

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan adalah usaha yang sengaja dibentuk dan ditata sedemikian rupa agar tercipta ruang belajar yang mendukung, sehingga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kapasitas mereka secara aktif dalam hal keteguhan agama dan spiritual, disiplin diri, karakter, kecerdasan, moral yang tinggi, serta keterampilan yang penting. Menurut Arni dkk., (2024), pendidikan berlangsung melalui proses belajar mengajar antara guru dan siswa, yang dilakukan secara berulang dan dipengaruhi oleh metode penyampaian materi oleh guru di kelas. Guru dituntut untuk menjadi sosok yang kreatif dan inovatif yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung tanpa kendala serta tercipta suasana yang kondusif (Afitri & Arni, 2023).

Indonesia memiliki beberapa tingkatan dalam pendidikan formal, yaitu mulai dari pendidikan tingkat awal, kemudian pendidikan tingkat menengah, hingga

pendidikan tingkat lanjut. Pendidikan dasar memiliki peran penting karena menjadi landasan bagi pendidikan menengah dan tinggi, yang merupakan lanjutan

dari tahap ini. Fungsi pendidikan dasar adalah sebagai penuntun sebelum siswa beranjak ke jenjang berikutnya. Oleh karena itu, rendahnya mutu pendidikan di tingkat dasar dapat berdampak negatif pada kualitas pendidikan secara umum. (Ahmad dkk., 2022).

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) di tingkat sekolah dasar adalah suatu bidang studi yang berfungsi untuk mengembangkan kreativitas serta apresiasi seni siswa sejak dini. Sangatlah penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Perkembangan zaman membawa kemajuan pesat dalam dunia pendidikan dan turut mengubah Paradigma berpikir masyarakat Indonesia menjadi lebih kontemporer (Khusna dkk., 2023). Pembelajaran SBDP dengan fokus pada seni rupa bertujuan untuk mengajarkan siswa beragam keterampilan dan pemahaman dalam seni visual. Melalui materi seni rupa juga siswa belajar tentang beberapa aspek fundamental dalam seni, misalnya garis, form, warna, dan tekstur serta berbagai teknik dalam menciptakan karya seni dua dimensi (seperti gambar dan lukisan) dan tiga dimensi (seperti patung dan kerajinan). Selain itu, pembelajaran ini juga mendorong kreativitas, ekspresi diri, dan apresiasi siswa terhadap karya seni dari berbagai budaya.

Pendekatan awal yang dilakukan melalui kegiatan observasi yang diselenggarakan pada 22 November 2024 bersama wali kelas IV SDN 6 Suak Tapeh dalam pembelajaran SBDP menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan untuk turut serta secara aktif dalam kegiatan belajar. Salah satu faktor utama yang menyebabkan masalah ini adalah penggunaan metode pengajaran yang diterapkan di kelas. Metode yang kurang menarik dan cenderung monoton dapat membuat

siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk berpartisipasi. Ketidakaktifan ini terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya semangat dalam menyelesaikan tugas, serta minimnya respons terhadap kegiatan yang dilakukan.

Oleh Karena itu, guru dapat mengembangkan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metodenya yaitu menerapkan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. Menurut Fitri dkk., (2022) penggunaan model PJBL mampu menstimulasi siswa untuk berpikir kritis dan berkeaktifan secara maksimal. Penggunaan metode ini dapat membantu siswa dalam mengolah informasi dan menemukan solusi kreatif pada permasalahan yang diberikan selama pembelajaran. Metode atau model pembelajaran menekankan pada keaktifan, kreativitas, serta kemampuan dan hasil pemahaman yang mendalam bagi peserta didik. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir lebih lanjut (Destari dkk., 2022).

Dalam pembelajaran SBDP, model pembelajaran PJBL dapat dipadukan dengan teknologi digital yang akrab dengan kehidupan siswa saat ini, seperti penggunaan aplikasi Tiktok. Menurut Buana dan Maharani, (2020) tiktok adalah media sosial berbentuk audio-visual yang menampilkan video pendek dengan latar belakang musik. Dalam hal ini, tiktok berfungsi sebagai alat untuk mengekspresikan hasil karya seni dan prakarya siswa dalam format yang lebih visual dan interaktif. Dengan memanfaatkan aplikasi Tiktok dalam model pembelajaran PJBL, proses pembelajaran SBDP menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan aplikasi Tiktok berpotensi menjadi alat untuk proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan daya tarik. Dengan adanya kemudahan dalam penggunaannya dan berbagai fungsinya, Tiktok dapat diaplikasikan dalam kegiatan edukatif. Media pembelajaran yang interaktif dapat mengungkapkan aspek-aspek yang mungkin belum disampaikan oleh pendidik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Melalui aplikasi Tiktok, pendidik dapat dengan mudah menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Devi, 2024).

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai pembelajaran SBDP dengan penerapan model PJBL yang menggunakan aplikasi Tik Tok peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pada materi Seni rupa. Peneliti ingin melakukan penelitian tentang *"Optimalisasi Pembelajaran SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) Melalui Project Based Learning Berbasis Tik Tok di Kelas IV SD Negeri 6 Suak Tapeh."*

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBDP siswa yang diajarkan dengan PJBL dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan dengan PJBL?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar SBDP siswa yang diajarkan dengan PJBL dibandingkan dengan siswa yang tidak diajarkan dengan PJBL.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memperkaya kajian mengenai PJBL dengan menggunakan media sosial seperti Tiktok sebagai sarana pembelajaran, yang dapat mendukung kreativitas dan keterampilan era digital ini. Di samping itu, penelitian ini juga mengeksplorasi peran teknologi dalam pembelajaran SBDP, serta mendorong penerapan teknologi populer lainnya dalam pendidikan seni. Akhirnya, penelitian ini menjadi referensi untuk studi lebih lanjut mengenai optimalisasi media sosial dalam pendidikan dasar, serta dampaknya terhadap hasil belajar, keterampilan sosial, dan keterampilan digital siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan terkait dengan kehidupan sehari-hari melalui penggunaan platform Tiktok. Selain itu, mereka juga dapat mengasah

kreativitas, keterampilan digital, serta keterampilan sosial seperti komunikasi dan kolaborasi selama proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru memiliki peluang untuk meningkatkan metode pengajaran mereka dengan menerapkan pendekatan PJBL berbasis teknologi. Dengan menggunakan media sosial seperti Tiktok, guru dapat menjadikan pembelajaran SBDP lebih menarik dan sesuai dengan minat siswa di era digital.

3. Bagi Sekolah

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan sekolah menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan adaptif. Selain itu, sekolah dapat memperkuat reputasinya sebagai lembaga yang tanggap terhadap perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

4. Bagi Dunia Pendidikan

Pengintegrasian teknologi populer seperti Tiktok ke dalam kurikulum sekolah dasar dapat menjadi contoh yang baik tentang bagaimana teknologi modern dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran seni dan budaya.