

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam terbentuknya suatu negara yang Makmur hingga kemajuan suatu Negara. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan generasi yang Berkarakter ,Cerdas, Kreatif, Inovatif hingga Berdaya Saing. Salah satu komponen penting dalam terselenggaranya proses Pendidikan ialah seorang guru, namun Jika melihat dari UU No 20 Tahun 2003 pasal 3 (permendikbud No.20, 2016:1) yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Dalam keseluruhan proses Pendidikan disekolah, akan dilalui sebuah proses interaksi yang dinamai Belajar mengajar. Menurut Harahap (2022, h. 5) Belajar dan mengajar pada hakekatnya merupakan suatu tindakan/aktivitas yang membawa perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku guna memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam proses interaksi ini peranan guru tidak hanya sebagai pengajar yang menyampaikan pengetahuan kepada para siswa tetapi lebih dari itu. Guru juga berperan sebagai pembimbing belajar, sebagai motivator belajar siswa, sebagai pemimpin yang menentukan kemana kegiatan siswa akan diarahkan, serta sebagai fasilitator belajar yang harus menyediakan fasilitas atau setidak-tidaknya menciptakan kondisi lingkungan yang dapat menjadi sumber bagi

siswa. Peran peserta didik tidak hanya sebagai obyek yang hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa juga merupakan subyek yang secara aktif melakukan kegiatan belajar.

Hasil belajar menurut Khadijah (2016, h. 79) merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang dicapai seseorang yang mengalami proses belajar mengajar. Dengan mengadakan evaluasi, hasil belajar dapat dikatakan tuntas apabila telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh masing-masing guru mata Pelajaran. Menurut perangin-angin (2023, h. 305) agar hasil belajar dapat dicapai dengan baik, pendekatan menjadi hal yang sangat penting dalam melakukan pembelajaran salah satunya penggunaan model pembelajaran, guru diuntut kreatif dan inovatif dalam menggunakan model pembelajaran agar siswa merasa senang dan aktif pada proses pembelajaran. Pemakaian model-model pembelajaran merupakan sesuatu keharusan yang harus dilakukan oleh guru untuk memasukan pembelajaran yang menarik, praktis, dan fungsional bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Nurhayati, dkk (2020, h. 428) Menyatakan Salah satu pembelajaran yang diterapkan disekolah dasar adalah pembelajaran Seni. Seni budaya dan Prakarya (SBDP) perlu diberikan kepada semua peserta didik karena pembelajaran seni dapat melatih keterampilan dan kreativitas dalam menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika, emosional, atau intelektual. Sejalan dengan pendapat Tri Hartiti & Bambang Prihadi (2010, h. 28) bahwa Pembelajaran Seni budaya dan prakarya (SBDP) dalam pendidikan sekolah dasar menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa karena kegiatan

pembelajaran Seni budaya dan prakarya bukan hanya sekedar melihat dan mendengar yang disampaikan guru. Dalam pelaksanaan Pembelajaran Senibudaya dan prakarya juga melakukan pengamatan dan melakukan percobaan hingga menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai estetika, emosional atau intelektual sesuai dengan materi ajar agar siswa memahami materi yang disampaikan guru, seperti halnya dibagian Seni rupa pada materi karya seni Makrame.

Seni rupa menurut Mayar (2022, h. 6) adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui Indera mata yang berwujud nyata sehingga dapat dilihat dan dihayati, perwujudan karya seni rupa dapat dilihat berdasarkan fungsi dan tujuan penciptaan, seperti karya seni rupa murni yang dalam proses penciptaannya lebih mengutamakan ungkapan, ide/gagasan, perasaan, nilai estetis-artistik dan tidak dimaksudkan sebagai benda fungsional praktis, seperti contoh lukisan dan patung. Lain halnya dengan seni rupa terapan yang dalam proses pertimbangannya lebih mempertimbangkan nilai, fungsi/kegunaan dan segi keindahan bentuknya, contohnya benda-benda kerajinan tangan seperti karya seni makrame. Pendidikan seni budaya juga dipandang memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang mencakup kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional. Maka Seni budaya dan prakarya perlu diajarkan disekolah dasar dengan cara yang tepat dan mampu melibatkan keaktifan siswa dalam

kegiatan pembelajaran agar dapat menemukan serta menyelesaikan masalah melalui pemikiran sendiri.

Mata Pelajaran seni merupakan mata Pelajaran yang memiliki keunikan tersendiri yang tidak dapat dibandingkan dengan mata pelajaran lain, karena seni budaya adalah mata pelajaran yang menekankan pada kreativitas dan apresiasi seni itu sendiri. Namun tak jarang ditemukan adanya minat siswa yang rendah dalam mempelajari seni dan budaya melalui stigma yang mengatakan bahwa seni budaya lebih mudah dibandingkan dengan ilmu terapan. Hal ini terbukti dari Sebagian besar nilai ulangan harian siswa masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal nilai (KKM) di SDN 101767 Tembung adalah 75,00. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA dan VB Ibu Sri Wahyuni Lubis, S.Pd dan Ibu pada hari senin tanggal 11 Desember 2023 pukul 09.00 WIB diperoleh informasi bahwa hasil belajar Seni pada materi seni rupa karya seni makrame siswa kelas V belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Informasi yang didapat dari guru, terlihat bahwa kelas V-A nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas terdapat 13 siswa dengan persentase 45% dan untuk perolehan nilai ≤ 75 dengan kriteria belum tuntas terdapat 16 siswa dengan persentase 55%. Pada kelas IV-B nilai ≥ 75 dengan kriteria tuntas terdapat 12 siswa dengan persentase 45% dan untuk perolehan nilai ≤ 75 dengan kriteria belum tuntas terdapat 15 siswa dengan persentase 75%. Lebih jelasnya berikut nilai ulangan harian kelas V SD Negeri 101767 Tembung dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	KKM	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
V-A	≥ 75	Tuntas	9	36%
	≤ 75	Belum Tuntas	16	64%
V-B	≥ 75	Tuntas	7	35%
	≤ 75	Belum Tuntas	13	65%

(Sumber : Guru kelas V SD Negeri 101767 Tembung)

Dilihat dari tabel diatas,dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 101767 Tembung masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, siswa yang suka bermain dan berbicara dengan temannya karena pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana guru dalam menyampaikan materi masih bersifat monoton dan guru juga jarang menggunakan pengajaran kelompok yang berpotensi melibatkan siswa di kelas. Banyaknya siswa yang menganggap pembelajaran seni ini adalah pembelajaran yang dinilai mudah dan kurang penting disebabkan karena guru tidak melibatkan siswa dalam prosesnya, sehingga banyak siswa tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang bagaimana struktur pengerjaan sebuah karya seni, siswa sering lebih berpacu pada sebuah karya seni tanpa memperhatikan struktur pengerjaan suatu karya seni, selain itu seringkali siswa kurang memahami esensi daripada karya seni rupa itu. Menghadapi permasalahan tersebut, diperlukan Solusi agar siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, variatif, menyenangkan dan tidak membosankan, seorang guru harus mampu menunjang minat dan perhatian siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, pemanfaatan pendekatan, strategi, model, metode, teknik dan taktik yang tepat serta alat peraga dan media pembelajaran dalam penyajian konten Pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Pemilihan model yang tepat dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, maka sangat penting untuk menggunakannya dalam menyampaikan materi pembelajaran, peran penting seorang guru adalah menentukan apa yang harus dipelajari sesuai berdasarkan materi dan karakteristiknya. Model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share* merupakan salah satu model pembelajaran yang diduga mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Seni rupa. Menurut Sulistio (2022, h. 48) Model pembelajaran *kooperatif tipe Think Pair Share* Adalah jenis pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa karena memberi waktu bagi siswa untuk dapat berpikir secara individu maupun berpasangan. Dalam model ini Siswa saling membantu dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing Setelah itu dijabarkan atau menjelaskan di ruang kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terdiri dari tiga tahap, adapun tahapnya menurut Muyana, dkk.(2021, h. 25) Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share (TPS)* terdiri dari tiga tahap, yaitu : tahap *thinking* (berpikir), *pairing* (berpasangan), dan *sharing* (berbagi). Pada tahap *think* siswa harus berpikir sendiri tentang jawaban atas permasalahan yang diberikan oleh guru, melalui tahap *think* remaja dapat memperoleh pengetahuan yang diakibatkan dari proses kognitif, yaitu : suatu aktivitas mental untuk memperoleh pengetahuan, mengenal masalah menemukan

solusi, mengumpulkan dan menyusun informasi, memahami dan menggunakan bahasa yang tepat dan jelas, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

Selanjutnya pada tahap pair, remaja akan mencari pasangan untuk mendiskusikan hasil berpikir mereka sebelumnya, selama berdiskusi remaja memerlukan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan berkomunikasi. Tahap akhir yaitu, share atau berbagi hasil diskusi dengan pasangan kepada seluruh anggota kelas, untuk dapat menyampaikan hasil diskusi, remaja perlu memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Penyajian pembelajaran dengan seperti ini akan membuat siswa menjadi lebih aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan masalah masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar SBDP Di SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah di uraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pembelajaran yang terjadi dikelas, masih didominasi oleh guru
- 2) Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan monoton
- 3) Peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran SBDP Materi Karya seni rupa makrame.
- 4) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SBDP Materi Karya seni rupa makrame masih rendah, siswa memperoleh nilai dibawah KKM.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksud agar penelitian terarah dan fokus sehingga peneliti dapat mengetahui secara terperinci dan tepat sasaran. Oleh sebab itu berdasarkan masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* terhadap hasil belajar SBDP terutama di materi karya seni rupa makrame di kelas V, di mana pada muatan karya seni rupa makrame dibatasi pada simpul simpul yang digunakan dalam pembuatan sebuah karya seni rupa makrame.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, adapun rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar SBDP materi karya seni rupa makrame Di SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap mata Pelajaran SBDP materi karya seni rupa makrame Di SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah ;

1. Untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar SBDP materi karya seni rupa makrame Di SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024
2. Untuk mengetahui Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Terhadap mata Pelajaran SBDP materi karya seni rupa makrame Di SD Negeri 101767 Tembung T.A 2023/2024 ?

1.6 Manfaat Penelitian

a) Secara Teoritis

- 1) Penelitian ini disusun untuk menjadi acuan bagi guru untuk mendukung proses belajar mengajar lebih efektif, sebagai alternatif bagi guru untuk memilih model pembelajaran.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD/MI sehingga dapat berpengaruh positif pada hasil belajar siswa.

b) Secara Praktis

- 1) Bagi Siswa : dapat meningkatkan prestasi belajar SBDP, khususnya pada materi Karya Seni rupa Makrame.
- 2) Bagi Guru : dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran SBDP di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru dapat dioptimalkan.
- 3) Bagi Sekolah : hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti : untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran serta menjadi bekal nantinya ketika menjadi seorang pendidik.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya : hasil penelitian ini kedepannya dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau informasi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian.