

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 disebut juga sebagai era globalisasi, peserta didik dihadapkan berbagai masalah yang sangat kompleks. Salah satu masalahnya peserta didik mengandalkan hafalan dan kurang diberi kesempatan berpikir kreatif (Lumbantobing & Azzahra, 2021). Paling tidak, untuk mengatasi berbagai masalah era ini peserta didik perlu memiliki beberapa keterampilan, seperti keterampilan untuk pemikiran orisinal dan pemikiran kreatif. Melalui pendidikan, keterampilan untuk berpikir orisinal dan pemikiran kreatif tertanam sejak usia muda. Konsep transformasi pendidikan pada kurikulum merdeka menekankan pada pengembangan keterampilan, seperti pemecahan masalah, kreativitas, kritis berpikir, kerjasama, dan keterampilan komunikasi (Muthohar, 2023). Hal tersebut dilakukan untuk membantu peserta didik menghadapi masalah dalam mengembangkan kreativitas berpikir mereka melalui berbagai cara yang sesuai dengan kebutuhan di era globalisasi saat ini.

Keberhasilan pendidikan dalam mengembangkan kreativitas peserta didik tergantung pada proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, kreatif dan inspiratif guru dalam mengelola

kelas itulah keberhasilan dalam belajar (Mahmudah, 2018). Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari kurikulum yang telah dirancang, disusun dan ditetapkan pemerintah yang berpengaruh terhadap kualitas pendidikan suatu negara. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum untuk pemulihan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pasca pandemi Covid-19. Kurikulum merdeka dibuat untuk mengatasi dampak dari pandemi terhadap pendidikan dengan mengembangkan sejumlah kebijakan baru yang secara teoritis memberi lembaga dan peserta didik lebih banyak fleksibilitas dalam cara melakukan proses pembelajaran (Ardianti & Amalia, 2022). Kurikulum ini diberlakukan dengan harapan agar dapat mengatasi ketertinggalan pembelajaran pada ketercapaian kompetensi pendidik.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) Indonesia memberlakukan kurikulum merdeka untuk mengatasi ketertinggalan pada pembelajaran yang diakibatkan pandemi (Kepmendikbud Ristekdikti, 2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menggabungkan pembelajaran intrakurikuler dan berbagai mata pelajaran sehingga peserta didik dapat belajar dengan baik dan memiliki waktu yang cukup untuk menyelidiki ide dan mengembangkan keterampilan. Pembelajaran melalui studi kasus dan berbasis proyek, peserta didik dalam kurikulum merdeka belajar tentang masalah lingkungan dan mengembangkan proyek untuk mengatasinya.

Kurikulum merdeka mendorong pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan berbasis proyek, dimana peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengetahuan yang relevan. Proses pembelajaran berpusat terhadap kemampuan peserta didik dalam menerima pembelajaran sehingga guru dapat lebih fleksibel melakukan pembelajaran yang dibedakan sesuai dengan kemampuan dan capaian belajar masing-masing peserta didiknya (Cholilah *et al.*, 2023). Capaian umum di akhir fase C, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang dengan penggunaan garis horizon dalam karyanya. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Salah satu pencapaian pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas dan kepekaan terhadap estetika seni dalam menciptakan karya. Capaian elemen menciptakan pada akhir fase C, peserta didik mampu menciptakan karya dua atau tiga dimensi dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, dan ruang. Peserta didik mulai menggunakan garis horizon dalam karya dua dimensi. Selain itu, peserta didik mulai menerapkan keseimbangan dan irama/ritme dalam warna, garis atau bentuk dalam karyanya.

Pembelajaran seni diajarkan sebagai topik di sekolah dasar dengan tujuan menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk mengekspresikan

apa yang ada dalam jiwanya dengan berbagai cara baik itu melalui bahasa visual, musik, gerak, dan kombinasi (Purhanudin; MS Viktor, 2016). Pembelajaran seni juga berpengaruh dalam pembentukan karakter peserta didik dan mengembangkan kemampuan berkeaktivitas. Bentuk seni berdasarkan tujuan penciptaannya terdapat seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Di mana seni murni diciptakan untuk dinikmati keindahannya, sedangkan seni terapan merupakan ranah seni rupa dalam proses kreasinya membutuhkan perencanaan dan keterampilan penciptanya. Menurut (Bahrudin *et al.*, 2021) mengatakan bahwa seni terapan atau *applied art* adalah bentuk seni yang memiliki ciri khusus, di mana fokus utamanya adalah pada tujuan dekoratif. Dalam seni ini, ekspresi seni termanifestasi melalui ornamen-ornamen yang diterapkan dengan menggunakan teknik yang tinggi.

Cabang seni rupa memiliki beberapa jenis diantaranya adalah seni kriya. Seni kriya adalah kegiatan seni yang menekankan penggunaan keterampilan tangan untuk mengolah bahan baku yang umumnya di sekitar dengan hasil akhir berupa benda-benda yang tidak hanya memiliki nilai fungsional, tetapi juga memiliki nilai keindahan atau estetika (Belle, 2014), sedangkan menurut (Bahrudin *et al.*, 2021) berpendapat seni kriya adalah bentuk seni yang lebih menitik beratkan pada keterampilan tangan daripada ekspresi seni secara keseluruhan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan seni kriya adalah kegiatan seni yang mengutamakan penggunaan keterampilan tangan daripada ekspresi seni secara keseluruhan,

menekankan kecakapan praktis dalam proses penciptaan karya seni. Umumnya di SDN 2 Purwojiwo Wonosobo sering mempelajari seni rupa terapan yang mencakup berbagai jenis termasuk menciptakan karya seni berbentuk dua dimensi dari anyaman kertas dalam meningkatkan kreativitas melalui keterampilan tangan.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa terlihat oleh mata dan dirasakan melalui rabaan. Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang diekspresikan melalui media rupa atau visual secara dua dimensi maupun tiga dimensi (Parhan *et al.*, 2022). Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di pendidikan sekolah dasar. Melalui pendidikan seni, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka, mempertajam kecerdasan, melatih kreativitas, dan membentuk karakter mereka (Lubis, 2022). Tujuannya untuk membentuk peserta didik yang melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetis. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik dalam bentuk dua atau tiga dimensi dengan tujuan memberikan nilai estetis serta memberikan pemahaman pada seni.

Mata pelajaran seni rupa diajarkan di sekolah dasar sebagai salah satu mata pelajaran wajib dengan diharapkan proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik meningkat selama proses pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran peserta didik dapat menghasilkan karya seni dua dan tiga dimensi dengan eksplorasi, pemanfaatan, dan penyatuan elemen seni

rupa seperti garis, bentuk, tekstur, dan ruang (Aisyah *et al.*, 2023). Pembelajaran seni rupa memotivasi perkembangan karakter kreatif, bergotong-royong, mandiri, dan bernalar kritis profil pelajar pancasila, di mana peserta didik dapat menciptakan karya dan tindakan yang bersifat unik selama proses pembelajaran. Pembelajaran seni rupa bertujuan untuk membantu peserta didik meningkatkan kreativitas dan pemahaman terhadap logika, etika, dan estetika. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan untuk melihat, mengenali, merasakan, dan memahami dengan baik serta terlibat secara sempurna dalam menanggapi ide-ide, peluang, dan tantangan yang muncul dalam kehidupan (Hidayatulloh & Fauziah, 2021). Pembelajaran seni rupa memiliki kaitan yang sangat kuat dengan kreativitas peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Zulfizarxon Pahlavonjon Qizi, 2022) pada penelitiannya mengatakan bahwa melalui pendekatan estetika dalam kelas seni rupa peserta didik belajar untuk memahami dan mengerti secara menyeluruh estetika makhluk dan karya seni, interaksi sosial, dan juga membantu dalam mengembangkan kreativitas dengan memperhatikan prinsip-prinsip keterampilan berpikir, ingatan visual, dan imajinasi kreatif.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik ide baru atau menggabungkan beberapa ide yang sudah ada sebelumnya untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut (Fakhriyani, 2016) menyebutkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu yang sering dikaitkan dengan pencapaian luar biasa dalam menciptakan inovasi,

mengubah ide yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan solusi yang unik untuk masalah yang sulit, menghasilkan gagasan baru yang belum pernah ada sebelumnya, dan memiliki kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan di masa depan. Selanjutnya menurut pendapat Rosalina & Sanoto (2023), peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan (kreativitas) dan perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif yang dibuat guru.

Menurut (Rhodes, 1961) menyatakan bahwa kreativitas memiliki beberapa aspek yang saling berkaitan yaitu *person* (individu), *process* (proses), *press* (dukungan), dan *product* (produk). Sekumpulan aspek yang saling berkaitan untuk mengembangkan kreativitas individu dengan pengaruh lingkungan yang mempengaruhi proses dan produk. Sedangkan menurut (Nuryanti, 2020) macam-macam aspek kreativitas adalah *elaboration* (elaborasi) melibatkan kemampuan untuk memperinci, memperluas, atau menambahkan pada ide atau produk; *fluency* (kelancaran) mencakup kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar gagasan; *flexibility* (keluwesan) melibatkan kemampuan untuk berpikir tentang berbagai ide dan mencoba berbagai pendekatan untuk menyelesaikan masalah dan *originality* (keaslian) melibatkan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang sangat orisinal. Dari pemaparan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan kreativitas terdiri dari aspek individu, proses, dukungan dan produk yang saling berkaitan. Dalam

mengembangkan kreativitas melalui rincian, kelancaran, keluwesan, dan keaslian kreativitas seniman dalam membuat karya. Aspek-aspek tersebut dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang menghasilkan bentuk atau karya sebagai bukti dari ekspresi kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada Selasa, 10 Oktober 2023 ditemukan bahwa pendidikan seni rupa saat ini masih dijumpai pada kreativitas peserta didik belum terlihat secara maksimal dalam pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru dimana mengerjakan tugas sesuai dengan yang ada di buku, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajarannya kurang. Kreativitas peserta didik masih belum maksimal, terlihat dari mengerjakan bidang yang dikuasai dan rendah pada bidang yang tidak dikuasai. Berdasarkan waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugasnya, masih ada beberapa peserta didik yang tidak selesai tepat waktu sehingga pekerjaan sekolah dibawa pulang menjadi tugas rumah. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan model konvensional yaitu ceramah, dimana pembelajaran yang disampaikan guru banyak menjelaskan. Sebenarnya, kreativitas pembelajaran dapat dilihat berdasarkan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Menggunakan model yang peserta didik menjadi pusatnya, sehingga peserta didik akan lebih aktif dan kreatif selama pembelajaran dengan bebas menuangkan ide dan pemecahan masalah yang ada.

Suatu model pembelajaran yang mampu menampilkan kreativitas selama proses belajar adalah model pembelajaran berbasis proyek. *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran, yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah serta peserta didik dapat bekerja dalam kelompok mereka dan menghasilkan produk yang memiliki nilai (Melinda & Zainil, 2020). Penerapan model PjBL ini mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan proyek dan dalam penyelesaiannya itu kreativitas peserta didik akan terlihat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (R. Annisa *et al.*, 2019) bahwa model PjBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik melalui integrasi dengan situasi dunia nyata dalam proses pembelajaran.

Sintaks model PjBL sebagai berikut: (1) menyampaikan masalah, (2) merancang rencana, (3) menentukan jadwal, (4) memantau proyek yang sedang dibuat, (5) melakukan evaluasi, dan (6) menilai kinerja (Banawi, 2019). Penerapan sintak dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari peran guru didalamnya sebagai fasilitator, penyedia materi dan pengalaman mengajar, mendorong diskusi serta penyelesaian masalah oleh peserta didik, serta menjaga motivasi peserta didik saat mereka terlibat dalam proyek pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui kreativitas pada peserta didik dengan model PjBL. Melalui penelitian peneliti dengan judul "Efektivitas Model *Project Based Learning* Terhadap Kreativitas Seni Rupa Peserta Didik Kelas V SDN 2 Purwojiwo".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang teridentifikasi di SDN 2 Purwojiwo adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Kreativitas seni rupa peserta didik belum maksimal.
3. Kurangnya disiplin waktu peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu dilakukan pembatasan masalah dalam penelitian agar berjalan sesuai dengan penelitian dan mempermudah dalam pengambilan data serta pengolahan data. Berdasarkan pemaparan tersebut maka, pembatasan masalah penelitian ini adalah penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas seni rupa peserta didik kelas V SDN 2 Purwojiwo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas model *Project Based Learning* terhadap kreativitas seni rupa peserta didik kelas V SDN 2 Purwojiwo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas model *Project Based Learning* terhadap kreativitas seni rupa peserta didik kelas V SDN 2 Purwojiwo.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, diperoleh manfaat penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini merupakan penerapan PjBL pada peserta didik kelas V SDN 2 Purwojiwo pada mata pelajaran Seni Rupa dalam menganyam. Manfaat penelitian ini merupakan sebagai bentuk pengimplementasian peneliti dari teori dan memperkenalkan model pembelajaran PjBL kepada guru sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan menerapkan model PjBL sebagai sarana pencapaian kreativitas seni rupa pada peserta didik. Manfaat penelitian ini untuk praktisi adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi model pembelajaran yang membuat peserta didik aktif mengikuti pembelajaran. Setelah dilakukan penelitian ini, diharapkan peserta didik menjadi individu yang lebih aktif, dapat bekerja sama dengan

teman, dan percaya diri. Selain itu, dilakukannya penelitian ini diharapkan kreativitas seni rupa peserta didik kelas V dapat meningkat/dimaksimalkan dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran kelas. Dengan diadakannya penelitian ini, model pembelajaran dapat diterapkan secara berlanjut guna menghindari kebosanan dari peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu proses belajar yang menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga mempengaruhi hasil belajar dan kreativitas menjadi meningkat.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Dapat juga dijadikan dasar bagi Kepala Sekolah untuk melakukan pengarahan dan bimbingan kepada guru-guru agar menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang aktif melibatkan peserta didik didalamnya dan menyenangkan di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu dijadikan sarana pengembangan pengalaman, konsepsi, serta sebagai sarana pengimplementasian disiplin ilmu yang diperoleh dari perguruan tinggi.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait penggunaan model pembelajaran dan kreativitas seni rupa peserta didik di sekolah. Dengan mengkaji lebih dalam setiap aspek kreativitas seni rupa secara individual guna memahami kontribusi masing-masing aspek terhadap hasil keseluruhan. Dan dapat ditambahkan variabel lain seperti faktor keluarga dan lingkungan sekolah.