

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Abad 21 ditandai dengan banyaknya perubahan dan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK), seiring dengan berkembangnya teknologi dunia Pendidikan pun berubah. Pendidikan di Indonesia memerlukan sebuah pembaharuan untuk menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakter bangsa, sekaligus sebagai pembentuk karakter anak yang akan menjadi generasi penerus bangsa. Teknologi yang semakin maju dan terbaru memiliki pengaruh terhadap perubahan pendidikan, terutama pada model pembelajaran, media pembelajaran, dan sudut pandang pelaku pendidikan.

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terorganisir untuk melaksanakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya dapat mendorong potensi dalam diri siswa secara aktif agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negaranya. Dari penjelasan tersebut pendidikan mempunyai peranan yang terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendorong siswa dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Oleh karena itu pendidikan sudah diterapkan sejak masih usia anak-anak. Pendidikan merupakan bagian yang tidak akan terpisahkan dari kehidupan manusia, karena pendidikan menjadi hak dan kebutuhan bagi setiap manusia.

Pendidikan memiliki hubungan dengan proses pembelajaran, kemudian pembelajaran sangat erat hubungannya dengan kurikulum. Disebutkan dalam pasal 38 ayat (1) bahwa kerangka dasar dan struktur kurikulum pendidikan dasar ditetapkan oleh pemerintah. Selain itu dasar hukum penerapan kurikulum merdeka belajar adalah surat keputusan (SK) kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Pada saat ini kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka, sehingga semua proses pembelajaran yang diterapkan harus menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang fleksibel berbasis karakter dan kompetensi serta berbasis kreativitas yang telah ditetapkan oleh pemerintah pada tahun 2022/2023.

Kurikulum merdeka menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 yang mana dalam kurikulum 2013 kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang sehingga orang tersebut bisa menunjukkan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotorik sebaik-baiknya. Kurikulum merdeka diciptakan untuk memberikan kebebasan siswa dalam belajar secara luas, agar membantu siswa dalam membangun dan membentuk kemampuan berpikir kritis serta siswa juga mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dikehidupannya. Dengan adanya kurikulum merdeka bertujuan materi dapat disampaikan secara optimal oleh pendidik agar siswa dapat memiliki waktu yang cukup untuk memahami, mendalami, dan menguatkan kompetensinya.

Di SD Negeri 1 Srijaya Baru hanya ada 2 kelas yang menerapkan kurikulum merdeka yaitu kelas 1 dan 4, selainnya masih menerapkan kurikulum 2013. Selain itu karena kurangnya tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Srijaya Baru terdapat beberapa pendidik yang menjadi wali kelas namun basicnya bukan berasal dari guru sekolah dasar. Hal ini terjadi di kelas 4 yang mana wali kelasnya merupakan lulusan dari Pendidikan matematika. Ini menjadi salah satu kendala pendidik dalam memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan menerapkan model dan metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas kelas 4 SD Negeri 1 Srijaya Baru menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih mengalami beberapa kendala dalam penerapan model pembelajaran pada kurikulum merdeka. Proses pembelajaran sering menggunakan model dan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman pendidik terhadap pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan kurangnya pemahaman guru dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa berdampak pada siswa. Sehingga siswa kurang tertarik pada pembelajaran seni rupa yang disampaikan oleh pendidik. Selain itu siswa juga tidak merasakan kebebasan dalam berkreasi karena semua proses pembelajarannya berpusat dan berpatokan pada buku dan penyampaian materi oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran konvensional anak tidak diberikan kebebasan dalam membangun kreativitas dan kognitifnya secara mandiri. Dalam pembelajaran seni rupa

seharusnya siswa diberikan kebebasan dalam mengekspresikan emosional dan keinginannya dalam bentuk sebuah karya baik berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi. Apalagi untuk anak usia 6-12 tahun dimana anak-anak masih dalam dunia bermain dan merupakan usia yang baik untuk perkembangan kognitifnya (Laksana, Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan di Sekolah Dasar, 2024, p. 3).

Pada masa anak-anak, seharusnya anak diberikan kebebasan dalam mengembangkan kreativitasnya. Dunia anak merupakan dunia kreativitas yang mana anak memerlukan ruang gerak, berpikir dan emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Kreativitas melibatkan interaksi antara otak, perasaan, dan gerak dalam kegiatan yang menyenangkan yaitu dalam kegiatan bermain. Karena seorang anak merupakan manusia unik yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa begitu juga dengan kreativitas yang mereka miliki (Sit, et al., 2016). Kreativitas anak dapat dibangun dan ditingkatkan melalui bimbingan dari seorang guru, melalui penerapan model pembelajaran yang tepat selama proses belajar mengajar.

Pada kurikulum merdeka pembelajaran seni pada kelas IV dibagi menjadi tiga macam seni. Salah satu bidang keilmuan seni yang diajarkan adalah seni rupa dari 3 kesenian yang dapat dipilih dan diajarkan di sekolah dasar (SD). Dalam materi seni rupa tidak hanya menggambar, namun ada juga beberapa bidang seni rupa lainnya seperti, memahat, mencetak, menempel, dan apresiasi seni. Dalam materi seni rupa kelas 4 sendiri terdapat 12 unit materi yang ada didalamnya salah satunya yaitu tentang cara membuat dan menghias layang-layang. Pada materi membuat layang-layang peneliti menggabungkan materi pembelajaran dengan

kearifan lokal kesenian membuat layang-layang yang ada di sekitar lingkungan SD Negeri 1 Srijaya Baru, layang-layang daplangan. Sehingga siswa tidak hanya dituntut dengan pemahaman konsep, terori dan prinsipnya saja melainkan siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas serta melestarikan kearifan lokal yang ada disekitar lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan guru membutuhkan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran serta kebutuhan siswa diharapkan dapat bebas berkespresi dan siswa juga dapat mengembangkan lebih banyak kreativitas dan pengetahuan siswa. Kreativitas menjadi kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu untuk melihat hubungan baru antara unsur yang telah ada sebelumnya (Hikmah, 2019). Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru baik berbentuk pemikiran ataupun karya nyata (Susanto, 2015).

Peneliti akan menggunakan model *Design thinking* dalam pembelajaran seni diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar serta siswa dapat bebas mencurahkan ekspresi mereka pada karyanya sehingga kreativitasnya juga berkembang. Alasan peneliti memilih model pembelajaran *design thinking* ini karena dengan model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam kemampuan kognitif dan mengembangkan kreativitas serta kolaborasi siswa.

*Design thinking* dalam Bahasa Indonesia mempunyai arti berpikir desain. *Design thinking* adalah metode penyelesaian masalah yang fokus penyelesaiannya pada penggunaannya untuk membantu mencari solusi yang paling efektif dan efisien (Baderan & Indrajit, 2020, p. 14). Menurut Ali (2017) *design thinking* merupakan salah satu metode baru dalam melakukan proses desain. *Design thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada penggunaannya. Dalam *design thinking* siswa diajak untuk fokus pada penyelesaian masalah daripada membahas permasalahan yang ada (Baderan & Indrajit, 2020, p. 16). Model pembelajaran ini belum banyak diujikan atau diterapkan dalam pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar. Karena itu peneliti ingin menerapkan model *design thinking* untuk pembelajaran seni rupa di SD pada materi pembuatan dan menghias layang-layang. Membuat dan menghias layang-layang adalah salah satu unit dalam pembelajaran seni rupa yang berfokus pada kegiatan menyusun kerangka bambu dan menggabungkannya sehingga dapat mengudara. Membuat dan menghias layang-layang termasuk salah satu jenis seni rupa yang kegiatannya menyusun kerangka serta menempelkan beberapa kertas dan menghiasnya sedemikian rupa untuk memperoleh seni 3 dimensi dan dapat mengudara saat diterbangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul **Penerapan *Design thinking* Pada Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN I Srijaya Baru.**

## 1.2 Fokus Dan Sub Fokus Penelitian

Penelitian ini di fokuskan pada penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran seni rupa di kelas IV terhadap kreativitas peserta didik ada materi membuat layang-layang daplangan yang berlangsung di SD Negeri 1 Srijaya Baru khususnya yang berlokasi di desa Srijaya Baru Kecamatan Air Sugihan Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI). Dari fokus ini dibagi menjadi dua sub focus penelitian yaitu :

- a. Penerapan tahap *design thinking* dalam proses pembelajaran seni rupa.
- b. Peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya layang-layang daplangan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut : Bagaimana penerapan *design thinking* pada pembelajaran seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 4 SD Negeri 1 Srijaya Baru ?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Mendeskripsikan model *design thinking* pada pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas siswa kelas 4 SDN 1 Srijaya Baru.
- 2) Mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi :

### a. Mafaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa konsep tentang model *Design thinking* untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat karya layang-layang daplangan siswa kelas 4 SDN 1 Srijaya Baru.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat diterapkan sbagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya layang-layang daplangan.

#### 2) Bagi Siswa

Manfaat penelitian siswa adalah agar siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat karya layang-layang daplangan. Seperti siswa bisa atau mampu dalam mengaplikasikan dan mengkolaborasikan bahan, menuangkan ide dan imajinasi dalam karyanya, serta dapat membuat karya yang memiliki keunikan.



### 3) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat di gunakan untuk pelaksanaan model *design thinking* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya layang-layang daplangan. Sehingga sekolah dapat mencetak siswa menjadi pribadi yang kreatif terutama dalam bidang membuat karya layang-layang daplangan.

### 4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan tentang penerapan model *design thinking* dalam meningkatkan kreativitas membuat karya layang-layang daplangan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.