BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses yang memungkinkan terjadinya perubahan pemikiran dan perilaku peserta didik secara terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam konteks pendidikan nasional, proses ini diarahkan untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan luas, inovatif, mandiri, serta mampu bersikap demokratis dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Azani 2024).

Pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada peserta didik. Dalam pelaksanaannya, pendidik berperan menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, membentuk sikap, serta mengembangkan nilai dan keyakinan yang positif. Esensi utama kegiatan mengajar bukan sekadar penyampaian materi, melainkan mendorong terjadinya proses belajar secara aktif pada diri peserta didik. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak diukur dari dominasi peran guru dalam mengajar, melainkan dari sejauh mana peserta didik terlibat dan berkembang dalam proses belajarnya. Sejalan dengan hal tersebut, peran guru bergeser dari satu-satunya sumber informasi menjadi pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik agar mampu dan termotivasi untuk belajar secara mandiri (Siregar dan Suhendra 2022). Salah satu bentuk pembelajaran yang berkontribusi dalam pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh adalah pembelajaran seni rupa.

Mata pelajaran seni rupa merupakan bagian wajib dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37. Muatan seni rupa, sebagaimana diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan, tidak hanya muncul sebagai satu mata pelajaran yang berdiri sendiri. Penyajian seni rupa di sekolah memiliki urgensi tersendiri karena menawarkan pengalaman estetik yang penting bagi perkembangan peserta didik.

Melalui kegiatan berekspresi, berkreasi serta berapresiasi, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami nilai-nilai estetika, tetapi juga didorong untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menghasilkan sesuatu yang baru, orisinal dan bernilai. Kemampuan ini tidak hanya mencakup penciptaan karya yang inovatif, tetapi juga mencerminkan proses berpikir yang melahirkan gagasan, pemahaman, penemuan, maupun metode baru (Rahayu et al. 2023). Menurut fungsi Sistem Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cakap serta kreatif. Namun, kreativitas sering kali disalahpahami sebagai bakat bawaan yang hanya dimiliki oleh sebagian siswa dan diyakini akan berkembang secara otomatis tanpa memerlukan bimbingan atau dukungan lingkungan. Anggapan tersebut tidak sepenuhnya tepat, karena pada hakikatnya setiap siswa memiliki kreativitas, meskipun tingkat dan bentuknya berbeda-beda (Mayar, Uzlah dan Ermiwati 2022).

Dalam proses pendidikan, pengembangan kreativitas siswa menjadi aspek yang sangat penting, terutama dalam pembelajaran seni rupa. Pembelajaran seni rupa sebaiknya menitikberatkan pada kemampuan siswa untuk mengeksplorasi ide dan memecahkan masalah secara kreatif, sehingga potensi kreativitas mereka dapat meningkat secara optimal. Oleh karena itu, pembiasaan dan pembelajaran kreativitas perlu diberikan sejak dini agar kemampuan kreatif yang dimiliki siswa dapat berkembang dengan lebih baik. Salah satu strategi efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah melalui kegiatan pembuatan karya seni, misalnya seni dari kertas bekas.

Karya seni dari kertas bekas merupakan bentuk ekspresi kreatif yang memanfaatkan kertas yang sudah tidak terpakai menjadi suatu karya bernilai estetika. Jenis karya ini dapat berupa patung miniatur, kolase, hiasan, maupun media ekspresi lainnya yang menggabungkan imajinasi, keterampilan serta kreativitas siswa. Selain melatih kemampuan teknis dalam membentuk dan mengolah bahan, pembuatan karya seni dari kertas bekas juga menanamkan kesadaran akan pentingnya daur ulang dan pemanfaatan sumber daya secara efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 1 Awirarangan, diketahui bahwa kreativitas siswa kelas V dalam mengaplikasikan konsep seni rupa, khususnya pada pembelajaran seni dari kertas bekas, masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa kondisi, antara lain: (1) produk karya kertas bekas siswa yang dipajang di ruang guru cenderung kurang bermanfaat dan terkesan kuno, tanpa menunjukkan adanya unsur kebaruan; dan (2) sebagian besar hasil karya siswa bersifat monoton serta kurang menarik sehingga tidak mampu menampilkan kreativitas yang variatif. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh minimnya kesempatan bagi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai teknik dan ide.

Permasalahan rendahnya kreativitas siswa juga didukung oleh data pencapaian hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Awirarangan dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada pembuatan produk dari kertas bekas. Dari total 44 siswa, yaitu 22 siswa di kelas V B dan 22 siswa di kelas V C, diperoleh hasil sebagai berikut: pada kelas V B, enam siswa (26%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan tujuh belas siswa (74%) belum mencapai KKM; sedangkan pada kelas V C, sembilan siswa (41%) mencapai KKM dan tiga belas siswa (59%) belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas siswa kelas V SD Negeri 1 Awirarangan masih tergolong kurang optimal dan perlu diperbaiki.

Selain itu, keterbatasan pemahaman guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk aktif berkarya berdampak pada sulitnya merangsang kemampuan kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif maupun psikomotorik. Pada proses pembelajaran seni rupa, guru wali kelas V cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa hanya menerima informasi secara pasif tanpa kesempatan untuk mengaplikasikan atau mengeksplorasi pengetahuan secara langsung. Selain itu, guru belum memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk menghadirkan fakta atau konsep produk yang lebih nyata, unik serta kreatif, sehingga potensi siswa dalam mengembangkan ide-ide baru dan kreativitas dalam berkarya belum tergali secara optimal.

Permasalahan lain yang ditemukan dalam proses pembelajaran adalah guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis proyek, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif dan kurang mampu mengembangkan kreativitas dalam pembuatan produk. Padahal, untuk menghasilkan produk yang kreatif, menurut (Treffinger dan Besemer 1981) dalam (Munandar 2014), karya tersebut harus dibangun berdasarkan aspek-aspek kreativitas, yaitu *novelty* (kebaruan), *resolution* (pemecahan masalah), *elaboration* (pengembangan ide) dan *sintesis* (penggabungan ide-ide menjadi suatu kesatuan).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam menghasilkan produk yang lebih unik dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan ini adalah *Project Based Learning* (PjBL). Melalui penerapan PjBL, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja secara aktif dalam suatu proyek yang terarah, sehingga mereka dapat mengembangkan ide, merancang dan merealisasikan produk sesuai dengan konsep mata pelajaran seni rupa, khususnya pada pembelajaran seni dari kertas bekas.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengerjakan proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan, termasuk permasalahan lingkungan (Israwaty, Hasan dan Khadijah 2023). Proses PjBL dilaksanakan melalui beberapa tahapan penting, antara lain: mengajukan pertanyaan, merancang perencanaan, menyusun jadwal pelaksanaan, memantau progres pembuatan proyek, serta melakukan penilaian dan evaluasi terhadap hasil proyek.

Pendapat lain menyatakan (Amelia dan Aisya 2021), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas ini terutama terlihat pada kemampuan siswa dalam menuangkan ide-ide mereka ke dalam bentuk karya atau produk. Salah satu keunggulan PjBL adalah fokus pada terciptanya karya atau produk akhir yang merupakan hasil dari seluruh proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya

belajar secara teoretis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis dalam menghasilkan sesuatu yang bernilai dan kreatif.

Project Based Learning (PjBL) sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi kertas bekas, karena model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang komprehensif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses investigasi secara kolaboratif. PjBL membantu siswa membangun pengetahuan dan keterampilan secara kokoh melalui tugas-tugas yang relevan, realistis dan otentik, sekaligus menghadirkan kompleksitas dunia nyata. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman langsung terhadap objek kajian, sehingga informasi yang diperoleh tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga tertanam kuat dalam ingatan melalui pengalaman pribadi yang bermakna dan menyeluruh (Gusti dan Rahayuningtyas 2025).

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pendekatan yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa. Harapan tersebut didukung oleh hasil penelitian (Indriani, Julia dan Gusrayani 2025) dalam artikel berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Siswa Kelas V pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi". Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Berdasarkan kajian teori maupun hasil penelitian terdahulu, menjadi jelas bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas siswa pada proses pembelajaran seni rupa. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, peneliti memandang PjBL sebagai model pembelajaran yang layak diterapkan untuk memengaruhi dan mengembangkan proses kreatif siswa, khususnya dalam materi pembuatan karya seni dari kertas bekas. Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menawarkan solusi terhadap permasalahan rendahnya tingkat kreativitas pada mata pelajaran seni rupa di kelas V SD Negeri 1 Awirarangan, melalui penelitian berjudul "**Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Siswa** (Studi Quasi

Eksperimen pada Mata Pelajaran Seni Rupa Materi Menciptakan Karya Seni dari Kertas Bekas di Kelas V SD Negeri 1 Awirarangan)".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada pembuatan karya seni dari kertas bekas, masih rendah.
2. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif.
3. Model pembelajaran inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL) belum diterapkan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan terfokus, diperlukan pembatasan masalah. Adapun masalah yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang dikaji dibatasi pada *penerapan Project Based Learning* (PjBL).
2. Aspek kreativitas yang diteliti difokuskan pada kreativitas siswa dalam menghasilkan karya seni dari kertas bekas.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Awirarangan.
4. Materi pembelajaran yang dijadikan fokus penelitian adalah materi pembuatan karya seni dari kertas bekas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh kreativitas siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menerapkan model *Example Non Example* (kelas kontrol)?

2. Apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menerapkan model *Example Non Example* (kelas kontrol)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perbedaan pengaruh kreativitas siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menerapkan model *Example Non Example* (kelas kontrol).
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa antara kelas yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (kelas eksperimen) dengan kelas yang menerapkan model *Example Non Example* (kelas kontrol).

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengaruh penerapan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi pembuatan karya seni dari kertas bekas. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti maupun pihak lain yang membutuhkan rujukan terkait model pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada guru untuk lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran, serta memotivasi mereka untuk menggunakan model pembelajaran yang variatif guna meningkatkan kreativitas siswa.

   b. Bagi Siswa

Penerapan *Project Based Learning* diharapkan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa. Melalui model ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan kreatif dan inovatif dalam menghasilkan produk yang baru dan bermanfaat.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengalaman peneliti terkait implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa, serta dapat menjadi pijakan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji tema serupa.