

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dimaknai sebagai salah satu elemen kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Dalam hal ini pendidikan melewati tahapan-tahapan tertentu dan melaksanakan kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Kelas seni sekolah dasar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan segala pengetahuannya dan mengembangkan kecerdasan intelektual yang kreatif dan kompeten.(Sindi et al., 2023). Suatu proses pendidikan mengajarkan berbagai mata pelajaran dan juga keterampilan, salah satunya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar.

Pendidikan seni budaya dan kerajinan merupakan proses interaktif antara guru dan siswa dalam dunia pendidikan dengan menggunakan bahan pembelajaran untuk mengembangkan sikap, keterampilan dan semangat kerja (Sinta et al., 2024). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar terdiri dari seni rupa, seni musik, seni tari. Pada umumnya seni rupa merupakan pelajaran seni yang sering diterapkan. Pendidikan Seni Rupa sesungguhnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah pendidikan seni rupa.

Jenjang pendidikan dasar harus mampu meningkatkan kreativitas anak. Peran guru, pengajar dan orang tua dalam kegiatan seni sangat penting sebagai pengembang model pembelajaran seni dengan berbagai kelebihan dan kekurangannya untuk meningkatkan kreativitas anak (Fajrie, 2016). Materi pelajaran yang diberikan tidak hanya menggambar tetapi juga beragam bidang seni rupa yang lain seperti memotong, mencetak, menempel dan juga apresiasi seni. Sejalan dengan itu pendidikan seni rupa merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak, tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak- anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Tujuan pendidikan seni adalah untuk mengembangkan keterampilan kreatif,

menanamkan kesadaran akan budaya lokal, mengembangkan kemampuan mengapresiasi seni, memberikan kesempatan aktualisasi diri, meningkatkan kemahiran dalam bidang seni, dan memajukan multikultural. Melalui aktualisasi diri dalam penciptaan karya seni, siswa mengembangkan keterampilan motorik, kreativitas, dan keterampilan produktivitas.(Dayanti et al., 2021). Pada kegiatan pembelajaran seni rupa dibutuhkan hubungan komunikasi yang baik antara siswa dan guru untuk mendapatkan kesesuaian antara cara pandang dalam menumbuhkan kreativitas seni rupa disertai dengan model pembelajaran yang menarik demi peningkatan kemampuan secara optimal.

Kondisi di lapangan yang peneliti peroleh melalui hasil wawancara dan observasi di SD 3 Padurenan yang dilaksanakan tanggal 16 - 17 Januari 2024. Hasil wawancara oleh guru wali kelas V tanggal 16 Januari 2024 diperoleh informasi bahwa pelajaran seni rupa khususnya di kelas V dianggap siswa sebagai mata pelajaran yang membosankan. Siswa ketika proses pembelajaran seni rupa cenderung pasif tidak berani untuk bertanya kepada guru maupun mengungkapkan pendapatnya. Kebanyakan siswa memiliki tingkat kreativitas masih kurang optimal. Khususnya pada materi yang memerlukan adanya praktek secara langsung untuk pembuatan suatu proyek/karya. Siswa juga belum bisa memecahkan masalah terkait dengan materi pembelajaran sehingga belum bisa menemukan solusi untuk dapat mengubah suatu bahan menjadi sebuah karya yang lebih bermanfaat dan hanya mengandalkan contoh pembuatan karya/proyek yang ada dalam LKS. Diketahui dari hasil nilai siswa pembelajaran seni rupa siswa ada 9 siswa dengan nilai di bawah KKTP dan 5 siswa dengan nilai di atas KKTP artinya hasil nilai pada pembelajaran seni rupa siswa masih tergolong rendah.

Hasil observasi tanggal 17 Januari 2024 peneliti juga menunjukkan bahwa hal tersebut memang benar siswa sulit untuk mengembangkan kreativitasnya, contohnya membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Sebagian besar siswa masih kesulitan untuk mengembangkan ide – ide yang baru atau hanya mengandalkan perintah dari guru saja. Dalam proses pembelajaran ditemukan beberapa masalah yaitu guru hanya menggunakan

metode ceramah hanya mengandalkan LKS ketika melaksanakan pembelajaran. Guru belum menerapkan sebuah model pembelajaran yang menarik. Pada mata pelajaran seni rupa guru mempunyai tugas dan peran penting dalam proses tersebut. Guru hanya memberikan materi saja, tidak didukung dengan praktek untuk membuat suatu proyek sesuai dengan materi yang diberikan. Dari hasil tersebut akan berpengaruh bagi perkembangan kreativitas siswa yang jarang dikembangkan dan diasah. Maka harus dilakukan proses perbaikan dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas agar kreativitas siswa dapat meningkat.

Dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran seni rupa guru mempunyai tugas dan peran penting dalam proses tersebut. Namun terkadang terdapat beberapa perlakuan dari guru yang kurang memperhatikan kesesuaian kemampuan yang dimiliki siswa. Guru seringkali menganggap bahwa siswa yang sudah mendapatkan pengajaran akan langsung mengerti terkait materi yang diberikan tanpa melihat kemampuan setiap siswa bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama. Padahal setiap siswa memiliki karakter ataupun kemampuan yang berbeda – beda. Guru harus mampu menciptakan suasana sehingga terjadi interaksi yang baik antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru (Fardani et al., 2021). Pembelajaran seni rupa seharusnya menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk dapat meningkatkan minat serta kreativitas siswa dalam berkarya.

Permasalahan yang dialami oleh siswa yaitu belum bisa mencari solusi menciptakan sebuah karya dengan ide – ide yang baru untuk memecahkan sebuah permasalahan. Solusinya guru harus menerapkan sebuah model pembelajaran yang akan merangsang pengembangan kreativitas siswa. Penggunaan model pembelajaran dapat merangsang dan mempengaruhi keberhasilan belajar guru. (Fitri et al., 2022). Model pembelajaran yang relevan merupakan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif, kreatif, dan mandiri oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dianggap sangat cocok untuk dapat meningkatkan kreativitas siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat membantu kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk lebih berani dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis proyek Model pembelajaran merupakan model pembelajaran seni murni yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajarannya. (Mashuri et al., 2021). Peserta didik diminta mencari solusi dan bekerja dalam kelompok dalam proyek untuk mengatasi permasalahan tersebut. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan karya/produk sesuai dengan bahan ajar yang diberikan oleh guru (Kusnawan, 2021). Model pembelajaran *Project Based Learning* bisa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa yang memungkinkan mereka untuk memiliki kreativitas, terampil, dan mendorong mereka untuk bekerja sama. Siswa dituntut untuk dapat menyelesaikan masalah atau tantangan yang membantu mereka agar dapat memahami konsep dan proyek untuk pembelajaran berbasis proyek tersebut. Masing-masing kelompok belajar mungkin akan menyajikan proyek yang berbeda sesuai dengan kemampuan pemecahan masalah mereka. Pembuatan proyek akan memakan waktu dan membutuhkan kemampuan memahami materi dari mata pelajaran terkait. Guru berperan memandu jalannya pembelajaran dan membantu siswa dalam kelompok – kelompok kecil jika mengalami kesulitan. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah dengan membuat karya menggunakan bahan limbah rumah tangga. Dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa diberikan tugas untuk berkreasi membuat suatu karya/proyek agar bisa mengatasi sebuah permasalahan untuk mengurangi limbah plastik yang ada di sekitar rumah mereka dengan dijadikan menjadi suatu karya yang inovatif dan menarik.

Membuat karya dari bahan limbah rumah tangga merupakan materi pada mata pelajaran seni rupa yang dipelajari di sekolah dasar. Salah satunya dengan membuat suatu karya seni rupa dengan memanfaatkan bahan limbah agar menumbuhkan kreativitas berkarya menjadi sebuah karya yang lebih bernilai. (Prihartanti & Ningtyas, 2022) Sampah adalah segala sesuatu yang tidak lagi dimanfaatkan sebagai barang produktif atau barang konsumsi dan dapat menimbulkan beban lingkungan apabila dibuang langsung ke lingkungan hidup tanpa pengolahan terlebih dahulu. Plastik merupakan salah satu jenis sampah yang semakin hari semakin meningkat. Sampah plastik adalah limbah atau hasil

buangan berupa plastik baik yang berasal dari proses produksi industri maupun rumah tangga yang biasa disebut dengan sampah, yang keberadaannya pada waktu dan tempat tertentu menimbulkan dampak yang tidak diinginkan karena tidak mempunyai dampak ekonomi. Menurut (Saputro, 2020) Sampah plastik memerlukan waktu yang lama untuk terurai. Pemanfaatan sampah plastik sebagai bahan kreativitas bertujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam mempelajari seni sampah plastik. Ini akan lebih mudah diperoleh dan bermanfaat. Selain itu sebuah karya seni rupa harus juga menggunakan bentuk yang unik agar menarik perhatian peserta didik untuk membuatnya.

Seni dapat menciptakan karya yang benar-benar dapat Anda nikmati. Karya diciptakan untuk mengekspresikan keindahan dan kreativitas. Hal ini dilakukan untuk mendorong ekspresi, meningkatkan keterampilan, dan memungkinkan siswa menjadi lebih kreatif (Aristi et al., 2023). Kreativitas dan keterampilan akan menumbuhkan pengetahuan dan kemampuan siswa untuk menghasilkan suatu karya.

Untuk mengembangkan bakat siswa diperlukan pengembangan kreativitas. Kreativitas merupakan unsur penting dalam pembelajaran. Tanpa kreativitas, anak hanya belajar pada tingkat kognitif sehingga membatasi kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya (Buana & Maharani, 2022). Menurut (Hamdani, 2002) 1) Kreativitas adalah suatu keterampilan. Artinya, kemampuan berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru, serta kemampuan membangun ide-ide yang sudah ada. 2) Kreativitas adalah sikap terbuka terhadap inovasi dan perubahan, bereksperimen dengan ide, dan berpikiran terbuka. 3) Kreativitas adalah proses kelas pekerja yang terus-menerus berupaya menambah variasi pada pekerjaan yang dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di kelas dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Elmanidar et al., (2023) dengan judul Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Tema 8 Kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul. subjek penelitian sebanyak 32 siswa. Sifat penelitian ini adalah eksperimental (pre-experimental design). Pembelajaran berbasis proyek dengan

media pop-up book merangsang kreativitas siswa, dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test sebesar 26,1%, serta nilai N-gain tes sebesar 0,52 dalam skala sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek didukung. Media pop up book dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dari hasil observasi awal pembelajaran dapat disimpulkan bahwa tingkat kreativitas siswa kelas V berdasarkan indeks kreativitas adalah 56,25%. Pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas 5 SDN 1 Mayong Kidul dengan

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Mutiara Rosalina & Herry Sanoto (2023). Pada penelitian yang berjudul Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model *Project Based Learning* Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02 Peningkatan kreativitas siswa mencapai rata-rata sebesar 70% pada Siklus I Pertemuan 1 (juga dalam kategori “Baik”), kemudian meningkat menjadi 75% pada Siklus I Pertemuan 2 (juga dalam kategori “Baik”) menunjukkan apa yang Anda lakukan. Siklus I Pertemuan 2, Siklus II Pertemuan 1 meningkatkan persentase kategori baik menjadi 80%. Kemudian meningkat lagi pada siklus II mencapai antara 2 hingga 85% dan masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil dari siklus I sampai siklus II mencapai rata-rata 77% yang menempatkan persentase tersebut dalam kategori baik. Artinya siswa mengalami peningkatan kreativitas pada setiap siklusnya.

Penelitian lain yang dilakukan sebelumnya oleh Widiyaningsih & Nisa (2023). Penelitian yang berjudul Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. Hasil survei menunjukkan bahwa sebelum diperkenalkannya model PjBL, kemampuan kreativitas 65% siswa (13 siswa) berada di bawah standar. Data setelah penerapan model PjBL menunjukkan peningkatan, yaitu 85% (17 siswa) mencapai nilai keterampilan di atas Standar Ketuntasan Minimum (KKM). Dari hasil analisis dan pembahasan, kami dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut: Model pembelajaran project based learning siswa kelas VI SD pada materi teknik membatik menggunakan metode ecoprint dengan kesempurnaan klasikal meningkatkan kreativitas sebanyak 70%.

Dari penjabaran permasalahan di atas dapat disimpulkan, bahwa penerapan model pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas sehingga siswa dapat dengan bebas dapat meningkatkan kreativitas. Dengan pemanfaatan bahan limbah plastik bisa dimanfaatkan agar lebih berguna menjadi sebuah karya. Penggunaan limbah plastik juga dapat mengurangi adanya sampah plastik. Maka berdasarkan uraian tersebut peneliti memilih judul skripsi “Pengaruh Model *Project Based Learning* dengan Memanfaatkan Limbah Plastik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar?
- 1.2.2. Seberapa besar peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik pada siswa kelas V Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V Sekolah Dasar.
- 1.3.2. Untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bahan limbah plastik pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti pada penelitian ini, sebagai berikut:

- 1.4.1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi tambahan dan referensi untuk penelitian lainnya khususnya yang berkaitan dengan tema serupa. Harapannya penelitian ini dapat dilakukan pengembangan berkelanjutan dalam perkembangan dunia pendidikan.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Manfaat Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah referensi guru dengan menambahkan model pembelajaran yang menarik dan efektif. Untuk meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran seni rupa di kelas.

1.4.2.2. Manfaat Bagi Siswa

Diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.2.3. Manfaat Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan peneliti untuk melakukan penyempurnaan dan melakukan perbaikan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2.4. Manfaat Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini sebagai bahan referensi agar nantinya bisa dilakukan pengembangan berkelanjutan dalam perkembangan dunia pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD 3 Padurenan yang beralamat di Desa Padurenan Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 14 siswa. Terdiri atas 9 siswa laki – laki dan 5 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa melalui *Model Project Based learning* dengan bahan limbah plastik pada siswa kelas V sekolah dasar. Materi pada penelitian ini adalah pada semester 2 yaitu Unit 11 membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga.

Capaian pembelajaran pada unit 11 membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga yaitu pada elemen: (Mengalami) A.1 Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era. A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. (Menciptakan) C.1 Mempelajari bagaimana menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan dan keluwesan yang makin meningkat. (Berdampak) D.1 Memilih, menganalisa, menghasilkan karya untuk membangun kepribadian dan karakter yang berdampak pada diri sendiri dan orang lain.

Tujuan pembelajaran pada unit 11 membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga yaitu: 1) Siswa dapat menentukan bahan daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari dengan tepat. 2) Siswa dapat mendeteksi bahan daur ulang yang dapat digunakan sebagai karya seni dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari dengan tepat. 3) Siswa dapat menyimpulkan produk karya seni yang dibuat dari daur ulang limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari dengan tepat. 4) Siswa dapat menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari – hari dengan tepat.

Alur Tujuan Pembelajaran pada unit 11 membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga yaitu: 1) Menentukan bahan daur ulang dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari. 2) Mendeteksi bahan daur ulang yang dapat digunakan sebagai karya seni dari limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari dengan tepat. 3) Menyimpulkan produk karya seni yang dibuat dari daur ulang limbah yang dihasilkan keluarga sehari – hari. 4) Menciptakan karya seni yang indah dan bermanfaat dari bahan daur ulang yang dihasilkan keluarga sehari – hari.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2017:38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang memiliki variasi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabelnya sebagai berikut.

1.6.1. Model *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* artinya pembelajaran berbasis proyek atau berbasis aktivitas dijadikan sebagai inti pembelajaran. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dimana guru hanya berperan sebagai fasilitator. Siswa diharapkan dapat mengerjakan proyek sambil memecahkan masalah dan mendapatkan pengalaman baru dalam membuat proyek/karya. Siswa juga dapat menggabungkan ide-ide yang ada dengan ide-ide baru untuk lebih mengembangkannya. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek menjadikan lebih nyaman dan menarik bagi siswa pada saat proses pembelajaran.

1.6.2. Bahan Limbah Plastik

Limbah plastik merupakan bahan yang mudah diperoleh siswa dari sampah plastik yang tidak diinginkan di rumah. Dengan memanfaatkan sampah plastik, kita berharap dapat mengubah barang-barang yang tidak berguna menjadi karya yang lebih bermanfaat. Plastik merupakan sampah rumah tangga dan tidak dapat dijadikan bahan pembuatan karya siswa. Memotong sampah plastik yang mudah didapat sesuai kreativitas siswa. Mengurangi sampah plastik membantu melindungi lingkungan dan mengurangi kerusakan alam. Sampah plastik tersedia dalam berbagai jenis dan bentuk, mulai dari botol, tas, toples, hingga perabot rumah tangga. limbah plastik yang dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan kreativitas sesuai idenya.

1.6.3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan siswa dalam menciptakan sesuatu yang imajinatif dan menyesuaikan ide-ide baru dengan ide-ide yang sudah ada agar lebih inovatif dan imajinatif. Keterampilan memungkinkan Anda membuat kreasi baru atau memperbarui kreasi yang sudah ada. Kreativitas penting untuk dipelajari dan dikembangkan siswa sejak dini. Kreativitas membantu siswa membuat konten yang sulit menjadi lebih mudah dipahami dalam proses pembelajaran. Membantu siswa memecahkan masalah. Salah satu unsur kunci dalam pembelajaran adalah kreativitas, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan menjadikannya lebih baik. Siswa harus mampu menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru yang berguna dalam kehidupan. Hal ini perlu dikembangkan lebih lanjut di sekolah dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan.

1.6.4. Materi Membuat Karya Dari Bahan Limbah Rumah Tangga.

Materi pada penelitian ini adalah pada semester 2 yaitu Unit 11 membuat karya seni dari bahan daur ulang limbah rumah tangga. Pada materi ini siswa diajak mendaur ulang limbah rumah tangga untuk dijadikan sebuah karya yang menarik dan sesuai dengan kreativitas siswa. Tujuannya agar limbah rumah tangga yang ada di rumah bisa sedikit berkurang sebagai wujud pelestarian lingkungan untuk mengajarkan kepada siswa sejak dini.