BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan periode penting dalam perkembangan siswa karena pada tingkat ini kemampuan dasar dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik berkembang secara signifikan dan menjadi landasan bagi kemampuan belajar selanjutnya (Zaldie & Hanif, 2025). Selain itu, pelaksanaan pembelajaran di SD harus selaras dengan kebijakan pendidikan nasional terkini melalui implementasi kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa. Kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada guru dalam memilih pendekatan, metode, dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna (Nasser, Nur, Nasi, & Sumarni, 2024).

Pada jenjang SD siswa mulai diperkenalkan dengan berbagai pelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga aspek pengembangan diri melalui aktivitas kreatif dan keterampilan. Salah satu pelajaran yang memfasilitasi perkembangan tersebut adalah pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Menurut Siskowati dan Prastowo (2022) proses pembelajaran SBdP yang dirancang dengan ruang eksplorasi dan kebebasan berkreasi mampu membentuk kreativitas siswa, baik dari aspek keberanian mengemukakan ide maupun menghasilkan karya yang orisinal.

Biasanya pembelajaran SBdP terutama prakarya, guru selalu mengajarkan dengan langkah-langkah yang terstruktur, di mana siswa diminta untuk membuat karya dengan wujud yang sama sesuai contoh yang telah ditentukan, seperti membuat tempat pensil dari botol bekas atau membuat bingkai foto dari stik es krim. Dalam pelaksanaannya siswa selalu mengikuti contoh yang ditentukan dan hasil karya biasanya sama sesama siswa. Kegiatan mengajar seperti itu menyebabkan kurangnya kreativitas karena membatasi imajinasi siswa. Kondisi tersebut menunjukan bahwa pembelajaran prakarya yang diterapkan dikelas cenderung berorientasi pada kesesuaian hasil dan belum memberikan kesempatan

kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara mandiri. Padahal seharusnya prakarya dapat menjadi tempat untuk mengembangkan kreativitas siswa secara bebas.

Yuliantina dan Yulianti (2023) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi dan partisipasi aktif lebih efektif meningkatkan kreativitas dibandingkan pembelajaran pasif yang hanya menuntut siswa mengikuti instruksi guru. Hal tersebut sejalan dengan Virmayanti dkk. (2023) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan pemikiran, konsep atau langkah-langkah baru pada diri seseorang. Virmayanti juga menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

Beberapa ahli menyatakan bahwa kreativitas pada siswa SD dapat menentukan perkembangan kemampuan melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang dan kemampuan beradaptasi dengan berbagai situasi pembelajaran. Sudarti dkk. (2020) menyatakan bahwa keterampilan berpikir luwes memungkinkan siswa melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, mencari alternatif solusi, dan mengubah arah berfikir secara spontan yang krusial. Kastur dkk. (2025) menambahkan bahwa berpikir kreatif memungkinkan siswa SD melihat masalah dari sudut berbeda untuk menemukan solusi unik.

Berdasarkan hasil observasi kreativitas siswa kelas IV SDN 1 Awirarangan belum berkembang dengan optimal dalam proses pembelajaran karena siswa cenderung hanya mengikuti pola dan contoh yang diberikan guru, sehingga ruang berkreasi menjadi terbatas. Hal ini terlihat dari karya-karya yang dipajang di ruang kelas, di mana hampir seluruh hasil karya siswa 90% menunjukkan bentuk dan pola yang relatif sama dengan contoh yang diberikan guru. Contohnya pada pembuatan karya berbentuk pohon menggunakan media plastisin, sebagian besar siswa hanya menampilkan unsur daun tanpa adanya variasi bentuk atau penambahan unsur lain seperti bunga, buah, maupun modifikasi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa cenderung meniru contoh yang diberikan tanpa melakukan eksplorasi ide secara mandiri. Akibatnya,

kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang unik, imajinatif, dan inovatif belum berkembang secara maksimal, sehingga menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP masih tergolong rendah.

Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, bebas berekspresi, dan berani mengambil keputusan kreatif. model pembelajaran yang relevan dalam konteks ini adalah model *project based learning* (PjBL). Menurut Hasanah dan Chamdani (2025) *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana siswa aktif merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek dalam jangka waktu tertentu yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan presentasi hasil.

Model *project based learning* (PjBL) memberikan pengalaman belajar yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan permasalahan nyata melalui kegiatan proyek. Menurut Nursanti dkk. (2024) *project based learning* mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui proses perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi proyek, sehingga mampu mengembangkan kreativitas, kemandirian, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga melalui penerapan PjBL, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar dari guru, tetapi sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran yang menuntut pengambilan keputusan dan pengembangan ide secara mandiri. Oleh karena itu, PjBL dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran SBdP karena mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mendukung berkembangnya kreativitas siswa secara optimal.

Selain model pembelajaran, media yang digunakanpun harus dipilih dengan jeli. Salah satu media yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya tiga dimensi adalah menggunakan media clay. Clay mudah dibentuk, lentur, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi secara bebas. Gupta dan Satsangi (2025) menjelaskan bahwa aktivitas membentuk clay dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas secara bebas, mengeksplorasi ide-ide baru, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung dalam membentuk berbagai karya tiga dimensi.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa clay efektif merangsang kreativitas berkat sifatnya yang fleksibel, memungkinkan anak membentuk berbagai ide sesuai imajinasi tanpa batas. Seperti yang dinyatakan oleh Rahayu dan Tentiasih (2025) menunjukkan bahwa kegiatan seni, seperti membuat patung dari clay, dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kreativitas anak melalui proses interaktif yang mendorong ekspresi bebas. Demikian pula menurut Khotimah dkk. (2025) menambahkan bahwa pemanfaatan clay dalam pembelajaran SBdP di SD secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena siswa dilibatkan dalam kegiatan pembuatan karya tiga dimensi yang memicu daya imajinasi, kemampuan mengembangkan ide, serta pemecahan masalah teknis selama proses pembuatan karya.

Dengan demikian penelitian ini sangan relevan untuk dilakukan. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *project based learning* (PjBL) terhadap kreativitas siswa dalam membuat karya 3D menggunakan media clay.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran SBdP di kelas 4 SDN 1 Awirarangan masih didominasi langkah yang terstruktur sehingga kreativitas siswa belum berkembang.
2. Siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru sehingga hasil karya menjadi seragam dan minim unsur orisinalitas.
3. Model pembelajaran yang digunakan guru belum banyak mengarahkan siswa pada kegiatan proyek yang mendorong kreativitas khususnya dalam menciptakan karya 3D.

C. Pembatas Masalah

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

1. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Awirarangan dan difokuskan hanya di kelas IV.

2. Model pembelajaran yang digunakan hanya difokuskan pada model pembelajaran *project based learning*.
3. Penelitian ini difokuskan hanya pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).
4. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat karya 3D menggunakan media clay.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model *direct instruction*?
2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model *direct instruction*?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan kreativitas antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model *direct instruction*.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan model *project based learning* dengan siswa yang menggunakan model *direct instruction*.

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

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memperkaya teori pembelajaran khususnya dengan data yang telah diekperimenkan yaitu clay.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariatif pada proses pembelajaran.

   b. Bagi Siswa

      Hasil peneletian ini diharapkan dapat emberikan pengalaman yang menyenangkan dan memberikan model pembelajaran yang melatih keterampilan kreatif siswa dalam menciptakan produk baru yang bermanfaat.

   c. Bagi sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif dan dapat menjadi salah satu alternatif dalam proses pengajaran.

   d. Bagi peneliti lain

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya tentang penerapan model pembelajaran *project based learning*.