

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya, pendidikan adalah sarana dalam membina peserta didik untuk memahami sebuah bidang keilmuan termasuk di dalamnya karakter agar terciptanya kualitas hidup yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan dan mengoptimalisasikan siswa didik guna menjadikannya sebagai manusia yang beriman dan memiliki ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu dan mampu berdiri dalam kreativitas.. Terkait pendidikan, tidak terlepas dari ikatan antara murid dan Guru. (Pasal 3: Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Guru diartikan sebagai seseorang yang memiliki peranan dalam mendidik siswa atau muridnya, secara perseorangan atau kelompok, di lingkungan sekolah ataupun diluar pendidikan formal sekolah.. (Heriyansyah, 2018: 120)

Pembelajaran didefinisikan sebagai pembentukan siswa ke dalam sebuah konsepsi belajar dengan maksud dan tujuan tertentu. Pada dasarnya, pembelajaran berprinsip pada interaksi yang dibangun antara Guru dan siswa, dengan adanya hal tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut (Pane & Darwis Dasopang, 2017: 335).

Proses pelaksanaan pembelajaran, disisi ini salah satu peranan Guru adalah fasilitator yang artinya, Guru dituntut agar dapat menghadirkan kemudahan pada interaksi belajar mengajar, dengan menghadirkan suasana belajar yang mudah, materi yang sesuai, penyampaian yang menyenangkan, lalu strategi dan media yang diterapkan sesuai dengan keadaan murid dan sekolah. Tentunya dapat membantu dalam menghadirkan tujuan dari konsepsi pembelajaran itu sendiri (Heriyansyah, 2018: 122).

Guru memiliki peranan penting dalam menghadirkan media belajar yang baru. Media belajar sendiri pada hakikatnya ialah sebuah perantara yang ada di lingkungan sekitar yang dapat dipergunakan untuk mengirimkan pesan yang ingin disampaikan oleh Guru kepada muridnya. Maka, media belajar merupakan unsur dalam proses pembelajaran yang perlu direncanakan dan disusun, lalu diterapkan dengan maksud meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dapat disukur melalui dua aspek. Pertama ialah aspek proses, hal ini merujuk pada apakah proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang asik serta mendorong minat murid untuk aktif dan kreatif dalam belajar. Kedua ialah aspek produk, hal ini merujuk pada apakah pembelajaran dapat mencapai arapan atau tujuan dari pembelajaran itu sendiri, dimana tujuan belajar ialah meningkatnya kemampuan siswa sesuai dengan standar kompetensi (Tri Wahyuni, dkk, 2016: 127).

Merujuk pada dua aspek tersebut, diharapkan siswa dapat menghadirkan sebuah produk belajar yang dinilai dan diketahui sejauh mana perkembangan pembelajaran itu. Dewasa ini, sistem pembelajaran di sekolah dikatakan sebagai sistem pembelajaran tematik, pembelajaran tematik diartikan sebagai tema belajar dengan melibatkan beberapa mata pelajaran dengan maksud memberikan stimulus pengalaman dan makna pada siswa. Pembelajaran ini berhaluan pada praktek-praktek yang menyesuaikan dengan mata pelajaran, kebutuhan dan situasi kondisi siswa. Pembelajaran tematik menghadirkan kesempatan pada siswa untuk mempertajam ketiga ranah pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik secara bersamaan. Maka besar harapan dari pendidikan tematik ini siswa memiliki kompetensi secara sikap. Pengetahuan dan keterampilan yang lebih produktif, kreatif dan penuh inovasi (Wahyuni et al., 2016: 129).

Perlu diketahui belakangan ini, pendidikan di sekolah pada hakikatnya lebih merujuk pada intelegensi siswa itu sendiri, ketimbang aspek kreativitas yang nyatanya sangat dibutuhkan di kehidupan nyata. Padahal kreativitas dan intelegensi sama pentingnya bagi perkembangan siswa. Pembelajaran tematik pada murid,

harusnya tak terlepas dari pengembangan kreativitas dimana saat ini pembelajaran tematik hanya berfokus pada pengembangan kemampuan intelegensi, padahal kreativitas merupakan aspek yang sangat penting (Putri, 2021: 135).

Berdasarkan pengamatan Penulis di SDN Warungbambu I, Penulis melihat masih banyak siswa yang kurang aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan keterampilan. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media belajar berbasis lingkungan sekitar yang ditujukan sebagai salah satu metode dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Pada prakteknya, sebagai pendidik juga dapat memperkenalkan kepada siswa-siswanya bahwasanya dalam proses pembelajaran kita juga bisa mengembangkan kemampuan kreativitas yang berkenaan dengan teori atau materi yang diajarkan yang melibatkan siswa dengan lingkungan sekitar. Salah satu pengimpementasian yang melibatkan siswa dengan lingkungan sekitar dapat diterapkan dalam keterampilan kolase. Dengan menggunakan media kolase siswa dapat melalui proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan dan terarah. Kolase diartikan sebagai sebuah karya seni yang tergolong dalam karya seni dua dimensi dengan teknik perekatan menggunakan bahan, seperti kertas yang disusun dalam sebuah bingkai. Dalam definisi lain, kolase merupakan sebuah karya yang terbuat dari mekanisme perekatan bahan-bahan yang disusun dengan komposisi serasi, dengan tujuan pembentukan sebuah karya (Ramdhania, 2012: 13).

Praktek media kolase dalam pembelajaran hakikatnya bertujuan untuk mengoptimalisasikan kreativitas siswa. Kolase ini juga memanfaatkan daur ulang bahan tak terpakai seperti kertas tak terpakai dan daun-daunan. Penerapan media kolase ini, ditujukan untuk meningkatkan motorik siswa agar tidak pasif dalam proses belajar mengajar dan menerima informasi yang disampaikan oleh Guru. Hal ini ditujukan sebagai cara mengatasi rasa jenuh dari sistem belajar dengan metode ceramah. Kolase menciptakan proses belajar menjadi lebih menarik yang berdampak pada keaktifan siswa dalam proses belajar dan penguasaan materi. Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan media pembelajaran kolase berbasis

pemanfaatan daur ulang sampah merupakan suatu keterampilan cara yang kreatif, efektif dan secara harfiah dapat memetakan pemikiran siswa Keterampilan, berfikir, daya ingat bagus, rangkaian pemikiran sistematis, dan dapat mengembangkan ide ide yang dimiliki siswa (Ramdhania, 2012: 12).

Berdasarkan paparan diatas adanya Penulis ingin mengkaji lebih dalam terkait dengan kemampuan keterampilan kolase berbasis lingkungan sekitar, pada siswa kelas I yang notabene merupakan siswa yang masih dalam tahap pengenalan dengan pendidikan formal dengan judul dalam penelitian ini ialah “Analisis Kemampuan Keterampilan Kolase dengan Menggunakan Media Lingkungan Sekitar pada Siswa Kelas I di SDN Warungbambu I”.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini, Penulis paparkan, sebagai berikut:

1. Siswa belum dapat menyelesaikan tugas-tugas materi yang berkenaan dengan kreativitas.
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
3. Kurangnya ketelatenan Guru dalam mengoptimalkan media pembelaran
4. Kurangnya kreativitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, hanya membatasi pada kemampuan keterampilan kolase siswa dengan menggunakan media lingkungan sekitar.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini. Bagaimana keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar pada siswa kelas I di SDN Warungbambu I?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai oleh Penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar pada siswa kelas I di SDN Warungbambu I.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi setiap kalangan, adapun manfaat yang diberikan diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Ilmu Pengetahuan

Adapun penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan daftar pustaka bagi khasanah ilmu pengetahuan secara luas, terkhusus dibidang pendidikan guru sekolah dasar.

b. Bagi Akademik

Memberikan bahan kajian pustaka dan informasi yang berguna bagi pihak-pihak yang berminat mengenal dan menambah pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis dapat memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam terkait kemampuan keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar.

b. Bagi SDN Warungbambu I

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam penerapan keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar di sekolah.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan sebagai salah satu kemampuan keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar yang dapat diterapkan Guru di sekolah

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran terkait dengan kemampuan keterampilan kolase dengan menggunakan media lingkungan sekitar yang kreatif dan tidak membosankan

e. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan literasi ilmiah dalam proses belajar dan mengajar di sekolah

