

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menjadikan manusia sebagai sumber daya terberdayakan dengan segala potensinya. Melalui pendidikan, anak dapat mengembangkan potensi, minat, bakat dan kreativitas yang ada pada dirinya sehingga dapat bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Sebagai negara berkembang, Indonesia sangat membutuhkan generasi muda kreatif yang mampu untuk memberikan sumbangan berupa penemuan berupa ilmu pengetahuan, teknologi maupun kebudayaan yang sangat dibutuhkan sekarang ini.

Untuk menciptakan pendidikan yang optimal dibutuhkan usaha cerdas. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan rancangan pembelajaran. rancangan pembelajaran dapat memudahkan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam mempersiapkan rancangan perangkat pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa komponen, salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang sesuai guna mencapai pembelajaran yang bermakna. Ada banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka sendiri (Sapitri, 2016: 64).

Pada model *discovery learning* proses pembelajaran tidak dipegang keseluruhan oleh guru melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan dan memecahkan masalah pada saat pembelajaran tersebut.

Penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Dengan begitu siswa mempunyai pengalaman langsung atas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Seni merupakan kegiatan yang menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang didapat melalui aktivitas seni tidak lepas dari proses yang melibatkan pandangan, tinjauan, penglihatan, atau penglihatan indrawi (Nurharini, 2013: 107). Pendidikan seni budaya dan prakarya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan produktivitas anak.

Pembelajaran seni jika dikelola dengan baik dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik (Kusmastuti, 2017: 101). Pada prinsipnya, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk menumbuhkan sikap ekspresif, produktif, inovatif, dan kreatif siswa sehingga nantinya siswa tersebut mempunyai bekal kehidupan untuk dapat berinovasi dan berkreasi demi kemajuan bangsa dan negara Hajjaj dalam Danang Febtiansyah (2019).

Menurut Yuliati dalam Danang Febtiansyah (2019) Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya. Saat ini banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas merupakan sebuah pemberian Tuhan sebagai unsur bawaan sejak lahir yang tidak dimiliki oleh semua orang dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu untuk dilatih dan tidak membutuhkan adanya pengaruh lingkungan. Anggapan tersebut adalah sebuah anggapan yang tidak benar, karena pada dasarnya semua orang memiliki potensi untuk menjadi orang yang kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda (Firdaus, 2015: 7).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di salah satu Sekolah Dasar Swasta yang ada di Kota Bandung pada mata pelajaran SBdP materi membuat karya dekoratif, terlihat hasil karya siswa satu dengan siswa lainnya masih cenderung sama. Siswa belum mampu untuk mengkombinasikan unsur-unsur rupa dalam membuat karya dekoratif. Siswa masih cenderung menggambar karya dekoratif dengan motif geometri. Siswa kurang berani untuk menuangkan ide dan kreasi

dalam karyanya. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai rancangan pembelajaran *Discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III Sekolah Dasar. Dari permasalahan di lapangan yang ditemukan, peneliti akan mengkaji dengan melakukan penelitian yang berjudul “Rancangan Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan maka, dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut ;

### **1.2.1 Rumusan Umum**

Bagaimanakah Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?

### **1.2.2 Rumusan Khusus :**

1. Bagaimanakah rancangan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah rancangan bahan ajar pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?
4. Bagaimanakah rancangan LKPD *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?
5. Bagaimanakah rancangan evaluasi pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas dapat diidentifikasi tujuan umum dan tujuan khusus dilaksanakannya penelitian yaitu :

#### **1.3.1 Tujuan Umum :**

Mendeskripsikan Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus :**

1. Mendeskripsikan rancangan perangkat pembelajaran pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan rancangan bahan ajar pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan rancangan media pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan rancangan LKPD *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan rancangan evaluasi pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai bahan masukan khususnya di bidang pendidikan sekolah dasar. Hasil penelitian ini sebagai informasi untuk menambah pengetahuan dalam meningkatkan kreativitas siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a) Bagi Peneliti

Sebagai calon guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam menambah khasanah pengetahuan dan sebagai bahan referensi pengembangan untuk penelitian selanjutnya.

#### b) Bagi Guru

Bagi guru selaku pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam memilih model pembelajaran yang tepat, meningkatkan profesionalisme dan kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar, dan menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

#### c) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, mendorong siswa untuk memahami materi pembelajaran, melatih siswa menjadi kreatif dalam pembelajaran