanya dengan menyediakan kertas yang sudah ada gambar yang kita inginkan kemudian digunting mengikuti gambar kemudian di lipat sehingga membentuk sebuah benda, dengan adanya kegiatan melipat kertas tersebut juga dapat mengembangkan kreativitas siswa. Dengan adanya kegiatan melipat dan membentuk kertas membuat siswa tidak bosan saat belajar dan dapat mengembangkan kemampuan siswa pada pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Baik guru maupun siswa adalah subjek yang aktif dalam menggunakan berbagai “kesempatan” dalam menempa kemampuannya untuk bisa terus belajar. Jadi meskipun siswa-siswa tetap sebagai “sasaran” pembelajaran, tetapi pembentukan kemampuannya diselenggarakan secara terbuka dan terukur (Amin, 2017: 17).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Karya Ekspresi 3 Dimensi Melalui Media Pembelajaran *Papercraft* di Kelas III**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian di atas, terdapat masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu, penggunaan media pembelajaran *papercraft* belum pernah di terapkan, minat siswa belajar seni budaya masih kurang, media pembelajaran yang di gunakan kurang efektif, dan media pembelajaran belum maksimal.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu, apakah penggunaan media pembelajaran *papercraft* dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa tentang karya seni rupa tiga dimensi?

## **1.4 Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi pemecahan dari masalah di atas yaitu:

- a. Mencetak desain model *papercraft* Desain model yang sudah disediakan dicetak di kertas inkjet matte double side 220gsm ukuran A4 menggunakan printer warna.
- b. Guru dan siswa diberikan desain model dasar yang sudah disediakan.
- c. Penerapannya Desain yang sudah dicetak di kertas A4 inkjet matte double side 220gsm tersebut digunting berdasarkan pola yang sudah ada.
- d. Hasil cetakan desain *papercraft* tersebut mulai dilipat dan dibentuk sesuai pola dengan bimbingan individual langsung dengan guru dan anak serta diperagakan bagaimana cara menggunting, melipat dan mengelem *papercraft* tersebut.
- e. Selanjutnya *papercraft* yang sudah dilipat dan dilem dibentuk sesuai pola karakternya. (Sari, dkk: 2019)

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada materi karya ekspresi 3 dimensi melalui media pembelajaran *Papercraft* di kelas III SDN 3 Bulango Utara.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan referensi bagi guru bidang studi lain untuk turut melaksanakan penggunaan media pembelajaran *papercraft*.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat bagi siswanya sesuai karakter dan kemampuan mereka untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi karya ekspresi 3 dimensi.

c. Bagi siswa

Melalui penggunaan media pembelajaran *papercraft* siswa diharapkan agar dapat memahami dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam materi karya ekspresi 3 dimensi.

d. Bagi peneliti

Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mengajar serta memotivasi peneliti lain untuk selalu berusaha mengembangkan imajinasi maupun daya kreativitas.