

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan di usia dewasa.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. 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 kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berprestasi dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat sesuatu yang baru, inovatif dan menarik. Selain itu kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide produk yang baru yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya (Nurul et al., 2024)

Dalam proses pendidikan, kreativitas sangat penting untuk dikembangkan khususnya dalam pelajaran seni rupa harus memfokuskan pembelajaran pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas dijadikan sebagai suatu ide untuk menciptakan, mengimplementasi dan menghasilkan suatu produk baru. Selain itu, kreativitas sangat berkaitan dengan kemampuan untuk membuat kombinasi dengan memperhatikan keterikatan antar unsur, data dan hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut kita ketahui bahwa dalam pendidikan, kreativitas amat penting dalam mengembangkan materi yang dipelajari menjadi sesuatu yang unik dan bermanfaat. Untuk itu pengembangan kreativitas seharusnya dilakukan sejak dini (Hasanah et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Purwawinangun dapat diketahui bahwa kreativitas siswa kelas IV masih sangat rendah dalam mengaplikasikan konsep seni rupa dalam berkreasi khususnya dalam pembelajaran membuat kolase, dikarenakan; (1) di ruang kelas terdapat hasil kreasi produk membuat membuat rumah adat dari stik eskrim siswa yang diciptakan kurang bermanfaat; 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 IV A dan IV B SD Negeri 2 Purwawinangun. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dan observasi berdasarkan indikator kreativitas siswa, didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Presentase Masing-Masing Kreativitas Siswa

No	Indikator	Kelas IV A		Kelas IV B	
		Presentase Perindikator	Kategori	Presentase Perindikator	Kategori
1.	<i>Fluency</i>	51%	Cukup Kreatif	56%	Cukup Kreatif
2.	<i>Flexibility</i>	52%	Cukup Kreatif	58%	Cukup Kreatif
3.	<i>Elaboration</i>	55%	Cukup Kreatif	61%	Kreatif
4.	<i>Originality</i>	53%	Cukup Kreatif	62%	Kreatif
Jumlah rata-rata		52%	Cukup Kreatif	59%	Cukup Kreatif

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat kreativitas siswa pada setiap indikator menunjukkan hasil yang berbeda. Pada kelas IV A memiliki rata-rata persentase kreativitas siswa sebesar 52%, yang termasuk dalam kategori cukup kreatif, sementara untuk kelas IV B mencapai rata-rata persentase kreativitas siswa sebesar 59%, yang juga tergolong dalam kategori cukup kreatif. Rata-rata persentase setiap indikator kreativitas siswa kelas IV A sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas IV B, dengan selisih sebesar 7%. Meskipun terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata persentase kreativitas siswa antara kedua kelas, selisihnya terbilang kecil dan kedua kelas tersebut masih berada dalam kategori cukup kreatif. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Purwawinangun 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 IV hanya menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan siswa hanya menerima pengetahuan yang disampaikan oleh guru dan 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 jarang menerapkan suatu model pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pelajaran seni rupa, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam aktivitas belajar dan kurangnya kreativitas peserta didik dalam membuat produk. Untuk menghasilkan produk kreatif menurut (Wahyuni Sri et al., 2022) haruslah dibuat berdasarkan aspek kreativitas yang meliputi yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian) dan *elaboration* (merinci).

Berdasarkan permasalahan di atas menunjukkan bahwa siswa membutuhkan 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 tersebut yaitu perlunya diterapkan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu produk terkait konsep mata pelajaran seni rupa. Dengan adanya pembelajaran kerja proyek kreativitas siswa akan meningkat.

Shodiqoh, (2022) menyatakan model *Project Based Learning* (PjBL) adalah pembelajaran inovatif yang menitik beratkan siswa dalam pemecahan suatu masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi sehingga kreativitas dan motivasi siswa meningkat. Dalam hal ini guru mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar dan fasilitas yang diperlukan peserta didik untuk memecahkan masalah. Selain itu, guru memberikan dukungan dalam upaya meningkatkan temuan dan perkembangan intelektual peserta didik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Santoso Teguh, (2022) model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu merupakan pembelajaran yang menerapkan kerja proyek sebagai sarana mencapai sebuah kompetensi pada mata pelajaran, meletakkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif, mendorong munculnya inisiatif dan proses eksplorasi, memberikan

kesempatan untuk menerapkan apa yang dipelajari, kesempatan untuk mempresentasikan atau mengkomunikasikan dan mengevaluasi kinerjanya dan ciri khas dari pembelajaran ini adalah dihasilkannya suatu produk berupa barang atau jasa dalam bentuk desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi dan lainnya sebagai bentuk hasil belajar.

Project Based Learning (PjBL) mendukung pelaksanaan untuk mencapai tujuan pembelajaran seni rupa dalam materi membuat kolase karena model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan pembelajaran yang kompherensif mengikut sertakan siswa dalam investigasi secara kolaboratif. *Project Based Learning* (PjBL) sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di abad 21 ini. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan aspek-aspek kehidupan yang ada, seperti ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, model pembelajarn *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa karena peserta didik dapat bereksplorasi secara dengan konsep atau ilmu pengetahuan yang sudah tersedia sehingga pemahaman mereka juga menjadi lebih baik (Muhammad Rafik et al., 2022).

Diharapkan setelah dilakukan penelitian penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) 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* (PjBL) terhadap kreativitas siswa yang dilakukan oleh (Indriani et al., 2025) dalam jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiah, judul artikelnya “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Pada Materi Seni Rupa 2 Dimensi“ hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) 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* (PjBL) 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 membuat kolase sehingga dijadikan pertimbangan peneliti dalam memberikan solusi terhadap permasalahan tingkat kreativitas pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV SD Negeri 2 Purwawinangun melalui penelitian dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR"** (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Kolase Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Purwawinangun).

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Purwawinangun.
2. Rendahnya kemampuan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa.
3. Model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan kurang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan kreativitas siswa.

C. Pembatas 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 2 Purwawinangun dan difokuskan hanya di kelas IV.
2. Model pembelajaran yang digunakan difokuskan pada model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
3. Penelitian ini difokuskan hanya pada materi seni rupa tentang materi kolase.
4. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat perbedaan 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 diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan kelas yang menggunakan model *Example non Exampel*
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan kelas yang menggunakan model *Example Non Example*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendakn 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* (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa membuat kolase 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 dan menyenangkan bukan hanya di mata pelajaran seni rupa saja.

d. Bagi Peneliti

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