

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran inovatif yang menggunakan proyek sebagai media tugas utama. Dalam hal ini tentu melibatkan peserta didik untuk secara aktif dalam proses pembelajaran dan kegiatan pemecahan masalah, serta peserta didik dapat menghasilkan produk bersama kelompoknya. Pembelajaran dengan model PjBL mengajak siswa untuk mencari dan mengolah informasi secara mandiri dengan tujuan agar siswa bisa mengembangkan nilai kreativitas mereka.¹

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter dan pengembangan kreativitas siswa. Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran seni rupa bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai estetika, kemampuan berpikir kreatif, serta membangun kesadaran budaya lokal sejak dini.² Salah satu cabang seni rupa yang diajarkan di sekolah dasar adalah teknik karya seni cetak, yang memungkinkan siswa untuk berkreasi menggunakan berbagai media cetak sederhana seperti daun, kain, atau bahan alam lainnya. Aktivitas ini dapat memacu siswa untuk mengembangkan ide-ide orisinal dan membangun rasa percaya diri dalam

¹ Yofita Sari et al., —Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Kerajinan Ikat Celup Di Sekolah Dasar,|| Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 11 (2022): 870–789.

² Putri, R.R. & Muhammadi, M. (2023). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas IV SDN 09 Surau Gadang". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Universitas Pasundan.

bereksperimen dengan media seni. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar sering kali masih kurang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.³

Data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menunjukkan bahwa metode pembelajaran seni di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (teacher-centered).⁴ Guru cenderung memberikan instruksi yang kaku dan mengarahkan siswa untuk menghasilkan karya yang sama atau serupa, sehingga keterampilan berpikir divergen dan inisiatif siswa menjadi kurang terlatih. Akibatnya, siswa cenderung hanya meniru atau mengulang tanpa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka secara mandiri.

Fenomena ini menunjukkan bahwa siswa kurang memiliki kesempatan untuk berpikir kritis, berinovasi, dan mengambil inisiatif. Hal ini bertentangan dengan tujuan pendidikan seni yang seharusnya mampu mengembangkan daya kreativitas serta keterampilan berpikir kritis siswa. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya pelatihan bagi guru mengenai model pembelajaran berbasis proyek seperti *Project Based Learning* (PjBL) yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif siswa.⁵ Siswa yang tidak diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan eksploratif dan berbasis proyek cenderung hanya memiliki kemampuan kreatif yang terbatas,

³ Putri, I.A. (2023). "Analisis Kesulitan Siswa dalam Mengembangkan Kreativitas pada Pembelajaran Montase di Sekolah Dasar". *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia.

⁴ Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek

⁵ Rahmawati, D., & Santosa, H. (2020). "Efektivitas Penggunaan Media Alami dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa". *Jurnal Pendidikan Seni*, 12(3), 45-56.

serta kurang terlatih dalam pemecahan masalah, yang merupakan keterampilan penting dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Dalam banyak kasus, pembelajaran seni rupa sering kali terfokus pada aktivitas yang repetitif seperti menggambar dan mewarnai tanpa memberikan kesempatan eksplorasi yang luas kepada siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya kreativitas siswa karena kurangnya variasi dalam pendekatan pembelajaran. Selain itu, meskipun Indonesia memiliki kekayaan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, seperti pelepah pisang, bahan-bahan alami ini masih jarang digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa. Kebanyakan guru lebih memilih media konvensional yang sudah tersedia di pasar, seperti kertas dan crayon, yang cenderung lebih mudah digunakan tetapi kurang mendukung eksplorasi kreatif siswa. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi media lokal yang kaya dan implementasi pembelajaran seni rupa yang masih terbatas.⁶

Model pembelajaran yang inovatif, seperti *Project Based Learning* (PjBL), juga belum dioptimalkan dalam pengajaran seni rupa. Padahal, model PjBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis siswa melalui pengalaman belajar berbasis proyek yang nyata.⁷ Kondisi ini menjadi semakin relevan dengan tantangan implementasi Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan penguatan budaya lokal. Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa,

⁶ Sri Dwi Juliani. (2023). "Penggunaan Media Bahan Alam Pelepah Pisang untuk Meningkatkan Kreativitas Anak". *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

⁷ Suwandi, T., & Putra, A. (2021). "Penerapan Metode Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 89-97.

terutama di tingkat sekolah dasar, masih terbatas pada media konvensional seperti menggambar, melukis, atau kolase.

Hal ini menunjukkan bahwa ada potensi yang belum sepenuhnya digali dalam mengintegrasikan teknik seni cetak berbasis bahan alami, seperti pelepah pisang, dalam kurikulum seni rupa. Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dapat meningkatkan kreativitas siswa, seperti yang terjadi pada siswa kelas VA SDN Peniron. Di sini, PjBL berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni daerah, dengan persentase kreativitas siswa meningkat dari 66,67% pada siklus pertama hingga 87,75% pada siklus ketiga. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, dengan meminta siswa membuat karya seni cetak secara mandiri menggunakan alat dan bahan yang tersedia tanpa arahan khusus. Hasil karya tersebut kemudian dinilai menggunakan rubrik kreativitas yang mencakup orisinalitas ide, pemanfaatan media, dan kemampuan eksplorasi visual. Sementara itu, posttest dilakukan setelah penerapan PjBL, dengan prosedur yang sama, untuk melihat peningkatan kualitas kreativitas siswa berdasarkan indikator yang sama. Hal ini menandakan bahwa meskipun model PjBL telah terbukti efektif di beberapa konteks, penerapannya masih memerlukan adaptasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam kajian pembelajaran seni rupa, penggunaan *Project Based Learning* (PjBL) yang mengintegrasikan bahan alami untuk teknik seni cetak masih terbatas. Sebuah penelitian di SD Negeri 07 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa seni cetak timbul menggunakan bahan alami seperti kentang, wortel, ubi, dan

pelepah pisang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni.⁸ Hasil penelitian tersebut mengindikasikan bahwa karya siswa memuat prinsip-prinsip seni rupa seperti kesatuan, proporsi, dan keselarasan, yang dipelajari melalui metode berbasis proyek. Namun, penerapan *Project Based Learning* (PjBL) dalam menggabungkan teknik seni cetak timbul dengan bahan alami seperti pelepah pisang, daun, kulit bawang, wortel, dan belimbing di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian lebih menekankan pada teknik seni cetak tradisional atau penggunaan media konvensional seperti kertas, cat, dan crayon, tanpa mengoptimalkan potensi bahan-bahan alami lokal sebagai media ekspresi seni. Padahal, pemanfaatan bahan alam ini tidak hanya mendekatkan siswa dengan lingkungannya, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, ekologis, dan kreatif. Integrasi bahan alami seperti pelepah pisang, wortel, dan belimbing dalam teknik seni cetak berbasis PjBL merupakan kebaruan (*novelty*) yang dapat memperkaya metode pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Hal ini menandakan adanya gap riset, di mana penerapan model PjBL dengan eksplorasi media lokal seperti pelepah pisang untuk seni cetak di kelas seni rupa dasar masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Di sisi lain, penelitian tentang penggunaan media berbasis bahan alami dalam seni rupa menunjukkan hasil yang positif. Misalnya, Rahmawati & Santosa melaporkan bahwa media seperti daun atau bunga dapat meningkatkan kreativitas siswa

⁸ Ningrum, Novia Ambar, Hasnawati, & Dalifa. (2018). Studi Deskriptif Pembuatan Karya Seni Cetak Timbul Melalui Pemanfaatan Bahan Alam pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri 07 Kota Bengkulu. Universitas Bengkulu.

sekaligus menanamkan nilai keberlanjutan.⁹ Namun, studi mengenai penggunaan pelepah pisang sebagai media seni cetak dalam pembelajaran seni rupa sangat jarang, meskipun bahan ini melimpah di Indonesia dan memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran kreatif. Sebagian besar penelitian yang membahas PjBL hanya menyoroti penerapan model ini secara umum tanpa mengeksplorasi integrasinya dengan media seni tertentu. Dengan demikian, tidak banyak kajian yang memberikan panduan praktis bagi guru untuk memanfaatkan bahan lokal dalam pembelajaran seni rupa berbasis proyek.

Pendekatan yang inovatif seperti *Project Based Learning* (PjBL) dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. PjBL memungkinkan siswa untuk bekerja dalam proyek nyata yang mendorong eksplorasi dan eksperimen, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, serta mendorong kolaborasi dan komunikasi.¹⁰ Selain itu, penggunaan bahan alami seperti pelepah pisang sebagai media dalam teknik seni cetak tidak hanya mendorong kreativitas tetapi juga mendukung pelestarian lingkungan. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek, penguatan karakter, dan kecintaan terhadap budaya lokal.¹¹

⁹ Rahmawati, D., & Santosa, H. (2020). "Efektivitas Penggunaan Media Alami dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Pendidikan Seni*, 12(3), 45-56.

¹⁰ Suwandi, T., & Putra, A. (2021). "Penerapan Metode Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(4), 89-97.

¹¹ Kemendikbudristek. (2021). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemendikbudristek

Penelitian ini sejalan dengan upaya pemerintah untuk menyediakan pendidikan yang lebih relevan dan kontekstual. Dengan memanfaatkan bahan lokal yang mudah ditemukan, penelitian ini akan memperkenalkan alternatif pembelajaran seni yang berbasis keberlanjutan serta menumbuhkan kecintaan siswa terhadap alam dan budaya sekitar. Urgensi lainnya terletak pada minimnya studi yang mengintegrasikan PjBL dengan teknik seni berbasis media alami. Oleh karena itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan metode pembelajaran seni rupa yang lebih kontekstual, inovatif, dan ramah lingkungan, yang relevan dengan kebutuhan perkembangan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar. Urgensi lainnya terletak pada minimnya studi yang mengintegrasikan PjBL dengan teknik seni berbasis media alami. Diharapkan juga dapat memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan metode pembelajaran seni rupa yang lebih kontekstual, inovatif, dan ramah lingkungan, yang relevan dengan kebutuhan perkembangan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar.

Dengan memperkenalkan teknik seni cetak pelepah pisang sebagai alternatif yang kreatif, murah, dan ramah lingkungan, juga dapat memperkuat kesadaran siswa akan pentingnya menjaga keberlanjutan alam sejak usia dini. Lebih lanjut, penelitian ini berpotensi memberikan dampak besar dalam peningkatan kualitas pendidikan seni di sekolah dasar. Dengan mengintegrasikan aspek keberlanjutan dalam pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya diajarkan untuk menciptakan karya seni, tetapi juga untuk berpikir tentang dampak lingkungan dari kegiatan kreatif mereka. Pendekatan ini juga dapat menjadi model untuk sekolah-sekolah

lain yang ingin mengadopsi pembelajaran seni yang lebih terhubung dengan realitas lingkungan sekitar mereka.

Pada penelitian yang dilakukan di MI Miftahul Huda, dengan fokus pada penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) di mata pelajaran seni rupa, khususnya teknik karya seni cetak, beberapa temuan penting diperoleh melalui wawancara dan observasi di lapangan. Hasil wawancara dengan Guru kelas II menjelaskan bahwa pembelajaran seni di kelas II masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tugas individu. Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menggambar atau mewarnai tanpa banyak variasi teknik. Pada seni cetak, siswa diperkenalkan pada teknik sederhana seperti cap daun, tetapi keterbatasan fasilitas sering menjadi kendala utama. Guru merasa siswa memiliki potensi kreatif, tetapi pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang mampu memaksimalkan kreativitas mereka. Menurut perspektif sebagian besar siswa, mereka menyatakan suka dengan pelajaran seni rupa, tetapi merasa bosan karena aktivitas yang dilakukan berulang dan kurang menantang. Mereka mengaku jarang diajak untuk mencoba teknik seni baru, seperti mencetak menggunakan alat-alat kreatif. Sebaliknya, mereka tertarik untuk membuat proyek seni yang lebih interaktif, seperti mencetak gambar dengan bahan alami atau alat sederhana. Hal ini menunjukkan keinginan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Kepala sekolah mendukung inovasi dalam pembelajaran seni rupa, termasuk penerapan model PjBL. Namun, ia menyebut perlunya pelatihan tambahan bagi guru agar dapat mengimplementasikan model PjBL ini secara

efektif. Ia juga menyoroti pentingnya pengadaan fasilitas pendukung agar proses pembelajaran berjalan optimal.

Sebagai guru kelas II di MI Miftahul Huda, penulis menyadari pentingnya memberikan pembelajaran seni rupa yang bermakna dan mampu mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, dan mengekspresikan diri melalui berbagai teknik dan media yang sesuai dengan perkembangan usia mereka. Namun, berdasarkan hasil pra observasi di kelas II, pembelajaran seni rupa yang berlangsung selama ini masih belum berjalan secara optimal. Kegiatan yang dilakukan siswa masih terbatas pada aktivitas menggambar dan mewarnai pola yang disediakan guru. Pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan tidak memberikan cukup ruang untuk eksplorasi ide maupun penggunaan teknik yang bervariasi. Akibatnya, kreativitas siswa belum berkembang secara maksimal karena kurangnya tantangan dan kesempatan untuk menghasilkan karya yang orisinal dan beragam.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis mengembangkan pembelajaran seni rupa dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan teknik karya seni cetak. Teknik karya cetak merupakan salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang menggunakan media cetak seperti cap daun, stempel, atau cetakan sederhana lainnya untuk menghasilkan karya seni. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas II yang sedang berkembang kemampuan motorik halus dan imajinasi visualnya.

Penerapan teknik karya cetak memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan berbagai bentuk, tekstur, dan bahan dari lingkungan sekitar, serta menciptakan pola-pola visual yang unik. Aktivitas ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, memilih bahan secara mandiri, serta mengembangkan gagasan menjadi karya seni yang bermakna. Pembelajaran dengan pendekatan proyek juga memberikan pengalaman langsung dan menyenangkan, karena siswa dilibatkan dalam proses mulai dari perencanaan hingga penyajian hasil karyanya.

Diskusi dengan rekan guru dan kepala madrasah menunjukkan bahwa pendekatan ini disambut baik, karena dinilai dapat menghidupkan kembali pembelajaran seni rupa yang selama ini berjalan monoton. Mereka menilai teknik karya cetak sebagai media yang menarik dan edukatif, meskipun terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan alat cetak dan kebutuhan waktu yang lebih panjang dalam pelaksanaannya. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka tertarik mencoba teknik baru yang berbeda dari aktivitas menggambar biasa, dan merasa senang dapat menggunakan berbagai bahan untuk membuat cetakan sendiri.¹² Melalui penerapan model Project Based Learning, siswa diajak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran seni rupa. Tahapan PjBL meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, pelaksanaan proyek, penyajian hasil karya, dan evaluasi. Proses ini tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, dan tanggung jawab siswa selama proses berkarya. Dengan demikian, urgensi dari penelitian tindakan kelas ini muncul dari rendahnya

¹² Wawancara dengan ahmad muzzaki

kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa, terutama pada materi teknik karya cetak di kelas II MI Miftahul Huda Kutorejo. Selama ini, aktivitas seni rupa siswa masih terbatas pada kegiatan menggambar dan mewarnai yang bersifat repetitif dan kurang menantang. Guru berupaya menghadirkan kegiatan yang lebih menyenangkan, bermakna, dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang mengintegrasikan teknik karya cetak. Selain melatih kreativitas, kegiatan ini juga mendorong eksplorasi bahan, bentuk, serta teknik visual sederhana yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas II.

Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen secara mandiri dalam proses penciptaan karya cetak, mereka diharapkan dapat menghasilkan karya yang unik, orisinal, dan mencerminkan imajinasi serta ide-ide kreatif mereka. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penerapan model PjBL dengan teknik karya cetak dalam meningkatkan kreativitas siswa, sekaligus menjadi alternatif metode pembelajaran seni rupa yang lebih kontekstual dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik menyusun penelitian dengan judul *“Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Teknik Karya Cetak untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Rupa Siswa Kelas II MI Miftahul Huda Kutorejo.”*

B. Rumusan Masalah

Dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan menggunakan teknik karya cetak. Teknik

ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa, khususnya dalam mengeksplorasi ide, bahan, dan teknik visual dalam menciptakan karya seni dua dimensi. Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini apakah penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam pembelajaran seni rupa di MI Miftahul Huda Kutorejo?

C. Tujuan Penelitian

Teknik karya cetak merupakan salah satu pendekatan dalam seni rupa dua dimensi yang dapat mengembangkan kreativitas siswa melalui eksplorasi bentuk, bahan, dan tekstur sederhana. Pendekatan ini sesuai diterapkan dalam pembelajaran seni rupa karena mendorong keterlibatan aktif dan ekspresi individual siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam pembelajaran seni rupa di MI Miftahul Huda Kutorejo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran kreatif yang berbasis eksplorasi seni dan keterampilan, khususnya di bidang pendidikan seni rupa di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan yang menekankan pada eksperimen bahan dan teknik sederhana.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti (Sebagai Guru)

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti, yang juga berperan sebagai guru, untuk merefleksikan dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas. Melalui penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan teknik karya cetak, peneliti dapat mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual, yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum yang diterapkan.

b. Bagi Siswa

Siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui kegiatan seni rupa berbasis teknik karya cetak. Proses ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas mereka, serta memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi teknik dan bahan yang mendukung ekspresi visual mereka dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan pembelajaran berbasis proyek yang mengintegrasikan kreativitas dan eksplorasi seni di sekolah. Sekolah dapat menjadikan kegiatan ini sebagai bagian dari pembelajaran seni rupa yang mendukung terbentuknya karakter siswa yang kreatif, inovatif, dan mampu berpikir kritis melalui pendekatan berbasis proyek.