

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Ki Hajar Dewantara juga menambahkan kesadaran dan kemampuan seseorang untuk melangsungkan kehidupannya dan bertahan hidup diperoleh melalui proses pendidikan, mulai dari pengetahuan, keterampilan, kepandaian hingga kearifan.¹ Oleh sebab itu, pendidikan tidak hanya menekankan pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan, karakter, dan nilai-nilai moral yang diperlukan agar seseorang dapat berkontribusi dan bertanggung jawab dalam masyarakat.

Kreativitas sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari keterampilan, salah satu aspek penting yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah dalam lingkup global. Hal ini ditunjukkan pada hasil studi *The Global Creativity Index* tahun 2015 bahwa Indonesia menempati posisi 115 dari 139 negara.² Survei yang dilakukan oleh Martin Prosperity Institute ini menilai indeks kreativitas suatu negara berdasarkan tiga indikator, yaitu teknologi, bakat, dan toleransi. Sedangkan pada studi lain *Global Innovation Index 2023* yang mengukur Tingkat inovasi dari berbagai negara di dunia, Indonesia menduduki peringkat 61 dari 132 negara.³ Dari data tersebut dapat terlihat ini masih menjadi tugas yang cukup besar untuk pemerintah Indonesia khususnya pada bidang pendidikan dalam mempersiapkan individu kreatif yang dapat bersaing dengan masyarakat global.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan salah satu guru kelas IV di SDN Ciracas 11, dalam kegiatan pembelajaran seni rupa guru telah mengajarkan dalam bentuk teori maupun praktik kepada siswa. Namun

¹ Tangkilisan, Y. B. (2017). *Ki Hajar Dewantara "Pemikiran dan Perjuangannya"*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan h.185

² Florida, R. M. (2015). *The Global Creativity Index 2015*. Martin Prosperity Institute. h.57

³ Dutta, S. L.-V. (2023). *Global Innovation Index 2023*. World Intellectual Property Organization. h.58

pembelajaran seni rupa belum mencapai hasil yang optimal karena beberapa faktor, seperti kurangnya rasa percaya diri siswa dalam berkreasi dan membuat proyek, rendahnya inovasi siswa akibat penugasan yang monoton, lingkungan kelas yang kurang kondusif saat pembelajaran seni rupa, serta kejenuhan siswa karena proses pembuatan karya membutuhkan waktu yang lama. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, terdapat faktor lain yang menyebabkan masih rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa seperti keterbatasan inovasi guru dalam penugasan proyek pembuatan karya seni 3 dimensi dan penugasan yang bersifat monoton seperti pemberian tugas menggambar bebas. Fakta lain juga dibuktikan dari nilai hasil pembelajaran seni rupa siswa kelas IV, didapatkan 8 orang atau setara 26% siswa yang sudah tuntas dan 23 orang atau setara 74% siswa yang belum tuntas pada kelas tersebut.

Realita yang ditemukan ternyata sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Vera & Astuti pada tahun 2019 menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh faktor guru yang masih menggunakan metode ceramah, guru yang tidak menerapkan model pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dengan materi yang diajarkan berakibat pada kemampuan siswa yang kurang maksimal.⁴ Penelitian Mardhatillah, Trisnawati dan Hanafi pada tahun 2021 menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa terdapat beberapa faktor seperti keterbatasan waktu dalam berkarya, kurangnya ekonomi keluarga, kurangnya kemampuan dalam mengembangkan ide-ide baru dan kurangnya wawasan dalam pemilihan terstruktur bahan.⁵

Solusi yang dipilih dengan berdasarkan pada judul penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Luvdiantri Non Tarisa, dkk dengan judul penelitian yaitu “Peningkatan Kreativitas Siswa SD Melalui Proyek Kerajinan Tangan Pada Aktivitas P5 Kurikulum Merdeka” pada tahun 2024 dan objek pada penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 1 Sukoarjo.

⁴ Vera, M., Mawardi, & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas V SDN Sidorejo Lor V Salatiga. *Jurnal: MAJU, Vol. 6*, h. 12

⁵ Mardhatillah, S. P., Trisnawati, D., & Hanafi. (2021). Kreativitas Siswa Dalam Belajar Seni Budaya Di SMP N 3 Sawahlunto. *EDUCRAF, Vol. 1*, h. 33

Kesimpulan hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Luvdiantri, dkk, yaitu pada siklus pertama, guru menerapkan metode pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan peserta didik saling bertukar ide dan berdiskusi dalam mengerjakan proyek kreatif. Kemudian pada siklus kedua, peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih topik proyek yang disesuaikan dengan minat masing-masing, dimana guru berperan menjadi fasilitator. Hasilnya penelitian membuktikan peningkatan kreativitas peserta didik pada siklus pertama yaitu 20% dan siklus kedua semakin tinggi menjadi 80%.⁶ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mita Juliana, dkk, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 02 Tebaban” pada tahun 2023 dengan obyek penelitian adalah siswa kelas IV SD. Berikut ini adalah hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh kreativitas siswa pada siklus I skor 77,8% dengan kategori kreatif dan meningkat pada siklus II memperoleh 88,9% dengan kategori sangat kreatif. Dengan demikian, model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa di SDN 02 Tebaban.⁷

Penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan dengan penelitian terdahulu. Keterbaruan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan kerajinan daur ulang limbah sebagai media peningkatan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan

Dengan alasan pembelajaran seni rupa sendiri mencakup 2 cabang seni, yaitu seni rupa 2 dimensi dan seni rupa 3 dimensi, yang mana seni kerajinan yang tergolong pada seni rupa 3 dimensi. Maka dari itu pembelajaran seni rupa merupakan salah satu ranah pembelajaran yang berkaitan dengan kreativitas dan sebagai wadah dalam memfasilitasi siswa untuk berkreasi dalam bentuk karya seni tiga dimensi.

⁶ Tarisa, L. N., & dkk. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa SD Melalui Proyek Kerajinan Tangan Pada Aktivitas P5 Kurikulum Merdeka. *Journal of Elementary School Education*, 4, 328-329

⁷ Juliana, Mita, Najmul Hadi, and Farhana Muhammad. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV SDN 02 Tebaban." *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia* 2.1 (2023): 85-92

Realita pada kondisi saat ini, bahwa sampah plastik menjadi limbah terbesar yang ada pada lingkungan sekolah. Dengan pemanfaatan bahan limbah khususnya plastik untuk membuat kerajinan, siswa diharapkan dapat berkeaktivitas melihat peluang dari tantangan yang ada. Siswa diajak berkreasi untuk mengatasi permasalahan lingkungan di sekitarnya dengan mengubah limbah menjadi karya seni yang memiliki nilai estetika dan nilai guna. Oleh karena itu, urgensi dari pemanfaatan bahan limbah sebagai bahan pembuatan karya seni tiga dimensi yaitu untuk menstimulasi kreativitas siswa dalam mengatasi permasalahan lingkungan dengan mengubah tantangan yang ada menjadi sebuah peluang yang berpotensi baik untuk menghasilkan suatu kerajinan yang memiliki nilai guna dan juga nilai ekonomis apabila kegiatan tersebut dapat ditekuni.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV SDN Ciracas 11**”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan identifikasi area penelitian yang masih menjadi permasalahan adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa
2. Keterbatasan dalam penerapan model pembelajaran
3. Kurangnya pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah peningkatan kreativitas siswa berupa keterampilan kreatif yang merujuk pada sikap. Penelitian ini akan dibatasi pada pembuatan proyek karya seni rupa tiga dimensi berupa kerajinan sebagai media untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana meningkatkan kreativitas siswa melalui model *project based learning* pada pembelajaran seni rupa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah. Dimulai dari pembelajaran seni rupa, diharapkan siswa juga dapat mengembangkan kreativitas pada pembelajaran lain. Selain itu, diharapkan siswa dapat menumbuhkan jiwa kreatif yang akan berdampak bagi kehidupannya di masa yang akan datang.

Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan kreativitas siswa melalui model *project based learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui model *project based learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa secara sistematis dalam sebuah pembelajaran. Dengan pembuatan proyek kerajinan, siswa diharapkan dapat menghasilkan karya seni yang memiliki nilai estetika dan nilai guna. Selain itu, melalui pembuatan proyek kerajinan dari tahap awal mencari bahan, pembuatan kerajinan, hingga menghias dan memodifikasi karya agar lebih menarik dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa .

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui penerapan model *project based learning*. Diharapkan juga dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas guru dalam proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran seni rupa dan dapat dikembangkan pada mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan pembahasan yang lebih luas.

