

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kunci utama dalam kemajuan bangsa di Indonesia saat ini adalah pendidikan. Peran pendidikan bagi bangsa Indonesia diharapkan dapat memberikan manfaat besar terhadap pembangunan kehidupan bangsa dengan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Tertuang dalam pembukaan UUD RI 1945 alinea 4 yakni “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa”. Dengan demikian, Indonesia sangat memerlukan pendidikan yang bermutu. Pendidikan bermutu merupakan pendidikan yang dapat memberikan kebebasan pada ketidaktahuan, ketidakmampuan, dan ketidakbenaran. Dengan demikian, pendidikan bermutu akan menciptakan kehidupan manusia yang mampu mengembangkan potensi dirinya menjadi seseorang yang memiliki pengetahuan, keterampilan serta memiliki akhlak mulia dan rasa tanggung jawab yang baik.

Adapun keberhasilan untuk membangun pendidikan yang bermutu bergantung dengan pelaksanaan pembelajaran dikelas, sebab akan berhubungan kait dengan hasil belajar siswa. Trianto (2010:17) berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha sadar bagi guru yang bertujuan membelajarkan peserta didiknya serta mengarahkannya berinteraksi dengan sumber belajar lain agar tercapainya tujuan pembelajaran. (Amna Emda, 2014:68 dalam jurnal lantanida). Dapat diartikan bahwa pembelajaran ialah interaksi atau

komunikasi yang dilakukan guru dengan siswa dan sumber belajar yang membantu ketercapaian pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru menjadi peran utama dalam merencanakan, mengarahkan, dan juga melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya (Aprida Pane & Muhammad Darwis Dasopang, 2017:341 dalam jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman). Maka dari itu, diperlukan guru yang mampu mengelola proses pembelajaran untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan suatu kurikulum yang menjadi pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Adapun kurikulum yang digunakan pendidikan formal terutama pada sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 yang bertujuan membantu mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan seni dan budaya berkenaan dengan karya estetis, artistik, dan kreatif yang membantu menumbuhkan kecerdasan berpikir terhadap peserta didik (Ardipal, 2010:2 dalam jurnal bahasa dan seni). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan seni dan budaya disatukan menjadi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah membahas kompetensi pembelajaran SBdP yaitu menunjukkan sikap rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan, jujur, kerjasama, percaya diri, dan berkarya secara mandiri, mengenal keragaman seni budaya dan prakarya, memiliki rasa peka terhadap karya seni budaya dan prakarya, menciptakan karya seni budaya dan prakarya secara orisinal, serta menciptakan secara tiruan/rekreatif karya seni budaya dan

prakarya (Ruja Wati & Wahyu Iskandar, 2020:146 dalam jurnal penelitian pendidikan dan pembelajaran). Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran SBdP menjadi wadah bagi siswa untuk berkreaitivitas terhadap suatu karya seni termasuk seni musik, seni rupa, seni tari, seni drama, dan keterampilan atau prakarya. Siswa bebas berekspresi untuk menciptakan suatu karya sehingga kemampuan kreativitas siswa dapat mencapai keberhasilan terhadap pembelajaran.

Menurut Supriadi (1994:7) mengenai kreativitas, diartikan sebagai kemampuan menciptakan gagasan atau karya nyata menjadi sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain (Yuyun Yunita, 2018:183 dalam jurnal dewantara). Dari pengertian diatas, kreativitas dimaknai sebagai aktivitas dalam membuat sesuatu yang baru berupa gagasan atau karya yang sifatnya original. Maka dari itu, kreativitas dalam kegiatan pembelajaran SBdP adalah kemampuan siswa dalam menciptakan ide baru terhadap suatu karya dengan memodifikasi dan mengembangkannya menjadi karya yang berbeda dari sebelumnya.

Dari pengalaman penulis pada kegiatan program Kampus Mengajar Perintis yang diselenggarakan oleh Kementrian Pendidikan dan Budaya di SD 104210 Amplas dimana program tersebut untuk memberikan kesempatan para mahasiswa diseluruh Indonesia dalam kegiatan mengajar di sekolah dasar yang letaknya di daerah terpencil. Terdapat permasalahan terhadap pembelajaran SBdP terutama pada kreativitas siswa. Adapun faktor yang menyebabkan kreativitas siswa tidak maksimal yaitu strategi pembelajaran yang diterapkan

guru kurang tepat dan guru tidak memiliki pengetahuan luas pada mata pelajaran sehingga siswa kurang paham terhadap materi pembelajaran.

Penulis melihat perkembangan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di kelas V SDN 104210 Amplas belum maksimal terutama dalam pembelajaran seni tari. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak pernah diberi kesempatan dalam aktifitas menciptakan atau mengeksplorasi ide-ide terhadap materi yang diberi oleh guru. Dengan demikian, capaian pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas sebagaimana yang tertuang dalam tujuan pembelajaran tidak terpenuhi. Hal ini juga disebabkan karena kegiatan mengajar yang dilaksanakan guru tidak mendukung keaktifan belajar yang menumbuhkan pola pikir kreatif siswa. Guru selalu menyampaikan materi secara verbal kepada siswa tanpa adanya praktek sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menghambat kemampuan siswa dalam berkreativitas. Selain itu, sesuai dengan pengalaman mengajar yang telah dilaksanakan, penulis melihat siswa belum mampu mengembangkan suatu pengetahuan atau karya pada pembelajaran SBdP terutama dalam pembelajaran tari.

Silabus kurikulum 2013 revisi 2020 pada sekolah dasar berkaitan dengan pembelajaran tematik yakni pembelajaran yang menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam satu tema (Hilda Karli, 2016:4 dalam jurnal pendidikan dasar).

Mata pelajaran SBdP termasuk seni tari yang tercantum dalam silabus tema 2 subtema 2 yakni “Udara Bersih Bagi Kesehatan” memuat KD 3 memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah, dengan indikator menceritakan karya tari daerah menggunakan properti dan KD 4 mempraktikkan pola lantai pada gerak

tari kreasi daerah, dengan indikator berlatih gerakan tari daerah menggunakan properti. Pembelajaran SBdP secara tematik yang dimaksud yakni, siswa dapat menghubungkan pengetahuan mata pelajaran lain dalam menciptakan gerak tari. Misalnya, dengan mengaitkan pembelajaran PPKn dimana siswa saling bekerja sama menciptakan pola lantai dan menghargai ide-ide dari teman lainnya. Kemudian dalam pembelajaran IPA yang berkaitan dengan tema kebersihan yakni memanfaatkan benda-benda sekitar seperti sapu untuk dijadikan properti tari. Hal tersebut menggambarkan untuk menjadikan lingkungan bersih dan bebas dari kotoran sehingga terciptanya udara segar yang baik untuk menjaga pernapasan. Disamping itu siswa juga sekaligus mempelajari Matematika yaitu membentuk pola lantai yang berkaitan dengan bangun ruang seperti bentuk segitiga, persegi, lingkaran, dan lainnya.

Salah satu cara untuk mencapai peningkatan kreativitas dalam pembelajaran SBdP terutama pada seni tari yaitu menggunakan pendekatan kreatif. James R. Evans (1994) mengartikan kreatif sebagai cara menemukan hal baru dengan sudut pandang yang berbeda dan menemukan berbagai konsep untuk dikombinasikan menjadi konsep yang berbeda (Sesra Budio & Amul Husni Fadlan, 2020:6 dalam jurnal menata). Jadi yang dimaksud dengan pendekatan kreatif dalam pembelajaran SBdP khususnya seni tari adalah suatu pendekatan untuk mengarahkan siswa memiliki pola pikir yang kreatif, yaitu siswa dapat menciptakan ide-ide baru dalam berolah kreasi tari dan mengkombinasikan berbagai konsep untuk menghasilkan sesuatu yang berbeda pada proses pembelajaran.

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran tari di SDN 104210 Amplas belum pernah menggunakan pendekatan kreatif dalam pembelajarannya, sehingga kreativitas siswa dalam bidang seni tari belum maksimal. Oleh karena itu, pendekatan kreatif yang dilakukan harus didukung dengan guru yang kreatif. Guru memberi kebebasan siswa untuk memadukan kemampuan gerak dengan ide-ide yang dimilikinya, sedangkan guru hanya sebagai mediator. (Dyan Indah Purnamasari, 2017:125 dalam jurnal pendidikan dan ke-SD-an). Idealnya, PBM dengan pendekatan kreatif sebaiknya dilakukan dengan menghubungkan pengetahuan tari berdasarkan pengalaman siswa atau kejadian sehari-hari di lingkungan. Siswa bisa menciptakan gerak tari seperti berjalan, berlari, berlompat, dan gerak lainnya. Disamping itu, guru dapat mengarahkan siswa untuk menciptakan gerak tari dengan alat peraga. Setyowati (2001) mengungkapkan tentang alat peraga sebagai sarana meningkatkan kreativitas anak menari (M. Jazuli, 2010:2 dalam jurnal pengetahuan dan pemikiran seni). Siswa dapat memilih benda-benda sekitar yang dapat mereka manfaatkan ke dalam gerak tari sesuai penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya alat peraga tersebut, siswa dapat mengembangkan gerak tari dengan memainkannya secara variatif.

Setelah menguraikan latar belakang diatas, maka penulis melaksanakan penelitian terkait kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP menggunakan pendekatan kreatif. Adapun judul pada penelitian ini yaitu “Pendekatan Kreatif Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN 104210 Amplas”.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Suriasumantri (2003 : 309), identifikasi masalah yakni langkah awal terhadap penguasaan masalah dengan mengenal objek yang akan dijadikan suatu masalah. Setelah melihat penjelasan dari latar belakang, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum tercapainya tujuan pembelajaran terutama terkait kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP.
2. Kreativitas siswa belum maksimal pada pembelajaran SBdP.
3. Kemampuan siswa untuk menciptakan ide-ide baru dalam pembelajaran SBdP masih belum terasah.
4. Kemampuan siswa mengembangkan dan memodifikasi suatu karya pada pembelajaran SBdP belum maksimal.
5. Pendekatan kreatif belum pernah dilakukan pada pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu ruang lingkup masalah yang telah dibatasi dari hasil identifikasi masalah karena ruang lingkup masalah tersebut terlalu luas. Adapun pembatasan masalah ini dibuat agar penelitian lebih fokus untuk dilakukan. Berdasarkan uraian identifikasi masalah penelitian, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Kreativitas siswa belum maksimal pada pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas.

2. Pendekatan kreatif belum pernah dilakukan pada pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah terdiri dari kalimat tanya yang mempertanyakan hal terkait dengan masalah penelitian, dimana nantinya jawaban tersebut akan menjadi hasil dari penelitian yang dilakukan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas dengan pendekatan kreatif ?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas dengan pendekatan kreatif ?

E. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat tujuan penelitian yang akan menjadi capaian dalam pelaksanaan penelitian. Tujuan penelitian menjelaskan sasaran, maksud, dan gagasan umum dilakukannya penelitian. Berikut yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas dengan pendekatan kreatif.
2. Mendeskripsikan hasil kreativitas siswa setelah dilakukan pembelajaran SBdP di SDN 104210 Amplas dengan pendekatan kreatif.

F. Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian diharapkan memiliki hasil yang bermanfaat dan berguna. Adapun penelitian yang dilakukan bermanfaat atau berguna untuk menjadi sumber informasi ilmu pengetahuan dan dapat mengembangkan penelitian selanjutnya. Pada penelitian yang dilaksanakan, terdapat manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, yaitu dapat meningkatkan kreativitas siswa pada proses pembelajaran SBdP menggunakan pendekatan kreatif.
2. Pendekatan kreatif yang diterapkan dapat menumbuhkan interaksi siswa yang aktif dan kreatif.
3. Bagi guru, yaitu dapat memperbaiki cara mengajar yang maksimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mendorong guru untuk menjadi kreatif dan profesional.
4. Bagi sekolah, yaitu dapat meningkatkan mutu sekolah yang berkualitas atas hal yang berguna pada proses pembelajaran disekolah tersebut.
5. Bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan bekal ketika penulis melakukan kegiatan mengajar di sekolah manapun.