

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan setiap orang melalui bimbingan, pengajaran yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah sepanjang masa untuk menyiapkan siswa agar dapat menjalankan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara baik pada masa depan. ¹ Adapun tujuan pendidikan secara umum dalam Undang-undang RI Nomor 22 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II, Pasal 3 yang berbunyi: Tujuan pendidikan Nasional ialah 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 masyarakat yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tidak terlepas dari hal tersebut faktor penentu pendidikan, yaitu guru, siswa, lingkungan pelatihan dan alat yang digunakan dalam pelatihan. Dalam dunia pendidikan seorang guru ialah sebagai pendidik, pembimbing, pendidik dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana dalam pembelajaran, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik yang menanamkan rasa aman,

¹ Abd. Kadir, dkk, *Dasar-dasar Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h, 60

² Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *system Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) beserta penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003).

memberi ruang kepada siswa untuk berpikir kreatif, aktif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilannya.³

Pengembangan minat dan kreativitas sering ditelantarkan dalam pendidikan formal, padahal sangat bermakna untuk pengembangan potensi peserta didik secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Minat dalam diri seseorang bisa saja bertambah atau bahkan menghilang. Membangun minat dalam belajar melalui cara dengan berusaha menghubungkan bahan pelajaran dengan bahan yang lain, terlebih lebih dengan realitas kehidupan. Pentingnya minat sangat diperlukan seseorang untuk melakukan suatu proses belajar. Memiliki minat yang tinggi dapat membantu lancar suatu pembelajaran jika apa yang diminatinya yang berkaitan dengan suatu mata pelajaran atau materi tersebut. Sebelum menguraikan lebih lanjut, ada pengertian kreativitas menurut para ahli yang berbunyi “Kreativitas merupakan anak yang berupaya menghasilkan berbagai kreasi ditandai dengan sifat-sifat determinan, independen, individualistik, antusias dan menghasilkan sesuatu”.

Guru kreatif ialah guru yang mempunyai kreativitas. Kreativitas setiap guru harus menjadi panutan bagi peserta didik, demikian pula sikapnya dalam belajar, hal ini dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, tindakan, perilaku, tutur kata dan pakaian guru sehari-hari menjadi acuan bagi peserta didik. dalam QS. Al-Baqarah: 44

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h, 19

أَتَأْمُرُونَ النَّاسَ بِالْبِرِّ وَتَنْسَوْنَ أَنْفُسَكُمْ وَأَنْتُمْ تَتْلُونَ الْكِتَابَ عَلَى أَفْلا تَعْقِلُونَ ٤٤

Maksud dari ayat diatas adalah Allah menyeru hambanya untuk berpikir agar dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan inovatif. Salah satu mata pelajaran yang perlu diberikan di sekolah dasar ialah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Dalam mata pelajaran SBdP terdapat pembelajaran seni seperti Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Keterampilan. Pembelajaran Seni Rupa di dalam mata pelajaran SBdP termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan bagian yang sangat penting dalam kurikulum 2013 karena memiliki manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia baik secara pribadi maupun sosial, sehingga sangat beralasan jika seni dan budaya masuk dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah seperti yang dinyatakan dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat 1. Dalam struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP), materi seni dan budaya dikemas dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Sementara, dalam kurikulum 2013 SBK diganti namanya menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan demikian, mata pelajaran SBdP di SD wajib disampaikan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.

Seni merupakan nikmat Allah yang terbesar, dan dianugerahkan secara sempurna kepada manusia. Seni dapat diekspresikan melalui beberapa anggota tubuh seperti tangan, raut muka, suara yang mana menghasilkan karya seni yang beragam. Salah satu seni rupa yang diekspresikan melalui tangan yaitu: seni

lukis, seni kriya, seni patung dan lain sebagainya. Prof. Dr. M. Quraish Shihab membahasakan bahwa seni adalah ekspresi ruh dan budaya manusia yang mengandung dan mengeluarkan keindahan, juga merupakan naluri atau fitrah yang diturunkan oleh Allah Swt kepada hamba-hambanya.

Dalam sebuah hadits disebutkan:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ : " لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ مَنْ

كَانَ فِي قَلْبِهِ مِثْقَالُ ذَرَّةٍ مِنْ كِبَرٍ " قَالَ رَجُلٌ : إِنْ الرَّجُلَ يَحِبُّ أَنْ يَكُونَ ثَوْبُهُ حَسَنًا

وَنَعْلُهُ حَسَنَةً ، قَالَ : " إِنْ اللَّهُ جَمِيلٌ يَحِبُّ الْجَمَالَ الْكِبْرُ بَطْرُ الْحَقِّ ، وَغَمَطُ النَّاسِ

4 . "

Jika Allah maha indah, maka tentu saja indah pula perkataan yang diturunkan-Nya kepada Nabi Muhammad Saw, dengan kata lain keindahan kalimat Allah (Al-Qur'an) bermakna karena keindahan asal usulnya. Al-Qur'an pula sebagai penuntun manusia dalam mengenal Tuhannya untuk melihat kekuasaan dan keindahannya. Manusia mempunyai naluri dasar (fitrah) untuk mengisi kehidupannya dengan sesuatu yang indah dijelaskan dalam QS. Ar-Rum (30): 30

⁴ Imam Muslim dan Imam Nawawi, *Shahih Muslim bi Syarh an-Nawawi*, (Beirut: Daar Al-Kitab al-'Ilmiyah,t.t) h. 88

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ

ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ لَا وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ۗ ٣٠ 5

Dalam zaman sekarang, banyak anak cenderung lebih terpaku pada gadget dan kurang mengembangkan kreativitasnya. Oleh karena itu, penting untuk memberikan upaya pengembangan minat dan kreativitas anak sejak dini, salah satunya kerajinan tangan. Dengan demikian diharapkan anak-anak dapat mengasah motorik halus, memperluas wawasan, serta meningkatkan kreativitas mereka. Melalui upaya ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif dan inovatif di masa depan.

Pada materi pelajaran yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah materi tentang Kerajinan Tangan yang sangat berhubungan dengan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Yang mana kerajinan tangan dibuat langsung menggunakan tangan dan memiliki keindahan tersendiri. Kerajinan tangan biasanya terbuat dari bahan-bahan. Sering kita lihat orang membuat kerajinan tangan sebagai hiasan. Contoh dari bahannya bisa terbuat dari barang bekas (botol, kardus, plastik makanan, plastik deterjen dan lain sebagainya).

Minat belajar peserta didik kelas III E SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin tergolong kurang. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti masih terdapat masalah terkait minat belajar peserta didik. Kebanyakan peserta

⁵Kemenag, Al-Qur'an Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia (Bandung: Sigma Eksa Media, 2019)

didik berbicara sendiri dalam proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan kelas tersebut rebut. peserta didik sekarang lebih suka memainkan handphone untuk main game bukan mencari hal-hal yang berkaitan dengan Kerajinan Tangan. Kondisi di sekolah SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin, yang diketahui bahwa sekolah tersebut lebih maju dibanding sekolah yang lainnya. Peserta didik saat ini cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas dan minat belajar. Hal ini menyebabkan berkurangnya waktu yang dihabiskan untuk beraktivitas kreatif seperti kerajinan tangan, sehingga berdampak pada perkembangan kognitif dan motorik anak.

Upaya yang dilakukan dalam mengembangkan minat dan kreativitas peserta didik yaitu terletak pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan cara interaksi belajar mengajar, kondisi belajar agar peserta didik merasa nyaman. Di sisi lain, guru sebagai pengelola pembelajaran dapat berupaya menciptakan kebiasaan belajar bagi peserta didik untuk selalu giat belajar sehingga menjadi motivasi bagi peserta didik untuk mengembangkan minat dan kreativitasnya dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai minat dan kreativitas siswa, diperoleh data bahwa minat dan kreativitas siswa pada maple SBdP mengenai kerajinan tangan termasuk kurang. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, terdapat salah satu siswa yang tidak bisa diam dan suka mengganggu temannya yang sedang fokus memperhatikan guru dan membaca buku. Hal ini membuat teman yang diganggu nya merasa terganggu dan tidak suka.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagian siswa Kelas III E di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin yang kurang berminat dan kurang kreatif dalam kegiatan kerajinan tangan. Siswa tersebut lebih memilih untuk menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game online, kalau di sekolah, suka mengganggu temannya, suka memainkan alat kebersihan dikelas sehingga alat tersebut rusak. hal ini membuat siswa tersebut kurang terampil dalam mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan praktik langsung. Diperlukan pendekatan yang tepat untuk memotivasi siswa tersebut agar tertarik dan aktif dalam belajar membuat kerajinan tangan.

Dari penjelasan diatas bahwa siswa mata pelajaran SBdP terdapat adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin kurangnya minat dan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti minat dan kreativitas peserta didik, oleh sebab itu, peneliti mengambil judul "*Upaya pengembangan minat dan kreativitas peserta didik kelas III E pada mapel SBdP Mengenai Kerajinan Tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin.*"

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk memperjelas dari judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka dijelaskan secara operasional yaitu:

1. Minat Siswa adalah ketertarikan suatu hal dari siswa. Minat akan terlihat apabila mendapatkan rangsangan dari luar dan kecenderungan untuk merasa

tertaik pada suatu bidang yang bersifat tetap dan merasakan perasaan yang bahagia.

2. Kreativitas adalah suatu tuntunan dan kehidupan yang penting pada saat ini. Kreativitas adalah aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau kombinasi baru berdasarkan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya agar menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat.
3. Pembelajaran SBdP (seni budaya dan prakarya) merupakan interaksi dari proses pendidikan yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan hubungan timbal balik tersebut memiliki tujuan edukatif tertentu yang menggunakan seni sebagai media pendidikan dengan mengakomodasikan kebutuhan peserta didik untuk kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
4. Kerajinan Tangan adalah pembuatan sebuah benda dengan menggunakan bantuan tangan, buku cetakan mesin dan lain sebagainya. Bisa diartikan sebagai suatu benda yang di ciptakan oleh tangan dan mempunyai fungsi, keindahan dan memiliki harga jual.

C. Fokus Penelitian

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Minat peserta didik dalam pembelajaran SBdP Mengenai Kerajinan Tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin?
2. Bagaimana Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran SBdP mengenai Kerajinan Tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin?

3. Bagaimana Upaya guru dalam pengembangan minat dan kreativitas peserta didik kelas III E pada mapel SBdP Mengenai Kerajinan Tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka yang akan menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui Minat peserta didik kelas III E pada mapel SBdP terfokus pada kerajinan tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin
2. Mengetahui Kreativitas peserta didik kelas III E pada mapel SBdP terfokus pada kerajinan tangan di SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin
3. Mengetahui upaya-upaya guru dalam pengembangan minat dan kreativitas siswa Kelas III E pada mapel SBdp memfokuskan kerajinan tangan di lembaga pendidikan SD Islam Sabilal Muhtadin Banjarmasin

E. Signifikansi Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Kegunaan teoritis, yaitu penelitian yang dilakukan sebagai sarana dalam menyampaikan ide atau gagasan dalam bentuk karya tulis ilmiah.
2. Kegunaan praktis, yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada sekolah, guru, dan siswa mengenai pengembangan minat dan kreativitas peserta didik kelas III E pada mapel SBdP Mengenai Kerajinan Tangan disekolah SD Islam Sabilal Muhtadin Banjamasin.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian oleh Nia Afriyani (2020) dengan Judul *Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran SBdP Melalui Metode Drill Siswa Kelas V MIN Metro*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Buktinya melalui adanya peningkatan belajar siswa pada setiap siklus penelitian tindakan kelas. hasil kreativitas siswa dalam pembelajaran siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 15 siswa dan belum tuntas 14 siswa dengan persentase 51,7% dengan rata rata nilai sebesar 69,9 di siklus II jumlah semua siswa tuntas yaitu sebanyak 29 siswa dengan persentase 100% dengan rata rata nilai sebesar 82,8. Terjadi peningkatan kreativitas sebesar 48,3% dan memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh MIN 1 Metro yaitu 70. Maka dalam pembelajaran kreativitas siswa telah mencapai ketuntasan.⁶
2. Hasil penelitian oleh Eni Siskowati dan Andi Prastowo (2022) dengan judul *Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat kreativitas anak. Faktor pendukung diantaranya: faktor lingkungan serta faktor minat dan motivasi yang tinggi. Sekolah haruslah menjadi fasilitator yang baik untuk

⁶ Nia Afriyani, "UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SBdP MELALUI METODE DRILL SISWA KELAS V MIN 1 METRO," 2020, <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/3636/>.

siswa dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam mengembangkan bakat yang dimiliki. Sedangkan faktor penghambat dalam pembentukan kreativitas antara lain: pemberian evaluasi pada saat proses berlangsung, persaingan yang tidak sehat dan lingkungan yang membatasi.⁷

3. Hasil penelitian oleh Siti Hafsoh (2016) dengan judul *Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat dan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Semester 2 Materi Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Karya Siswa Kelas VA Mi Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peran guru dalam mengembangkan potensi bakat dan minat anak dengan menjadi inspirator bagi siswa dengan berbagai langkah seperti memberikan contoh sikap keteladanan dan lainnya. Sangat berpengaruh untuk minat anak.⁸
4. Hasil penelitian oleh Yeti Suharni (2018) dengan judul *Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas 4 SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas dan Botol Minuman Bekas*. Hasil Penelitiannya bahwa keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol

⁷ Eni Siskowati and Andi Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi," *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4, no. 1 (2022): 42–47.

⁸ Siti Hafsoh and Indah Asyari Saputri, "Peran Guru Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK) Semester 2 Materi Seni Rupa Melalui Metode Demonstrasi Karya Siswa Kelas V A MI Ma'arif Bego Tahun Ajaran 2015/2016," *Revista CENIC. Ciencias Biológicas* 152, no. 3 (2016): 28, file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora%20institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec.

minuman bekas dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya pada kelas IV SD Negeri 93 Kaur. Dapat dilihat dari Pra siklus nilai rata-rata yang telah dicapai yaitu 66,92 % dengan persentase 28 % kemudian pada siklus I meningkat menjadi 69,88 dan presentase 40 % lalu pada siklus II nilai rata-rata 75,6 dan presentase 76 %.⁹

G. Sistematika Penulisan

Untuk mencapai diskusi yang sistematis dan terfokus, peneliti harus menciptakan sistem tertulis yang mengarahkan peneliti ke arah yang terorganisir dan terencana. Sistem penelitian dibagi menjadi bab, dengan rincian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi istilah, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II, Tinjauan teoritis, yang terdiri dari minat belajar, urgensi minat belajar, faktor yang mempengaruhi minat belajar, fungsi minat belajar, upaya meningkatkan minat belajar, kreativitas belajar, seni budaya dan prakarya dan kerajinan tangan.

Bab III, merupakan metode penelitian, terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian, lokasi dan subyek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data dan keabsahan data.

⁹ Yeti Suharni, *Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas 4 SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas dan Botol Minuman Bekas. (Bengkulu, (2018). h, 98.*

Bab IV laporan hasil penelitian, yang meliputi gambaran umum lokasi peneliti, penyajian data dan analisa data.

Bab V merupakan penutup dari penelitian, meliputi kesimpulan seluruh penelitian dan saran berkaitan dengan penelitian.