

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting bagi manusia untuk meningkatkan kualitas hidup menjadi lebih baik. Sejak dulu, pendidikan selalu mengalami perkembangan yang diikuti dengan suatu perubahan sistem untuk pendidikan yang lebih berkualitas serta dapat menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu faktor kurikulum (Hamalik, 2019). Kurikulum merupakan panduan untuk melaksanakan pembelajaran dan program pendidikan yang ditujukan kepada peserta pembelajaran dalam satu jenjang pendidikan (Martin, 2022). Menurut Hamalik (2019), kurikulum merupakan rangkaian rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, konten, materi pembelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman dalam mengatur pelaksanaan proses belajar-mengajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dalam peran kreatifnya, kurikulum harus mengandung hal-hal baru sehingga dapat membantu siswa untuk dapat mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya agar dapat berperan aktif dalam kehidupan sosial masyarakat yang senantiasa bergerak maju secara dinamis (Prasetyo dan Hamani, 2020). Oleh karena itu, kurikulum selalu mengalami pengembangan dalam kurun waktu tertentu. Salah satu prinsip pengembangan kurikulum menurut Hamalik adalah prinsip relevansi (kesesuaian), yaitu prinsip yang tujuan, isi, dan sistem penyampaian harus sesuai dengan kebutuhan dan keadaan masyarakat, tingkat perkembangan dan kebutuhan

siswa, serta narasi dengan ilmu pengetahuan. Saat ini, salah satu mata pelajaran yang sudah mengalami pembaharuan yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Mata pelajaran SBK bukan lagi mata pelajaran yang tunggal namun sudah dipadukan dengan pembelajaran lain yang disebut SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Menurut Malik (2020), menyatakan bahwa di antara fungsi dan tujuan Seni Budaya dan Prakarya yaitu pengembangan sikap, keahlian, dan antusias dalam berkarya sehingga menciptakan generasi-generasi yang kreatif serta mampu berpikir kritis dalam menghadapi era digital ini. Maka pada pembelajaran SBdP khususnya materi karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media plastisin sudah sesuai dengan tujuan tersebut.

Dalam mengembangkan wawasan, pendidikan tidak hanya memfokuskan pada kecerdasan kognitif, namun termasuk aspek afektif dan psikomotor. Maka dari itu pengajaran yang dilakukan oleh guru harus bisa membiarkan siswanya mengeksplorasi banyak hal. Hal-hal seperti memberikan kesempatan pada anak untuk berpikir “liar” dan melakukan kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan siswa dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa (Munandar, 2012). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kreatif berarti memiliki daya cipta; memiliki kemampuan untuk menciptakan. Pentury (2020), menyatakan bahwa kreatif merupakan sistem dari beberapa kemampuan nalar yang sederhana. Kemampuan yang dimaksud yaitu kelancaran berbicara, kecepatan berpikir, keluwesan spontanitas, dan orisinalitas. Menurut Pentury (2020), kreatif yaitu salah satu sifat manusia yang didasarkan atas proses yang dilalui seseorang di tengah-tengah pengalamannya sehingga membuat ia memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Seseorang dapat disebut kreatif ketika seseorang tersebut mampu melakukan pemecahan masalah melalui pendekatan yang berbeda dari pendekatan yang biasa orang lakukan. Adapun perbedaan antara kreatif dan kreativitas yaitu, kreatif merupakan kata sifat, dimana digunakan untuk menerangkan sesuatu/seseorang (kata benda atau kata ganti). Sedangkan kreativitas merupakan kata benda, yang artinya kemampuan untuk mencipta (Pentury, Anggraeni, Widyastuti, 2020).

Menurut Mayesky dalam Puspitasari (2015), kreativitas merupakan bagaimana cara seseorang berpikir dan melakukan sesuatu atau menciptakan sesuatu yang asli dari dirinya sendiri serta memiliki nilai bagi dirinya maupun orang lain. Komite Penasehat Nasional bidang Pendidikan Kreatif dan Pendidikan Budaya menjelaskan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang bersifat imajinatif dan dapat menghasilkan sesuatu yang original/asli serta memiliki nilai (Craft, 2003). Pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi kreativitas di dalam dirinya, namun tidak semua siswa mampu mengekspresikan potensi tersebut secara maksimal. Salah satu faktor penyebab hal tersebut dapat terjadi yaitu kurangnya dorongan dan kesempatan dari orang tua, guru, dan lingkungannya sehingga potensi siswa tidak dapat tersalurkan dengan baik. Munandar (1999), mengatakan bahwa potensi kreativitas anak sebenarnya dapat dimunculkan dan dikembangkan melalui lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Namun, saat ini masyarakat masih menganggap bahwa kecerdasan IQ lebih penting daripada kreativitas. Di beberapa sekolah pun masih terjadi hal demikian, guru tidak terlalu mementingkan kreativitas anak padahal faktanya kreativitas tidak kalah penting dari intelegensi karena sama-sama berperan dalam prestasi belajar. Seorang guru harus mampu membimbing siswa yang sudah memiliki kreativitas tinggi agar kreativitas tersebut dapat menunjang kehidupan selanjutnya. Hal ini juga untuk menanamkan *growth mindset* pada siswa, yang maksudnya bahwa walaupun seseorang sudah mampu ataupun mahir dalam melakukan sesuatu, seseorang tersebut harus tetap meningkatkan bakat alami atau kemampuannya agar kemampuan tersebut selalu meningkat dan tidak menurun. Sesuai yang dikemukakan oleh Dweck (2006) “seseorang dengan *growth mindset* memandang kecerdasan, kemampuan, dan bakat sebagai sesuatu yang dapat dipelajari dan mampu ditingkatkan melalui usaha.”

Perlu diingat bahwa kreativitas merupakan hal yang penting bagi siswa, maka sudah seharusnya kreativitas dilatih sejak dini. Namun faktanya masih terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa. Hal tersebut dapat terjadi karena rasa ingin tahu siswa yang rendah sehingga siswa kurang responsif dalam mengikuti proses pembelajaran serta siswa yang tidak ingin mengandalkan pemikirannya sendiri dan cenderung tidak

percaya diri dengan imajinasinya. Menurut Anika & Riastini (2022), salah satu pemicu rendahnya kreativitas siswa yaitu, siswa masih bingung dalam mengembangkan imajinasinya. Pada prakteknya, biasanya siswa akan meniru hasil temannya karena merasa tidak tahu apa yang harus dibuat serta tidak percaya diri dengan pemikirannya sendiri. Hal itu disebabkan materi dari guru hanya sebatas penjelasan dan mengedepankan sesuai dengan aktivitas bermain siswa dan media yang digunakan hanya berupa buku paket sehingga siswa mudah merasa bosan serta guru yang kurang dalam memberikan apresiasi terhadap karya yang dikembangkan siswa (Antara, 2018; Atapukang, 2016, dalam Anika & Riastini, 2022).

Adapun manfaat mengembangkan kreativitas yaitu untuk menjadikan anak pribadi yang unik, memiliki banyak ide, mampu untuk menciptakan sesuatu, memiliki kemampuan *problem solving* yang baik, dan menjadikan anak tertarik pada banyak hal sehingga anak mampu mengekspresikan dirinya di lingkungan sekitar (Andiana, 2019). Upaya untuk meningkatkan kreativitas berdasarkan permasalahan-permasalahan yang sudah disebutkan sebelumnya adalah dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan, selalu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, memberikan motivasi dengan menggunakan media dalam bentuk visual sebagai bahan tayang, memberi apresiasi pada setiap karya yang dibuat oleh siswa (Mardhatillah, Trisnawati, Hanafi, 2021).

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media plastisin pada pembelajaran SBdP?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media plastisin?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pembuatan karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media plastisin
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi berbantuan media plastisin

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian studi mengenai penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan plastisin dalam pendidikan sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat memberikan masukan bagi para guru dalam rangka mengembangkan kreativitas anak dengan menggunakan media plastisin serta mendukung bakat dan keterampilan siswa.

b. Bagi Siswa

Menghasilkan karya dan pengetahuan serta Menambah wawasan Siswa tentang keistimewaan media plastisin.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media plastisin.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi penelitian memuat sistematika penulisan yang terdapat pada isi skripsi yang memberikan suatu gambaran mengenai setiap bab, urutan penulisan serta keterkaitan antara suatu bab dengan bab lain. Penelitian yang berjudul “Analisis Kreativitas Siswa Kelas II SD Pada Pembelajaran SBdP Materi Karya Seni Tiga Dimensi Dengan Menggunakan Media Lilin Plastisin” terdiri dari lima bab. Adapun penjelasan mengenai kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I merupakan bab pendahuluan yang terdiri dari sub-bab latar belakang penelitian yang berisi permasalahan kreativitas siswa di sekolah dasar pada kelas rendah. Dari rumusan masalah tersebut melahirkan sub-bab rumusan masalah, yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan rumusan masalah. Selanjutnya dari rumusan masalah diuraikan tujuan dari penelitian yang ingin diselesaikan. Lalu selanjutnya terdapat manfaat penelitian yang diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Yang terakhir langkah-langkah penyusunan penelitian dipaparkan dalam sub-bab struktur organisasi penelitian.

BAB II merupakan bab kajian pustaka yang membahas mengenai teori-teori yang mendukung penelitian, diantaranya membahas mengenai pengertian analisis, kreativitas, karakteristik siswa kelas rendah, pembelajaran SBdP, media plastisin, dan penelitian yang relevan.

BAB III merupakan bab metode penelitian merupakan penjelasan mengenai desain penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data. Desain penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif. Subjek yang digunakan yaitu siswa kelas IIC SDN Permata Biru. Prosedur penelitian dilakukan beberapa tahap, diantaranya studi kepustakaan, penyusunan rancangan pembelajaran, observasi dan tindakan serta analisis data. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen indikator analisis kreativitas dan lembar angket.

BAB VI merupakan bab hasil penelitian dan pembahasan, berisi analisis hasil penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasannya.

BAB V merupakan bab kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.