

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan menjadi manusia berakhlak mulia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, warga negara yang sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Selama pelaksanaannya, pengajaran diatur melalui pengembangan fungsi panutan, pengambilan keputusan, dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2013, menjelaskan bahwa Kurikulum Sekolah Dasar dan Madrasah yang dilaksanakan setelah tahun pelajaran 2013/2014 disebut Kurikulum Sekolah Dasar 2013.<sup>2</sup> Kurikulum 2013 menitikberatkan pada pengembangan tiga aspek utama yaitu peserta didik berakhlak mulia (emosional), terampil (psikomotorik) dan berilmu (kognitif) yang berhubungan satu sama lain. Sehingga dengan hal itu, kurikulum ini dapat membentuk peserta didik yang kreatif, inovatif dan produktif.

Saat ini, semakin diakui bahwa tidak hanya kecerdasan, tetapi juga kreativitas merupakan bakat seseorang. Kreativitas dan kecerdikan memungkinkan

---

<sup>1</sup> Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>2</sup> Permen Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah.

munculnya penemuan-penemuan baru tidak hanya di bidang sains dan teknologi, tetapi juga di semua bidang usaha manusia lainnya. Kreativitas merupakan prioritas yang perlu dikelola dan dikembangkan secara optimal. Merupakan persyaratan agar seluruh peserta didik di sekolah dapat menghadapi tantangan masa depan seperti perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang lainnya.<sup>3</sup>

Kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu faktor yang membuat pemerintah merancang kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka yang salah satu fokusnya adalah profil pelajar pancasila, yang dapat diartikan sebagai sejumlah karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh peserta didik, yang didasarkan pada nilai-nilai luhur Pancasila. Dimensi dan elemen yang terkandung dalam profil pelajar pancasila tersebut diantaranya adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, mandiri, gotong royong, bernalar kritis, dan kreatif. Namun yang menjadi fokus dalam penelitian ini mengenai kreativitas peserta didik, yang juga merupakan salah satu gagasan utama dalam profil pelajar pancasila yaitu Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif adalah menghasilkan gagasan, karya dan tindakan yang orisinal.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Melinda Siregar dan Siti Aisyah Nasution, *Teknologi Informasi Sekolah Dasar: Implementasi Peningkatan Mutu Belajar Siswa dan Kreativitas Guru*, (Tasikmalaya: PRCI, 2022), 2-3.

<sup>4</sup> Kemdikbud.go.id. diakses pada tanggal 10 Juli 2023.

Al-Qur'an menjelaskan mengenai konsep inovatif dan kreatif yang terdapat pada Q.S Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُ مَعْقَبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِن وَّالٍ

“Allah SWT menjelaskan dalam ayat ini, bahwa Dia tidak merubah keadaan suatu kaum, berupa kenikmatan dan kesehatan jiwa raga, hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri, dari ketaatannya kepada Allah SWT”.<sup>5</sup> Maksudnya ayat tersebut memberi tuntunan kepada manusia agar selalu berusaha mengubah keadaan, dari situasi buruk menuju situasi yang baik atau dari kemunduran menuju kemajuan. Kemajuan itulah yang selalu dikehendaki oleh setiap bangsa dan negara termasuk Indonesia. Ayat tersebut mengandung motivasi untuk selalu berinovasi dengan merubah manajemen dan sistem kerja agar tidak tertinggal ketika yang lain maju. Bahkan dengan selalu berinovasi dan berkreasi maka kita akan menjadi orang yang lebih baik dan lebih berkembang untuk masa yang akan datang.

Kreativitas dan keterampilan berjalan seiring waktu dalam seni. Pada tingkat sekolah dasar, pendidikan seni merupakan bagian dari mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP). Dalam pembelajaran SBDP sangat bermanfaat untuk memberikan pengalaman yang menarik kepada siswa dalam berkreasi,

---

<sup>5</sup> Syaikh Asy-Syanqithi, *Tafsir Adhwa 'ul Bayan*, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), h. 148.

berkarya, mengapresiasi dan mengembangkan bakatnya melalui pendekatan 'belajar dengan seni', 'belajar melalui seni' dan 'belajar tentang seni'.<sup>6</sup>

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) memperhatikan kebutuhan perkembangan untuk mencapai multi kecerdasan yang terdiri dari interpersonal, visual, musikal, linguistik, logis, matematis, ilmiah dan kreatif. Berperan dalam membentuk kepribadian siswa yang harmonis. kecerdasan intelektual, kecerdasan mental, kecerdasan moral dan emosional.

Mata pelajaran seni budaya tingkat dasar sangat kontekstual dan diajarkan secara spesifik, lengkap dan komprehensif, mencakup semua aspek (seni budaya, musik, tari, kerajinan tangan) melalui pendekatan tematik. Untuk meningkatkan itu, guru seni rupa harus memiliki pemahaman yang baik tentang keberadaan seni dan budaya yang hidup di lingkungannya sehari-hari, dan mengenalkannya pada budaya lokal sehingga mereka mengenal, mencintai dan akhirnya belajar darinya. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di SD/MI harus dilakukan dengan memanfaatkan lingkungan sebagai tempat apresiasi dan kreasi seni.<sup>7</sup>

Ruang lingkup pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) SD/MI meliputi: gambar ekspresif, mozaik, relief, lagu dan elemen musik, musik ritmis, gerakan tubuh, imitasi gerakan, montase, kolase, patung nyanyian paksa, lagu rakyat, dan lain-lain.

Meningkatkan kreativitas peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai hal kegiatan, salah satunya melalui karya montase dalam pembelajaran seni

---

<sup>6</sup> Adnan, dkk, "Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Karya Montase Dalam Pembelajaran Seni Rupa", dalam *Jurnal Sosiohumaniora Kodepena*, Vol. 02, No.01, 2021, 131.

<sup>7</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Kencana, 2019), 89.

budaya . Sehingga dengan ini peserta didik mampu mengembangkan bakat serta potensinya dengan membuat karya montase. Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) melalui montase merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Montase merupakan kegiatan menempel atau merekatkan berbagai potongan gambar dari berbagai sumber majalah, koran, komik, foto gambar yang sudah ada atau bahan lainnya menggunakan lem pada media datar, gambar-gambar itu diatur sedemikian rupa sehingga membuat gambar baru yang mencapai makna.<sup>8</sup>

Hasil temuan penelitian terdahulu, mengenai pembelajaran pada tema seni dan budaya yang ditulis Norfaizah, menunjukkan bahwa kreativitas siswa bekerja sangat baik setelah pembelajaran selesai.<sup>9</sup> Selanjutnya penelitian oleh Muhammad Noor, menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menciptakan karya kerajinan tangan untuk mata pelajaran Seni Budaya dan prakarya termasuk dalam kategori baik.<sup>10</sup> Kemudian penelitian dari Mawardah menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) dengan manik-manik menarik perhatian peserta dan mereka sangat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.<sup>11</sup>

Upaya sekolah dalam menumbuhkembangkan kemampuan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) dapat

---

<sup>8</sup> Lisa Aditya Dwiwansyah dan Pertiwi Kamariah Hasis, *Pembelajaran Seni Rupa untuk Anak Usia Dini* (Indramayu: Penerbi Adab, 2020), 40.

<sup>9</sup> Norfaizah, "Implementasi Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dan Kreativitas Siswa dalam Pembuatan Media Belajar Berbasis Kolase di MIN 4 Tabalong", Skripsi jurusan PGMI FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2022, 91.

<sup>10</sup> Muhammad Noor, "Kreativitas Peserta Didik Kelas VI dalam Membuat Kerajinan Tangan Barang Bekas pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di MIN 4 Kota Banjarmasin", Skripsi jurusan PGMI FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2017, 73.

<sup>11</sup> Mawarda, "Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Menggunakan Manik-manik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Thayyibah Kecaatan Gambut", Skripsi jurusan PGMI FTK UIN Antasari Banjarmasin, 2018, 60.

dikombinasi dengan model pembelajaran berbasis proyek, sering juga dikenal dengan *project based learning* (PjBL). Model ini sering dilaksanakan untuk kegiatan pembelajaran karena pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan karya siswa, lebih menyenangkan, bermanfaat serta lebih bermakna.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil kajian pendahuluan, ditemukan bahwa di MIS TPI Keramat Banjarmasin melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan parkarya (SBDP) pada materi montase. Namun, peserta didik masih cenderung meniru gurunya dan teman-temannya yang lain, mengandalkan keteladanan gurunya, yang melemahkan kreativitasnya. Materi ini juga hampir tidak tersentuh di kelas IV. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran SBDP Pada Materi Montase Kelas IV Berbasis *Project Based Learning* (PjBL) Di MIS TPI Keramat Banjarmasin”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang permasalahan di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah.

1. Bagaimana kreativitas peserta didik dalam materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin?

---

<sup>12</sup> Halim Purnomo dan Yunahar Ilyas, *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*, (Yogyakarta: K-Media, 2019), 15.

2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin.

### **C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian**

#### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sedang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin

#### 2. Signifikasin Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dengan penelitian ini adalah:

- a. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan inspirasi bagi para pemerhati untuk melakukan penelitian tentang kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin

- b. Secara Praktis

### 1) Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan untuk transfer ilmu pada pendidikan selanjutnya.

### 2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sekaligus evaluasi bagi pihak sekolah dalam melaksanakan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL).

## **D. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan memahami masalah yang diteliti, dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Pelaksanaan

Pelaksanaan dapat diartikan sebagai proses, metode, tindakan implementasi (rencana, keputusan, dan lain-lain).<sup>13</sup> Adapun yang dimaksud pelaksanaan pada penelitian ini adalah mengenai kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBDP pada materi montase kelas IV berbasis *project based learning* (PjBL) di MIS TPI Keramat Banjarmasin.

### 2. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

---

<sup>13</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 15 September 2022.

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) adalah kegiatan pembelajaran yang memperkenalkan karya seni estetik, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya suatu negara.<sup>14</sup>

### 3. Montase

Karya montase dibuat dengan cara menyisipkan berbagai gambar yang sudah jadi dari majalah, kalender, media online, dll kemudian disusun ulang menjadi gambar baru.<sup>15</sup>

### 4. Kreativitas

Kreativitas adalah proses menghasilkan karya baru yang diterima atau diakui bermanfaat oleh masyarakat tertentu.<sup>16</sup>

### 5. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan dengan cara menyelesaikan suatu proyek yang bermakna dan mengembangkan produk dunia nyata.<sup>17</sup>

---

<sup>14</sup> Ani Kadarwati dan Vivi Rulviana, *Pembelajaran Terpadu*, (Magetan: CV. Ae Media Grafika, 2020), 81.

<sup>15</sup> Chotimatu Rohmaniah dan Ramadhan, *Referensi gambar mewarnai, kolase, montase, aplikasi, mozaik*, (Pontianak: PGRI Prov Kalbar, 2019), 2.

<sup>16</sup> Endang Yuswatiningsih, *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah*, (Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2017), 1.

<sup>17</sup> Sunismi, Dyah Werdiningsih dan Sri Wahyuni, *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 122.

### E. Penelitian Terdahulu

Berikut literatur yang penulis peroleh setelah melakukan pencarian literatur terhadap beberapa penelitian yang berhubungan dengan judul penelitian penulis:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Norfaizah	Setelah pembelajaran selesai, kreativitas siswa bekerja dengan sangat baik. Siswa dapat memilih kombinasi bahan dan warna yang tepat dan menguasai kelancaran langkah-langkahnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran SBDP dan kreativitas peserta didik</li> <li>• Metode penelitian kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Montase</li> <li>• Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL)</li> </ul>
2	Muhammad Noor	Tingkat kreativitas siswa dalam membuat kerajinan tangan yang digunakan pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya MIN 4 Kota Banjarmasin memperoleh skor rata-rata 75,26 yang termasuk dalam kategori baik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran SBDP dan kreativitas peserta didik</li> <li>• Metode penelitian kualitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Montase</li> <li>• Berbasis <i>project based learning</i> (PjBL)</li> </ul>
3	Mawardah	Pembelajaran SBK dengan manik-manik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran SBDP dan kreativitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi Montase</li> <li>• Berbasis</li> </ul>

		banyak mendapat perhatian dari siswa karena mereka terlihat sangat aktif dalam pembelajarannya.	peserta didik • Metode penelitian kualitatif	<i>project based learning</i> (PjBL)
--	--	---	---	--------------------------------------

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, maka dapat diketahui persamaan dengan penelitian ini adalah membahas mengenai kreativitas peserta didik melalui pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP). Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis materi yang diajarkan dan lokasi penelitian serta tujuan dari penelitian.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan pemahaman mengenai pembahasan ini, maka penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang meliputi, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II meliputi kajian teori dan kerangka pikir.

Bab III merupakan bab metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang menjelaskan hasil penelitian yang berfokus pada rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab V adalah bab penutup yang meliputi simpulan dan saran-saran.