

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran mengubah pemikiran dan tingkah laku sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk menghasilkan siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, inovatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Tawa, 2019)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan diartikan sebagai penyelenggaraan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan pendidikan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara (Gilligan, 2003). Adapun salah satu pembelajaran yang termasuk dalam pendidikan yaitu mata pelajaran seni rupa.

Mata pelajaran seni rupa merupakan mata pelajaran yang wajib ada di dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37. Adapun Muatan Seni Rupa sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2006 tentang Standar Pendidikan Nasional tidak hanya terdapat pada satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan, namun aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni yang berbasis budaya. Seni rupa diberikan di sekolah karena keunikan kebermaknaan dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspressi, berkreasi, dan berapresiasi dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, inovatif, dan menarik. Selain itu, kreativitas juga dapat diartikan sebagai proses berpikir yang menghasilkan ide baru, pemahaman baru, penemuan baru, dan metode baru.

Menurut fungsi system Pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional pada pasal 3, salah satunya bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang cakap dan kreatif. Kreativitas merupakan unsur bawaan dari lahir yang hanya dimiliki Sebagian siswa dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu bimbingan dan tidak memerlukan adanya rangkaian dari kondisi lingkungan. Adapaun hal tersebut merupakan anggapan yang tidak benar, sebab pada dasarnya siswa memiliki kreativitas tersendiri, walaupun memiliki kreativitas yang berbeda-beda. Setiap siswa memiliki potensi yang kreatif, hanya saja terdapat siswa yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas ada pula yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas (Oci, 2016).

Dalam proses pendidikan, kreativitas siswa sangat penting untuk dikembangkan khususnya dalam pembelajaran seni rupa harus memfokuskan pembelajaran pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah, yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu kreativitas perlu diajarkan sejak dini agar kreativitas yang dimiliki siswa dapat berkembang menjadi lebih baik. Salah satu hal yang dapat mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan membuat karya anyaman.

Karya anyaman adalah cara membuat karya seni rupa dengan menumpang tindihkan, atau menyilangkan, pakan dan lungsi. Pakan digunakan sebagai media anyaman dengan memasukkannya ke dalam bagian lungsi yang sudah siap untuk dianyam. Anyaman dibagi menjadi dua berdasarkan bentuknya: (1) Anyaman dua dimensi, yang hanya memiliki panjang dan lebar, bahkan jika memiliki ketebalan; (2) Anyaman tiga dimensi, yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (Surya & Mutmaniah, 2016).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru wali kelas V SD Negeri 4 Kuningan dapat diketahui bahwa kreativitas siswa kelas V masih sangat rendah dalam mengaplikasikan konsep seni rupa dalam berkreasi khususnya dalam pembelajaran anyaman, dikarenakan; (1) di ruang guru terdapat hasil kreasi produk anyaman siswa yang diciptakan kurang bermanfaat dan kuno tidak ada unsur

kebaruan; dan (2) tidak ada hasil kreasi siswa yang menarik karena bersifat monoton.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data terakhir pencapaian hasil kreativitas belajar siswa kelas V A dan V B SD Negeri 4 Kuningan dalam pembelajaran seni rupa membuat produk dari keseluruhan 37 siswa, terdapat rendahnya kreativitas kelas (V A) 5 siswa (27%) yang mencapai KKM dan 14 siswa (73%) belum mencapai KKM kemudian kelas (V B) 7 siswa (39%) yang mencapai KKM dan 11 siswa (61%) belum mencapai KKM dengan KKM 75. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas V SD Negeri 4 Kuningan masih kurang optimal dan perlu diperbaiki.

Selain itu keterbatasan pemahaman guru dalam mengaplikasikan model-model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk aktif berkarya pada proses pembelajaran mengakibatkan sulitnya merangsang kemampuan kreativitas siswa melalui aspek kognitif dan psikomotorik, karena pada saat proses pembelajaran seni rupa guru wali kelas V hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru, dan guru tidak memberikan pengetahuan secara nyata dengan memanfaatkan perkembangan zaman untuk menyajikan fakta ilmiah yang lebih unik dan kreatif terkait konsep produk dalam pembelajaran seni rupa.

Permasalahan yang lainnya adalah dalam proses pembelajaran, guru belum pernah menerapkan suatu model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam aktivitas belajar dan kurangnya kreativitas peserta didik dalam membuat produk. Untuk menghasilkan suatu produk kreatif menurut (Besemer & Treffinger 1981) dalam (Munandar, 2014), haruslah dibuat berdasarkan aspek kreativitas yang meliputi *novelty*, *resolution*, *elaboration*, dan *sintesis*.

Berdasarkan permasalahan diatas solusinya yaitu perlunya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pembaharuan produk yang lebih unik dan kreatif. Adapun Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan diatas

yaitu perlunya diterapkan model *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu produk terkait konsep mata pelajaran seni rupa khususnya dalam pembelajaran anyaman. Dengan adanya pembelajaran kerja proyek kreativitas akan meningkat.

Menurut (Israwaty et al., 2023) *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk mengerjakan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan dengan beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam *project based learning* yaitu: mengajukan pertanyaan, membuat perencanaan, menyusun jadwal, memonitoring pembuatan proyek, melakukan penilaian dan evaluasi.

Sedangkan menurut Rohana (2016) dalam (Ariyanto Andy, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai Langkah awal dalam pembelajaran, mencari, dan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan peserta didik, membuat keputusan dari berbagai macam alternatif Solusi pemecahan masalah, dan beraktifitas secara nyata untuk menghasilkan produk dengan penuh kreativitas.

Project based learning mendukung pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran seni rupa dalam materi anyaman karena model *project based learning* merupakan pembelajaran yang komprehensif mengikut sertakan siswa dalam investigasi secara kolaboratif. *Project based learning* membantu siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan yang kokoh yang dibangun melalui tugas-tugas yang relevan, realistik, otentik, dan menyajikan kompleksitas alami dunia nyata yang mampu memberikan pengalaman pribadi siswa terhadap objek kajian pembelajaran dan informasi yang diperoleh siswa membawa pesan sugestif yang kuat dalam ingatan siswa (Sakwati Abidin et al., 2023)

Diharapkan setelah dilakukan penelitian penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas siswa ini, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Penelitian ini juga diperkuat pada hasil penelitian sebelumnya tentang penerapan model *project based learning* terhadap kreativitas siswa yang dilakukan oleh (Nasobandi, 2022), dalam *nubbin smart journal*, judul artikelnya, "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif" Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *project based learning* sangat berpengaruh dalam peningkatan kreativitas siswa.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang telah dipaparkan seperti di atas, jelaslah betapa pentingnya penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran seni rupa, dengan demikian maka peneliti mengambil kelayakan model pembelajaran yang dapat memengaruhi proses kreatif siswa dalam mata pelajaran seni rupa khususnya dalam pembelajaran anyaman sehingga dijadikan pertimbangan peneliti dalam memberikan solusi terhadap permasalahan tingkat kreativitas pada mata pelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri 4 Kuningan melalui penelitian dengan judul "**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA**" (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Pokok Bahasan Anyaman di Kelas V SDN 4 Kuningan).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya kreativitas siswa.
2. Guru masih menggunakan metode ceramah.
3. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran lain, salah satunya model pembelajaran *Project Based Learning*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih efektif dan efisien, maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Kuningan dan difokuskan hanya di kelas V
2. Model pembelajaran yang digunakan difokuskan pada model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Penelitian ini difokuskan hanya pada materi seni rupa tentang pembelajaran anyaman
4. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan kelas yang menggunakan model *Example Non Example*?
2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PJBL)* dengan kelas yang menggunakan model *Example Non Example*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan pengaruh kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning (PJBL)*, dengan kelas yang menggunakan model *Example Non Example*
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning (PJBL)*, dengan kelas yang menggunakan model *Example Non Example*

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa anyaman serta dapat bermanfaat sebagai bahan referensi pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi pada proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman menyenangkan dan memberikan model pembelajaran yang melatih keterampilan kreatif dan inovatif siswa dalam menciptakan produk baru yang bermanfaat

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang kreatif .

d. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.