

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang meliputi dari kegiatan belajar mengajar, yang didalamnya terdapat interaksi antara siswa dan guru. Untuk dapat melaksanakan pendidikan secara baik dan benar, maka perlu dilakukan kajian yang mendalam mengenai bagaimana pendidikan itu dilaksanakan. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sumber daya (Wijayanti, 2020). Pendidikan Seni menurut Ki Hajar Dewantara dalam Sumanto (2013:261) merupakan salah satu faktor penentu pembentukan kepribadian siswa, sehingga pendidikan seni di sekolah dasar dapat menjadi landasan dalam pembentukan jiwa dan kepribadian yang berakhlak mulia. Selain itu, pendidikan seni budaya dan prakarya juga berperan mendorong pengembangan kreativitas siswa. Sejalan dengan (Kutsiyah, 2014) bahwa melalui pendidikan seni budaya, siswa dilatih untuk mengembangkan dan mengekspresikan imajinasinya untuk menciptakan karya. Peran guru tidak hanya sebatas menyampaikan ilmu kepada siswa, akan tetapi juga memfasilitasi dalam pembelajaran. Guru hendaknya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaboratif yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan karakteristik individu. Dalam hal ini siswa dapat melakukan hal-hal yang lebih inovatif dalam pembelajarannya, sehingga melalui pembelajaran seni budaya dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas menuntut seseorang untuk melakukan sesuatu dengan cara yang unik. Menurut (Fitri, 2022) bahwa kreativitas merupakan sebuah cara baru untuk menghasilkan ide-ide unik dalam menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Dilihat dari

karakteristik anak pada usia dini, mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, kemudian beranjak ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi, kemudian ke tingkat kreativitas yang lebih tinggi (Fitri, 2022). Oleh karena itu, kreativitas adalah bagian dari usaha setiap orang. Kreativitas bisa menjadi seni ketika seseorang melakukan sesuatu. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hariyani, 2021) bahwa kreativitas adalah kemampuan mengungkapkan banyak gagasan dengan lancar yang bersumber dari melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang dan unik atau berbeda dengan gagasan kebanyakan orang. Kreativitas mempunyai ciri-ciri yaitu kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, kerumitan dan mendetail. Seseorang dapat dikatakan kreatif jika mempunyai ciri-ciri tersebut ke dalam perkembangan emosinya (Agustin, 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti melalui wawancara dengan guru kelas IV terlihat bahwa dalam pembelajaran seni budaya kemampuan setiap siswa pada kelas IV mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan dalam perkembangannya memerlukan kreativitas yang tinggi. Melalui kreativitas, siswa dapat menemukan ide dan cara yang efektif untuk mengembangkan potensinya, belajar memecahkan masalah dan berkreasi, atau menemukan hal-hal baru berdasarkan teori, konsep, dan informasi. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini untuk merangsang kemampuan kreativitas melalui model pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Penggunaan model pembelajaran adalah suatu hal yang dapat merangsang dan mempengaruhi keberhasilan guru dalam pembelajaran (Fitri, 2022). Model pembelajaran yang relevan merupakan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif, kreatif dan mandiri. Model pembelajaran *project based learning* dapat membantu kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk lebih berani dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *project based learning* yaitu sebuah model pembelajaran seni rupa murni yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran (Mashuri, 2021). Hal ini juga

dijelaskan oleh Kokotsaki (2016) bahwa model *Project Based Learning* menekankan pembelajaran pada siswa untuk diberikan masalah konkrit agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Kusnawan (2021) siswa dalam pembelajaran diminta untuk mencari solusi, dan pada prosesnya siswa diminta untuk mengerjakan proyek di dalam tim untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya untuk menciptakan suatu karya/produk sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru (Kusnawan, 2021). Setiap siswa memiliki potensi kreatif, tetapi ada yang mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kreativitasnya dan ada pula yang tidak. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan membuat karya dekoratif. Karya dekoratif merupakan materi pada mata pelajaran seni budaya yang dipelajari di sekolah.

Karya dekoratif adalah suatu karya yang berhubungan dengan dekorasi. Karya dekoratif diartikan sebagai suatu bentuk seni rupa yang berkaitan dengan gambar yang digunakan untuk dekorasi. Oleh karena itu, gambar dekoratif secara tidak langsung dipahami sebagai gambar dekoratif yang dibuat agar terlihat halus warna gelap dan terang tidak terlalu ditekankan (Wardani, 2019). Karya dekoratif dapat dilakukan pada benda yang berada di ruangan, gedung, dinding dan sebagainya, dilakukan dengan cara melukis atau mengukir menggunakan benda seperti kayu, batu dan logam, sehingga membuat suatu permukaan benda menjadi tampak indah.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Efrimal dkk. (2017) memperoleh hasil yang menguraikan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kecermatan belajar siswa pada pelajaran seni rupa dan dapat meningkatkan kreasi seni rupa pada pelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma, sehingga secara efektif penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreasi seni rupa pada pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 3 Seluma dibandingkan dengan pembelajaran yang selama ini

dilakukan oleh guru. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fujiawati dkk. (2020) menunjukkan hasil penelitian bahwa pembelajaran seni budaya dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* melalui *lesson study* yang dilakukan di salah satu SMA Negeri di Kota Serang Banten dapat meningkatkan apresiasi dan kreativitas siswa. Selain itu, dapat membantu guru untuk mengembangkan seperangkat pembelajaran serta dapat memberikan pembelajaran yang lebih baik. Selanjutnya penelitian dari Rainy dkk. (2022) diperoleh hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik Uji Independent Sampel T-Test pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t\text{-hitung} > t\text{-Tabel}$ dan $\text{sig (2-tailed)} 0,000 \leq 0,05$. Dari hasil uji tersebut terdapat pengaruh pada kemampuan menggambar bentuk siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan menggambar bentuk untuk siswa kelas IV SDN 40 Ampenan.

Dari fenomena di atas, penerapan model pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas siswa sehingga siswa dapat bergerak bebas, aman, dan dapat meningkatkan daya imajinasi kreativitasnya. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memilih judul skripsi “Proses Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni budaya membuat karya dekoratif pada kelas IV di SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus?
2. Bagaimana hasil kreativitas karya dekoratif siswa dalam pembelajaran seni budaya berbasis *Project Based Learning* pada kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni budaya membuat karya dekoratif pada kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus.
2. Mendeskripsikan hasil kreativitas karya dekoratif siswa dalam pembelajaran seni budaya berbasis *Project Based Learning* pada kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi aktif dalam perkembangan dunia pendidikan serta sebagai referensi untuk kegiatan penelitian yang berkaitan dengan proses kreativitas karya dekoratif siswa dalam pembelajaran *Project Based Learning*

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan atau saran yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seni rupa, agar dapat menjadikan pembelajaran yang menarik.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai masukan berdasarkan hasil yang didapat peneliti selama melakukan penelitian, guna mengembangkan pembelajaran seni rupa materi karya dekoratif dalam pembelajaran pembelajaran *project based learning* khusus kelas IV di SD 5 Gondangmanis.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan perbaikan dan

penyempurnaan bagi penelitian ini serta dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

