

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbagai permasalahan pendidikan di sekolah dasar pada zaman sekarang sepertinya tidak habis untuk diperbincangkan, terutamanya adalah masalah pembelajaran. Menurut Amini dkk (2020) pendidikan merupakan hal terpenting bagi setiap negara di dunia untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas utamanya, kemiskinan pada rakyat dinegara tersebut akan berkurang karena dengan pendidikan kemakmuran dan kesejahteraan serta sumber daya manusia yang unggul akan meningkat. Salah satu indikator kemajuan sebuah negara adalah kualitas pendidikannya. Dengan kata lain, kemajuan suatu negara dapat diukur dari kualitas pendidikannya, kualitas pendidikan yang buruk akan menyebabkan negara tersebut tertinggal.

Kualitas bangsa di masa depan sangat bergantung pada pendidikan yang diterima anak-anak saat ini, terutama dalam hal keberhasilan pendidikan formal di sekolah (Pratiwi et al., (2023). Sehingga sekolah dituntut harus dapat mendidik generasi muda yang cerdas dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang diperlukan untuk bermakna bagi bangsa, dunia, dan peradaban mereka sendiri. Jika siswa diberi motivasi dan diberikan lingkungan belajar yang mendukung, mereka akan dapat mengembangkan bakat, kreativitas, dan kemampuan sebaik mungkin. Dengan dorongan ini, pendidikan dan pembelajaran akan berjalan lebih cepat, lebih efektif, serta memiliki lebih banyak peluang guna mencapai keberhasilan.

Lembaga pendidikan harus menyediakan berbagai jenis kegiatan yang membantu perkembangan berbagai aspek perkembangan anak usia dini, termasuk kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik. Kegiatan yang beragam dan sesuai dengan prinsip perkembangan akan membantu anak berkembang dengan baik. Sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 2 tahun 1989, pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran, serta latihan untuk fungsinya di waktu yang akan datang (Aspi, 2022).

Kegiatan belajar mengajar adalah peranan yang penting dari pendidikan, ada beberapa pengertian dari pembelajaran menurut para ahli. Farikhah (2015) menyatakan pembelajaran adalah proses di mana guru dan siswa bekerja sama untuk meningkatkan potensi dari siswa untuk menjadi individu yang mampu berpikir dan bertindak berdasarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan mereka. Adapun menurut Siregar & Widyaningrum, (2015) belajar adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang, baik secara sengaja maupun tidak sengaja, melalui pengalaman atau latihan yang mencakup berbagai aspek (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Belajar melibatkan interaksi antara guru, siswa dan lingkungan mereka untuk mencapai tujuan tertentu, yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang berkelanjutan yang dapat meningkatkan kualitas diri seseorang.

Salah satu pembelajaran dengan melihat latar belakang terdapat banyak aspek budaya dan keterampilan yaitu Seni Budaya dan Prakarya. Restian (2020) mengatakan Seni Budaya dan Keterampilan yang diberikan di sekolah mempunyai keunikan, mempunyai makna, serta berguna untuk kebutuhan perkembangan siswa, kuncinya adalah memberikan pengalaman keterampilan melalui aktivitas ekspresi dan kreasi menggunakan pendekatan seperti "belajar dengan seni", "belajar melalui seni", dan "belajar tentang seni". Oleh karena itu pembelajaran seni budaya dan prakarya yang merupakan pendidikan seni berbasis budaya yang melibatkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam berkarya, berkreasi, beraktivitas, dan berapresiasi (menghargai karya seni) menghasilkan suatu produk nyata yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis dan nilai guna bagi siswa maupun orang lain (Fajrie, 2023). Seni erat kaitannya dengan lingkungan dan budaya, karena itu pendidikan seni yang dapat bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan siswa dan orang lain perlu untuk dikembangkan bakat berkarya mereka dari lingkungan alam budaya disekitar mereka dimana mereka melaksanakan proses pembelajaran. Beberapa komponen dari pembelajaran seni budaya dan pembelajaran yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Melalui pendidikan seni budaya dan keterampilan potensi yang dimiliki siswa dari lahir dapat ditingkatkan agar berkembang secara bebas dan dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui keterampilan, seni, dan budaya.

Kreativitas siswa adalah kemampuan untuk menggabungkan atau menyempurnakan sesuatu berdasarkan data, informasi, atau komponen yang sudah ada. Menurut Purhanudin (2019) kreativitas dalam pendidikan seni ditandai oleh kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga menemukan karya yang lain dari pada yang lain. Sedangkan menurut Sari et al (2020) Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengekspresikan dan mengaktualisasikan diri secara sistematis dalam kaitannya dengan alam, orang lain, dan diri sendiri. Secara lebih luas, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat karya, produk, atau ide apa pun yang secara substansial baru dan belum pernah dibuat sebelumnya.

Kreativitas tidak hanya diperlukan dalam kesenian, tetapi juga di bidang lain untuk membentuk kepribadian seseorang. Kreativitas penting dalam kehidupan sehari-hari. Mereka harus menentukan sikap, fleksibel, inovatif, dan kreatif, dan lainnya. Siswa di sekolah dasar harus mengembangkan keterampilan ini. Oleh karena itu setiap pembelajaran yang diberikan kepada siswa akan memunculkan kemampuan mereka sendiri seperti kreativitas, salah satu contoh kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas adalah membuat karya seni makrame.

Hasil observasi di sekolah SDN 1 Soco pada tanggal 6 Januari 2023 memperoleh keterangan bahwa jumlah siswa sebanyak 18 anak dengan kemampuan kreativitas yang berbeda-beda. Rendahnya kreativitas siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran yang diterapkan pada materi Seni Budaya dan Prakarya selalu dalam bentuk teori dan kurang praktek. Praktek ini hanya digunakan dalam pembelajaran menggambar dan bernyanyi saja. Dalam pembelajaran kerajinan tangan, siswa terkadang hanya diberikan tugas di rumah, yang berarti karya yang dibuat bukan hasil dari siswa itu sendiri, tetapi bantuan orang tua untuk menyelesaikan tugas guru, sehingga kreativitas yang dimiliki siswa sendiri tampak belum maksimal.

Dari hasil wawancara guru kelas V pada tanggal 8 Januari 2023 dalam proses pembelajaran berlangsung masih terdapat banyak kekurangan, terutama pada media pembelajaran sehingga kurang terlaksana proses pembelajaran yang

efektif dan efisien, karena kurangnya keterampilan guru dalam menjelaskan materi dan hanya berpatok kepada buku pedoman atau LKS tanpa praktek langsung, kreativitas siswa terbatas. Pada data observasi awal dapat dilihat rata-rata kreativitas siswa rendah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, karena guru hanya memberikan penjelasan singkat, latihan soal dan tanya jawab. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian akhir dari siswa yang berjumlah 18 orang hanya 5 siswa yang tuntas, dengan presentase 27,7% siswa tuntas belajar.

Kondisi lapangan di atas berbeda dengan kondisi pembelajaran seni budaya yang ideal menurut Fajrie (2023) dimana pembelajaran seni budaya membantu siswa untuk berkreasi, serta melibatkan siswa untuk menggali kreativitas melalui proses berkarya. Seorang guru harus memfasilitasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, serta bermakna. Berdasarkan pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan keadaan di kelas V SDN 1 Soco yang menunjukkan bahwa guru dapat dikatakan belum optimal dalam melaksanakan proses pembelajaran dan masih menggunakan metode konvensional atau ceramah serta kurangnya praktek dalam mengajar seni budaya dan prakarya, sehingga kreativitas siswa terbatas dalam praktek materi berkarya.

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan model pembelajaran yang 1) sesuai dengan proses kegiatan belajar mengajar yang tepat dan efektif supaya keterampilan pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dicapai, 2) memungkinkan siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama serta, 3) dapat meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi pelajaran agar pelajaran mudah dipahami dan dapat mengetahui apa itu seni makrame serta dapat meningkatkan kreativitas dengan praktek membuat karya seni makrame adalah model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)*. Wardana dkk (2023) berpendapat siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpikir kritis, kreatif, dan merespon suatu pertanyaan dengan model pembelajaran *Think Pair Share* ini. Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan mendapat pengetahuan melalui pengalaman mereka secara langsung yang berguna bagi kehidupan mereka selanjutnya.

Kerajinan makrame mengajarkan siswa keterampilan dan kecakapan dalam pembuatan suatu karya dengan teknik simpul dengan menggunakan tali untuk membuat suatu produk yang indah dan berkualitas. Karena teknik makrame termasuk kerajinan tali yang memerlukan kreativitas yang tinggi, oleh karena itu seni makrame bertujuan untuk memberi peluang yang lebih leluasa terhadap pengembangan imajinasi atau kreativitas siswa. Pembelajaran kerajinan makrame ialah pembelajaran yang mengedepankan praktek bukan hanya teori. Hal ini menandakan bahwa guru harus menyampaikan pelajaran dengan benar dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru harus kreatif untuk memilih model pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi pelajaran supaya tepat dan tuntas. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Think Pair Share* membutuhkan kemauan, kemampuan, dan kreativitas guru untuk mengelola lingkungan kelas. Guru tidak boleh pasif, sebaliknya mereka harus lebih aktif, terutama dalam menyusun rencana pembelajaran yang matang, mengatur kelas saat pelaksanaan, dan membuat tugas untuk dikerjakan oleh siswa dalam kelompok.

Terdapat penelitian terdahulu yang melatarbelakangi penelitian ini untuk mengambil model pembelajaran *Think Pair Share* seperti penelitian yang dilakukan oleh Mardiyah pada tahun (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis warisan budaya dapat digunakan dengan baik pada pembelajaran IPS serta dapat meningkatkan hasil belajar, dimana hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($5,455 > 1,994$) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbasis warisan budaya lebih efektif terhadap hasil belajar IPS. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* memiliki prosedur yang jelas guna memberi kesempatan siswa untuk berpikir, menjawab, dan bekerja sama dengan yang lain. Selanjutnya penelitian yang bermuatan Seni Budaya dan Prakarya yang dilakukan oleh Maharani pada tahun (2022) mendapatkan hasil pembelajaran menari menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* mendapatkan hasil dengan presentase nilai siswa rata-rata 77,5 yang menunjukkan hasil dengan kategori baik.

Berdasarkan penelitian yang telah banyak dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar, kreativitas, dan keterampilan siswa dalam pembelajaran, serta banyak

lagi penelitian yang menunjukkan peningkatan pendidikan secara keseluruhan. Inilah yang mendorong menjadikan salah satu inspirasi bagi peneliti untuk mencoba dengan pembelajaran yang berbeda serta inovasi dalam seni budaya dan keterampilan sebagai ilmu yang sangat berharga. Berkaitan ulasan pada permasalahan di atas maka penelitian ini mengambil penelitian tindakan kelas dengan judul yaitu Upaya Peningkatan Kreativitas Pembelajaran Kerajinan Makrame Dengan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Pada Kelas V SDN 1 Soco.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan ulasan pada latar belakang di atas maka penelitian ini mengambil perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran kerajinan makrame SBDP kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran kerajinan makrame SBDP kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024?
3. Apakah penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan kreativitas pada pembelajaran kerajinan makrame SBDP siswa kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran kerajinan makrame SBDP kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* terhadap keterampilan guru dalam pembelajaran kerajinan makrame SBDP kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024.

3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* pada pembelajaran kerajinan makrame SBDP kelas V SDN 1 Soco tahun ajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Memberikan informasi mengenai model pembelajaran *Think Pair Share* dalam pembelajaran Seni Budaya kelas V materi kerajinan makrame.
- 2) Menjadi pedoman untuk membantu guru dan peneliti lain menerapkan model pembelajaran *Think Pair Share* dalam pembelajaran materi kerajinan makrame kelas V SD.
- 3) Menjadi sumber penelitian empiris atau acuan untuk penelitian yang lebih luas dan mendalam.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya wawasan siswa kelas V dalam materi pembelajaran kerajinan seni makrame.
- 2) Meningkatnya pengembangan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi kerajinan makrame dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.
- 3) Memudahkan siswa untuk memahami materi kerajinan makrame dengan model pembelajaran yang menarik.

1.4.2.2 Bagi Guru

- 1) Meningkatkan kompetensi pemahaman dan keterampilan guru dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.

- 2) Penelitian ini dapat dijadikan motivasi bagi guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran secara optimal.
- 3) Menjadi referensi bagi guru dalam melakukan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan, melengkapi hasil-hasil penelitian sebelumnya serta meningkatkan kualitas dimasa depan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka pelaksanaan pembelajaran disekolah.
- 2) Penelitian ini dapat membantu pembelajaran di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti sedikit demi sedikit dapat mengetahui model pembelajaran untuk siswa dalam meningkatkan keterampilan seni makrame, utamanya dengan model *Think Pair Share*.

1.5 Batasan Masalah

- 1) Pembelajaran SBDP yang akan dibahas yaitu materi “Mengenal dan Mengeksplorasi Ikatan dan Simpul” dan “Membuat Karya Makrame Sederhana”.
- 2) Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share*.
- 3) Subjek penelitian adalah siswa kelas V dengan jumlah 18 siswa di SDN 1 Soco.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah penafsiran, maka perlu menegaskan istilah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* adalah suatu pembelajaran dari model kooperatif yang proses pembelajarannya memberikan siswa waktu untuk berpikir dan menelaah serta merespon. Jenis pembelajaran ini

dapat dirancang untuk meningkatkan pola interaksi antar siswa, dengan cara ini sangat efektif untuk membuat suasana pola diskusi kelas serta dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa

2. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan dari otak berimajinasi untuk menciptakan sesuatu gagasan atau hal yang baru dan belum pernah ada maupun yang sudah yang inovatif dari pengalaman dan permasalahan mereka dalam kehidupan sehari-hari maupun dari lingkungan. Indikator kreativitas meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).

3. Seni Makrame

Makrame adalah karya seni tangan (*handmade*) yang pembuatannya menggabungkan beberapa tali dan benang yang akan membentuk sebuah simpul. Menurut M. Amalia (2021) makrame adalah hasil kerajinan dengan teknik simpul yang menggunakan sebuah tali atau benang.