

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan proses yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuan baru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Abidin (2015:1) yang mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap pelajaran. Sedangkan pembelajaran (*learning*) merupakan perubahan perilaku yang relative permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman (Robbins, 2008). Dari beberapa penjelasan ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa secara aktif yang menekankan pada sumber yang ada. Penguasaan yang dimaksud adalah penguasaan konsep, materi pelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran yang diterima siswa salah satunya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), bahwa pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki muatan yang berhubungan dengan kreativitas, diantaranya seni tari sebagai olah tubuh, seni musik sebagai olah suara, seni rupa sebagai olah terapan dan keterampilan lainnya (Susanto, 2013: 186).

Menurut Trianto (2011:136) mengemukakan pendapatnya adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen yang menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bukanlah ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada upaya mengembangkan dan menguji daya ingat siswa sehingga kemampuan berpikir siswa direduksi dan sekedar dipahami sebagai kemampuan untuk mengingat. Proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ditekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa menjelajahi dan memahami alam sekitar terjadi secara alamiah, hal ini membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam.

Pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman siswa sangat relevan untuk dilaksanakan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pengalaman belajar menurut Suyono & Hariyanto (2014:105) merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang berpandang *kontrukvisme*. Proses pembelajaran *konstrukvisme* secara garis besar merefleksikan pengalaman dan mengkonstruksi pengetahuan pemahaman tentang alam di sekitar manusia. Pemilihan perangkat pembelajaran yang sesuai diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada siswa. Perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu cara dalam usaha menciptakan suasana belajar yang dikehendaki. Guru mempunyai peranan yang

penting dalam menciptakan suasana belajar yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan berhasil.

Salah satu model pembelajaran berbasis pengalaman yang memberi kebermanfaatan pada proses pembelajaran terhadap siswa adalah model *experiential learning*. Kolb (1984) berpendapat bahwa pembelajaran dengan model *experiential learning* merupakan proses di mana pengetahuan diperoleh melalui transformasi pengalaman. Belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman belajar siswa yang bersifat terbuka dan mampu membimbing dirinya sendiri.

SD Negeri 10 Sembawa merupakan salah satu sekolah di Desa Pulau Harapan Kecamatan Sembawa. SD Negeri 10 Sembawa terletak di lokasi yang memiliki goeografis alam berupa hutan dan persawahan. Kaitannya SD Negeri 10 Sembawa dengan model *experiential learning* ini, dari observasi awal yang dilakukan bersamaan dengan kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) diketahui yang dilakukan di SD Negeri 10 Sembawa belum terlihat kreatifitas siswa dalam pembelajaran SBdP materi kerajinan tangan. Berikut indicator dari kreativitas siswa adalah cerdas merupakan kecenderungan ini terlihat dalam kualitas dari kualitas dari caranya menyelesaikan pekerjaan atau dilihat dari tes intelegensi. Mandiri merupakan membuat seseorang lebih banyak kesempatan berpikir. Terbuka merupakan ketika melihat dan menilai sesuatu hal mudah menerima masukan. Intuitif merupakan ketika melihat sesuatu tidak hanya terpaku pada

yang tampak. Menjunjung tinggi dan teori serta estetika merupakan bidang ilmu kreatif sangat menyukai teori-teori. Berani dan teguh hati merupakan sikap yang paling menonjol dari orang kreatif adalah keberanian dan keteguhan hatinya.

Potensi lingkungan alam sekitar SD Negeri 10 Sembawa yang berupa hutan dan persawahan tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Potensi alam tersebut sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan sebagai wahana belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bagi siswa. Kondisi alam yang berupa hutan dan persawahan tersebut merupakan wahana belajar yang alami dan konkret sebagai objek pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan objek belajar yang alami dan konkret bagi siswa membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Proses pembelajaran yang bermakna membawa dampak yang baik bagi prestasi belajar siswa. Kebermaknaan proses pembelajaran menjadikan siswa lebih mudah dalam menangkap materi pembelajaran. Menurut Wijayanti (2009:74) mengungkapkan bahwa pembelajaran lebih bermakna adalah proses pembelajaran yang membangun makna (input), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga akan berkesan lama dalam ingatan/memori (terjadi rekonstruksi). Pembelajaran yang bermakna melalui kegiatan yang nyata akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selanjutnya pemahaman materi yang baik oleh siswa dapat membantu siswa dalam pencapaian prestasi belajar yang optimal. Prestasi belajar merupakan hasil belajar siswa dalam aspek

kognitif, sehingga proses pembelajaran yang bermakna berdampak positif terhadap aspek kognitif siswa juga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi saat mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama berjalan kurang lebih satu bulan di SD Negeri 10 Sembawa dapat dinyatakan kemampuan keaktifan dan kemampuan kekreatifan siswa masih belum efisien dalam pembelajaran SBdP materi kerajinan tangan. Pernyataan ini dibuktikan dengan seorang guru yang hanya menyampaikan materi dalam bentuk teori saja serta dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Tentunya hal tersebut hanya menunjukkan proses pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan belum mengarah pada *student centered* sehingga pembelajaran lebih mengutamakan suatu produk dari pada proses dan masih didominasinya pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah.

Melalui beberapa permasalahan-permasalahan di atas, dapat dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut adalah dengan model pembelajaran *experiential learning*. Model *Experiential learning* dapat disebut juga dengan gaya belajar di luar ruangan, artinya pembelajaran yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman secara langsung dengan program pendidikan yang memanfaatkan pengalaman dunia nyata untuk mencapai tujuan belajarnya. Kolb (2015: 128) mengemukakan pendapatnya proses perubahan yang menggunakan pengalaman sebagai landasan dalam menetapkan pendidikan formal.

Berdasarkan pernyataan dari peneliti dengan melihat kreatifitas belajar materi kerajinan tangan yang masih rendah, dengan adanya persoalan yang harus

diteliti, untuk itu penulis akan menyelesaikan masalah ini dengan mengadakan kegiatan penelitian yang berjudul “PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* BERBASIS *LOCAL WISDOM* TERHADAP KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATERI SBdP KELAS IV SD NEGERI 10 SEMBAWA”.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang ada dalam penelitian ini mengenai kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP, Sukarti (1983) menyatakan kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan suatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide yang baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan. Oleh karena itu, permasalahan dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya tingkat kreativitas siswa dalam materi pembelajaran kerajinan tangan.
- 2) Rendahnya keaktifan siswa dalam materi pembelajaran kerajinan tangan.
- 3) Model pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih sama dalam proses kegiatan pembelajaran dan belum adanya pembaharuan model pembelajaran dan metode pembelajaran yang baru.

### 1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka mengingat luasnya lingkup masalah dan keterbatasan waktu, serta kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah yaitu:

- 1) Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Experiential Learning*.
- 2) Materi pembelajaran yang akan digunakan adalah kreativitas kerajinan tangan.
- 3) Peneliti melakukan penelitian ini tidak hanya menggunakan model pembelajaran *experiential learning* dan materi kreatifitas kerajinan tangan saja, tetapi juga berbantuan dengan *local wisdom* (kearifan lokal).

### 1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa?
- 2) Bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa?
- 3) Apakah model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 10 Sembawa?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di SD Negeri 10 Sembawa.
- 3) Untuk mengetahui Apakah model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 10 Sembawa.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- 1) Untuk memperoleh pengetahuan baru tentang menumbuhkan semangat serta kekreativan siswa menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbasis *local wisdom*.
- 2) Untuk menambah wawasan yang lebih luas tentang penggunaan model pembelajaran *experiential learning* berbasis *local wisdom*.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas kerajinan tangan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### 1) Bagi siswa

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa untuk memahami kreativitas kerajinan tangan berbasis *local wisdom*.

#### 2) Bagi guru

a. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran materi kerajinan tangan menggunakan model *experiential learning* berbasis *local wisdom*.

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kreativitas dalam memahami materi kerajinan tangan dalam pembelajaran SBdP.

#### 3) Bagi sekolah

Sebagai sarana informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di SD Negeri 10 Sembawa dan dapat dijadikan bahan alternative untuk mengaplikasikan dalam proses pembelajaran

#### 4) Bagi peneliti lanjutan

Untuk menambah wawasan yang baru dalam penulisan karya ilmiah dibidang penelitian pendidikan dan model pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan setelah menyelesaikan studi.