

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar saat ini menerapkan kurikulum merdeka yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran seni budaya. Seni budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan bakat dan keterampilan yang ada pada dirinya dan mengembangkannya. Melalui pembelajaran seni siswa dapat menyadari bahwa seni budaya dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa juga dapat menghargai dan melestarikan budaya Indonesia yang menjunjung tinggi kearifan lokal, kebinnekaan global, dan perkembangan teknologi.

Seni dan budaya mempunyai manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia baik secara pribadi yaitu sebagai wadah untuk menuangkan ide kreatif dalam sebuah karya, maupun sosial yaitu sebagai media komunikasi. Maka dari itu seni dan budaya masuk ke dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang tertera dalam undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal. Pada pembelajaran seni budaya meliputi 4 aspek yaitu seni musik, seni

rupa, seni tari dan seni drama. Pendidikan seni budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional. Maka dari itu, mata pelajaran seni budaya wajib disampaikan.

Pembelajaran di sekolah dasar telah mengikuti kurikulum yang berlaku saat ini. Kurikulum merupakan salah satu elemen penting yang wajib ada dan dilaksanakan pada sebuah satuan atau lembaga pendidikan. Rancangan kurikulum menjadi sangat penting karena didalamnya mengatur terkait tujuan, isi, bahan pelajaran atau materi ajar serta cara pengaplikasiannya sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Kurikulum yang saat ini digunakan pada SD Negeri Sendangrejo yaitu kurikulum merdeka. Pada penerapannya tidak semua jenjang menerapkan kurikulum merdeka, hanya kelas I dan kelas IV saja pada tingkat sekolah dasar. Dimana pada muatan seni budaya hanya berfokus pada satu pilihan seni yaitu pembelajaran seni rupa. Pada pembelajaran seni rupa ini juga mendorong terbentuknya profil pelajar pancasila, yaitu melalui seni rupa siswa dibiasakan dapat berpikir terbuka kreatif, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman.

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 dalam naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran seni budaya tentang standar proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menyatakan terdapat masalah dalam perencanaan pembelajaran seni budaya. Kurangnya guru dengan latar belakang pendidikan seni yang menimbulkan penafsiran yang berbeda-

beda. Permasalahan pembelajaran seni budaya yang berfokus pada seni rupa juga terjadi di SD Negeri Sendangrejo.

Berdasarkan hasil observasi disekolah yang dilaksanakan pada tanggal 19 November 2022 mengenai proses pembelajaran dikelas dan juga wawancara dengan guru kelas IV, pembelajaran seni rupa yang diterapkan di SD Negeri Sendangrejo saat ini menerapkan kurikulum merdeka, dimana pada pembelajarannya menekankan praktik pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga siswa dapat belajar menjadi lebih kreatif. Namun, ketika proses pembelajaran berlangsung siswa kurang didorong untuk mengembangkan bakat dan keterampilan. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung yang berfokus pada mata pelajaran seni rupa, dimana guru menyampaikan materi atau informasi kepada siswa serta memberikan penugasan pembuatan karya akan tetapi dilaksanakan tanpa adanya demonstrasi cara pembuatan karya pada materi yang diajarkan terlebih dahulu, dengan kata lain siswa hanya mendapatkan penugasan tanpa tahu langkah-langkah untuk membuat suatu karya pada pembelajaran seni rupa tersebut yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa.

Selain melakukan wawancara kepada guru kelas peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas IV SD Negeri Sendangrejo mengenai ketertarikan terhadap pembelajaran seni rupa dikelas, dimana diperoleh hasil bahwa pada saat pembelajaran seni berlangsung sebanyak 87,5% siswa merasa pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik dan membosankan, dimana pada setiap pembelajaran seni guru hanya memberikan penugasan menggambar saja. Hal tersebut kurang sesuai dengan capaian pembelajaran di fase B. Seperti terlihat pada capaian

pembelajaran di fase B dimana di harapkan pada akhir fase ini siswa mampu mengenal dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang unsur rupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna dengan bahan, alat, dan prosedur yang dipilih dalam menciptakan karya dua dimensi dan tiga dimensi.

Sesuai dengan capaian pembelajaran di fase B kegiatan yang mungkin dilaksanakan adalah kegiatan pembelajaran yang disertai praktik pembuatan karya dua dimensi ataupun tiga dimensi. Kegiatan pembelajaran yang disertai praktik secara bertahap dapat menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran seni rupa. Siswa yang berpartisipasi secara teratur dalam pembelajaran seni lebih memungkinkan untuk meraih prestasi akademi daripada siswa yang tidak berpartisipasi, sebab seni memiliki keterkaitan yang dekat dengan kemampuan matematika, membaca, kognitif, berpikir kritis dan keterampilan verbal. Selain itu pendidikan seni juga dapat menghubungkan siswa dengan budaya mereka sendiri serta budaya yang lebih luas. Keberlangsungan kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seluruhnya atau sebagian siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran tersebut. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar siswa terlibat secara aktif maka guru membutuhkan model pembelajaran yang sesuai.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai merupakan salah satu langkah dari guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat ikut berperan aktif dan kreatif dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk itu guru dituntut supaya mampu menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada pembelajaran *shadow puppet* ini memuat pembelajaran mengenai wayang yang mengandung unsur seni rupa dan pertunjukan. Dimana pada pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan saja akan tetapi juga di sertai dengan praktik pembuatan wayang yang dilakukan secara bertahap. Praktik tersebut membutuhkan kemampuan kreatif yang perlu dipupuk melalui pelatihan dan pembiasaan yang berkelanjutan. Pada materi seni rupa ini berfokus pada materi *shadow puppet*, *shadow* adalah bayangan, sedangkan *puppet* adalah boneka yang dimainkan. Jadi *shadow puppet* adalah tokoh cerita yang dimainkan dalam bentuk bayangan. Salah satu *shadow puppet* yang paling terkenal adalah wayang.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya penerapan model pembelajaran yang sesuai agar siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara monoton, namun proses pembelajaran menjadi lebih menarik pada materi tersebut. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan dalam pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan prosedur yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran.

Dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan, guru harus benar-benar mempertimbangkannya agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat mencapai sasaran. Demikian juga, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk berlatih pada guru dalam penyampaian pelajaran yang berupa keterampilan agar siswa juga dapat mengembangkan kemampuan mereka. Pembelajaran dengan model

pembelajaran model *Project Based Learning* menjadi salah satu model yang dapat membantu siswa berhasil dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai media tugas utama. Dalam hal ini tentu melibatkan siswa untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta siswa dapat menghasilkan produk bersama kelompoknya. Selain itu melalui model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan bidang kemampuan dalam bidang seni dengan baik dan benar. Jika materi pada seni rupa tersampaikan dengan baik dan siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam bidang seni dengan benar tentu akan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan pada latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa Siswa Kelas IV SD Negeri Sendangrejo Bojonegoro”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah,

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada kelas IV di SD Negeri Sendangrejo dalam pembelajaran seni rupa ?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni di SD Negeri Sendangrejo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah,

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada kelas IV di SD Negeri Sendangrejo dalam pembelajaran seni rupa.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran seni di SD Negeri Sendangrejo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini menjelaskan seberapa besar manfaat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat yang tidak hanya untuk peneliti sendiri. Melainkan juga untuk pihak-pihak yang terkait didalamnya. Manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yang di jelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dibidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran seni pada tingkat sekolah dasar yaitu seni rupa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran dan dapat bermanfaat bagi peneliti berikutnya dan juga dapat dijadikan bahan informasi sebagai masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan yang berguna untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya bagi para guru di SD Negeri Sendangrejo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dan siswa, penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman bagi para guru dalam penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran seni khususnya seni rupa dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga bisa menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran seni budaya disekolah.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan tentang pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran seni dan budaya di SD Negeri Sendangrejo untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran seni dan budaya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi sekolah untuk memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya.

E. Batasan Penelitian

Batasan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Sendangrejo. Kabupaten Bojonegoro.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).
3. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran seni dan budaya khususnya seni rupa dengan materi shadow puppet. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), karena dengan penerapan model ini akan berpengaruh terhadap variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar seni rupa yang berfokus pada domain psikomotor.

F. Definisi Istilah

Untuk memudahkan maksud yang terkandung dalam judul penelitian ini maka penulis akan memberikan penjelasan tentang bagian-bagian yang ada pada judul penelitian, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning* menurut Wirawan (2021) model *project based learning* adalah pembelajaran berbasis proyek untuk menghasilkan suatu produk berdasarkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, dimana dalam model *project based learning* siswa akan mendapatkan pengalaman lebih didalam proses pembelajaran praktek karena siswa bisa mengorganisasikan produknya dan membuat alokasi waktu serta hal-hal lainnya yang ditugaskan oleh guru
2. Menurut Sofiyan (2020: 7) Seni rupa merupakan ekspresi estetik melalui media titik, garis, bentuk, warna, tekstur, volume , dan ruang. Menurut Arina (2019) karya seni rupa ada dua macam, seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni rupa yang memiliki dan mempunyai ukuran panjang dan lebar serta dapat dilihat dari satu arah. Sedangkan Karya seni tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai nilai dan ukuran panjang, lebar dan tinggi serta dapat dilihat dari berbagai arah.
3. Hasil belajar menurut Rusman (2017: 129) merupakan tingkat kemampuan siswa setelah melakukan proses belajar secara tulis maupun lisan yang mencakup ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa, dalam penelitian ini hasil belajar berfokus pada ranah psikomotor setelah mengikuti kegiatan belajar pada mata pelajaran seni dan budaya yaitu seni rupa.