

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek penting dalam kehidupan adalah Pendidikan, Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta meningkatkan kualitas individu ke arah yang lebih baik. Menurut Depdiknas (2003) menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”.

Dalam pendidikan formal terdapat tiga jenjang yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada setiap jenjang pendidikan terdapat berbagai bidang pembelajaran yang diajarkan, salah satunya pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran SBdP merupakan pembelajaran yang mencakup seni, kebudayaan, keterampilan, dan karya. Pembelajaran SBdP mengacu pada landasan yuridis dalam Permendikbud No. 57 tahun 2014 Lampiran III, menjelaskan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP di sekolah diajarkan secara kontekstual, konkret, dan komprehensif dimana dalam pembelajarannya diintegrasikan dalam tema atau dikaitkan dengan mata pelajaran lainnya (Anwar, 2020). Pembelajaran SBdP ini dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang memiliki kebermaknaan dan keunikan tersendiri. Pembelajaran SBdP dikatakan unik karena dalam pembelajarannya bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat berekspresi, berapresiasi, berkreasi, dan berimajinasi melalui karya yang diciptakan (Pitriani, 2020).

Pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar dalam pelaksanaannya haruslah dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berkreasi secara langsung melalui karya yang dibuat dengan benda nyata atau konkret

(Nursehah & Rahmadini, 2021). Hal tersebut dikarenakan pada usia sekolah dasar yaitu 7-12 tahun, siswa berada pada tahap operasional konkret. Dimana menurut Piaget dalam penelitian Helmatunnisa (2022) menyatakan bahwa pada tahap operasional konkret ini siswa sudah dapat berpikir logis, namun hanya bisa didapatkan melalui benda-benda nyata atau konkret serta harus dilakukan secara langsung atau praktik. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Daryanto (2010) yang menyatakan bahwa berdasarkan landasan psikologis anak usia sekolah dasar akan lebih mudah memahami sesuatu hal secara konkret daripada abstrak. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar sangat dibutuhkan media dalam bentuk nyata yang bertujuan agar siswa dapat memperoleh pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam, sehingga diharapkan pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih berkesan dan tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Dalam pembelajaran SBdP di sekolah dasar sangat menekankan agar siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Hal tersebut dikarenakan, aspek kreativitas dan seni merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Mengembangkan kreativitas siswa sejak dini merupakan hal yang penting untuk dilakukan, karena aspek kreativitas dalam diri siswa dapat berdampak terhadap kepercayaan diri dan keunggulan dimasa yang akan datang (Wardan, et al., 2024). Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran SBdP, guru sangat dibutuhkan sebagai stimulator agar kreativitas siswa dapat terlatih dan berkembang (Ilhamudin, et al., 2023).

Dalam pembelajaran SBdP pada proses pelaksanaannya, selain menekankan pada kreativitas juga mengutamakan keterlibatan siswa salah satunya melalui kerjasama dalam pembelajarannya. Jadi dalam pelaksanaannya, siswa tidak hanya didorong untuk melatih atau mengembangkan kreativitasnya saja, namun juga didorong untuk dapat bekerjasama dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat bermakna bagi siswa. Sejalan dengan hal tersebut, dalam *National Education Science* serta Boiyen dan Crippen yang dikutip dalam penelitian Agusta, Setyosari, & Sa'dijah (2018) menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang akan menjadi generasi penerus, sangat penting untuk dilatih dalam keterampilan

keaktivitas (*creativity*) dan kemampuan kerjasama (*collaboration skill*). Hal tersebut dikarenakan, kreativitas dan kerjasama merupakan dua keterampilan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan kreativitas dapat melatih siswa menjadi individu yang kreatif yang dapat membedakan dirinya dengan orang lain, sedangkan keterampilan kerjasama dapat berperan untuk melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan sosial, menghargai perbedaan pandangan, dan melatih siswa untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri.

Dalam melatih kreativitas dan kerjasama siswa tentu saja dibutuhkan adanya dukungan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran bukan hanya kreativitas dan kerjasama siswa saja yang tercapai, namun juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yang kemudian akan berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muktadir, Wardhani, & Arif (2020) yang mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat melatih dan membuat siswa mau untuk mengeksplorasi kreativitas dalam dirinya. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Imroati (2019) juga berpendapat bahwa dalam melatih kreativitas dibutuhkan adanya dukungan media khususnya media dalam bentuk nyata atau benda konkret seperti dengan memanfaatkan berbagai benda yang ada dilingkungan sekitar. Salah satu contoh media dalam bentuk benda konkret adalah media *Cardboard* (Kardus) seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati, Fataky, & Pangestu (2022) yang menggunakan miniatur kardus untuk melatih kreativitas siswa. Selain itu juga, dalam penelitian yang dilakukan oleh Zain, Syamsuyurnita, Sari, & Nasution (2023) yang menggunakan media Pipa Pazzle kardus bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat memperlihatkan bahwa baik itu aspek efektivitas, kreativitas, maupun kerjasama dapat dilatih melalui penggunaan media pembelajaran dalam bentuk konkret atau nyata.

Membahas mengenai penggunaan media dalam pembelajaran, tidak lepas dari peran seorang guru. guru sebagai pendidik di sekolah merupakan kunci utama dari terlaksananya kegiatan belajar mengajar khususnya dalam mencapai

keberhasilan pembelajaran. Tugas utama guru sebagai pendidik adalah menciptakan suasana belajar yang dirancang secara sistematis dan berkesinambungan. Selain itu, Guru sebagai komponen utama dalam pembelajaran memiliki tugas sebagai stimulator untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan salah satunya dapat dimunculkan melalui penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan teori belajar behavioristik, yang mana dalam teori ini menekankan pada stimulus dan respon (S-R). Dalam teori belajar behavioristik dijelaskan bahwa perubahan pada siswa dapat terjadi ketika adanya rangsangan (stimulan) yang dapat menimbulkan perilaku reaktif siswa (respon). Jika didasarkan pada teori belajar behavioristik, maka stimulan dalam pembelajaran dapat dimunculkan melalui media pembelajaran, yang dimana nantinya diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat menunjukkan adanya perubahan perilaku reaktif seperti meningkatnya kreativitas dan kerjasama siswa (Anam, 2019). Dalam memilih media pembelajaran menurut Daryanto (2010) dapat ditinjau berdasarkan landasan empiris, guru hendaknya mempertimbangkan media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa, karakteristik materi yang diajarkan, dan karakteristik media itu sendiri.

Jika berkaca dari kenyataan yang terjadi dilapangan, guru kurang mempertimbangkan berbagai karakteristik dalam memilih media pembelajaran, bahkan di beberapa sekolah cenderung melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media, hal tersebut salah satunya ditunjukkan pada pembelajaran SBdP. Permasalahan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahma, Umar, dan Kusnadi (2023) yang menyatakan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran SBdP yang sebenarnya terjadi dilapangan dirasa masih kurang efektif. Hal tersebut diketahui dari beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian yaitu terbatasnya sumber belajar, guru lebih sering menerapkan metode ceramah, dan yang paling utama masih sangat minim dan terbatas dalam menggunakan media pembelajaran. Permasalahan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran SBdP, tentu saja dapat berdampak ke berbagai hal, baik itu berdampak pada keberhasilan belajar maupun berdampak pada siswanya seperti kurangnya

keaktivitas dan kemampuan kerjasama siswa. Permasalahan kurangnya media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kurangnya kreativitas siswa didukung dari keadaan yang terjadi dilapangan yang ditemukan dalam penelitian Solikhah, Ratnaningsih, dan khaq (2023) yang menyatakan bahwa fakta yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tanpa menggunakan media dapat membuat kreativitas siswa kurang tersalurkan, sehingga hal tersebut menyebabkan kreativitas siswa kurang optimal. Kurangnya kreativitas siswa dapat terlihat ketika siswa cenderung melakukan sesuatu tidak berdasarkan imajinasinya, tetapi mengikuti contoh yang diberikan. Selain itu juga, dalam penelitian Dewi (2020) ditemukan permasalahan rendahnya kemampuan kerjasama siswa yang disebabkan guru lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat kegiatan individu serta didukung tanpa adanya penggunaan media yang inovatif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di beberapa sekolah tersebut, peneliti juga menemukan permasalahan yang sama ketika peneliti melaksanakan pra observasi pada salah satu sekolah yang berlokasi di kabupaten Indramayu, yaitu sekolah UPTD SDN 2 Temiyang. Setelah melaksanakan pra observasi, peneliti menemukan masalah utama yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran SBdP, Padahal seperti yang diketahui dalam pembelajaran SBdP, penggunaan media merupakan hal yang penting sebagai penyalur pengetahuan agar siswa lebih mudah memahami serta sebagai pendukung dalam melatih kreativitas dan kerjasama siswa. Berangkat dari permasalahan yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran SBdP yang berdampak pada rendahnya kreativitas dan kerjasama siswa serta didukung dari penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa kreativitas dan kerjasama dapat dilatih melalui media pembelajaran konkret. Hal tersebut, membuat peneliti tertarik untuk mengkaji lebih mendalam sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang diupayakan melalui pengembangan media *Cardboard Toys*. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Cardboard Toys* Pada Pembelajaran SBdP Untuk Melatih Kreativitas dan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar?
3. Bagaimana kreativitas dan kerjasama siswa setelah dilakukan pengembangan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kreativitas dan kerjasama siswa setelah dilakukan pengembangan media *Cardboard Toys* pada pembelajaran SBdP di sekolah dasar

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya berpusat pada guru.
2. Bagi Siswa, dapat memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan maupun referensi untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa dalam

belajar sehingga memberikan wawasan baru bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan dijadikan sebagai bahan pengembangan diri dalam menciptakan pembelajaran yang dapat melatih kreativitas dan kerjasama siswa sehingga penulis mampu menjadi calon pendidik yang berkualitas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2021 yaitu sebagai berikut:

1. BAB I (Pendahuluan)

Pada bab ini disampaikan struktur pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II (Kajian Pustaka)

Pada bab ini menjelaskan mengenai Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), media pembelajaran, media *Cardboard Toys*, kreativitas, dan kerjasama disertai dengan penelitian terdahulu yang relevan.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Pada bab ini menjelaskan mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Pada bab ini akan memaparkan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.

5. BAB V (Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi)

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang memuat simpulan penelitian yang berisi uraian padat dari hasil penelitian yang dilakukan.