

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini meliputi 1) latar belakang; 2) identifikasi masalah; 3) pembatasan masalah; 4) rumusan masalah; 5) tujuan penelitian; 6) manfaat penelitian; 7) penjelasan istilah; 8) asumsi penelitian; 9) asumsi dan keterbatasan pengembangan hingga 10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi penting yang dapat membangun kualitas sumber daya manusia. Pada era revolusi industri 4.0, pendidikan Indonesia diarahkan pada prinsip 4C, yaitu: *critical thinking and problem solving* (pemikiran kritis dan pemecahan masalah), *creative thinking* (pemikiran kreatif), *communication* (komunikasi), dan *collaboration* (kerja sama). Salah satu aspek yang sangat krusial dalam pendidikan adalah kreativitas. Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya mendorong siswa untuk berpikir kritis, tetapi juga membantu mereka menemukan solusi inovatif dalam berbagai situasi.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri) yang dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat Jufni dkk., (2019). Kreativitas memungkinkan siswa untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan menemukan solusi yang inovatif. Ini membantu mereka tidak hanya dalam pelajaran tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas kreatif sering kali membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat lebih dalam pelajaran dan mengejar pengetahuan dengan

semangat yang lebih besar. Selain itu, kreativitas melatih siswa untuk menjadi lebih fleksibel dan mampu beradaptasi dengan situasi baru.

Sekolah Dasar (SD) yaitu suatu jenjang , paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Dalam lingkup sekolah peserta didik diberikan sebuah ilmu pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), cara berperilaku yang baik sebagaimana mestinya, pembentukan karakter kepribadian peserta didik, serta kemandirian. Di sinilah siswa tidak hanya diajarkan pengetahuan akademis, namun juga berbagai keterampilan hidup, termasuk seni dan budaya. Pendidikan di SD tidak hanya mencakup aspek kognitif tetapi pendidikan pada sekolah dasar juga mencakup pada pengembangan karakter, sikap, serta keterampilan praktis yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas melalui pendidikan seni budaya sangat penting, sebab seni dan budaya memainkan peran besar dalam membentuk karakter dan identitas siswa. Seni seperti musik, tari, atau teater membutuhkan latihan yang rutin dan fokus. Proses ini membantu siswa membentuk kebiasaan disiplin dan konsistensi yang berdampak pada karakter mereka di luar seni. Dengan memanfaatkan seni budaya sebagai bagian dari pendidikan, siswa dapat tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas, tetapi juga berbudi pekerti luhur dan berkarakter kuat.

Dewasa ini banyak sekolah yang masih hanya fokus pada kurikulum yang ketat dan mengabaikan pentingnya pendidikan seni dan budaya. Sebagaimana diungkapkan oleh Purhanudin (2019) selama ini kebijakan pendidikan nasional cenderung mengedepankan pendidikan sains dan teknologi sehingga pendidikan seni menjadi terabaikan. Hal ini berdampak pada menurunnya kreativitas siswa,

karena mereka kehilangan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan potensi kreatif mereka. Padahal, seni dapat menjadi sarana penting dalam menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas siswa.

Seni budaya, khususnya yang berkaitan dengan kesenian tradisional Bali, merupakan unsur penting dalam pendidikan karakter. Pendidikan seni memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka melalui berbagai bentuk seni seperti musik, tari, dan seni rupa. Seni bukan hanya sekedar sarana untuk memenuhi kebutuhan estetika, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman budaya. Melalui pendidikan seni, siswa dapat menghargai dan melestarikan warisan budaya, yang pada gilirannya memperkaya identitas mereka sebagai bagian dari masyarakat yang berbudaya.

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang sangat terkenal dengan seni dan budaya yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Kesenian Bali, seperti gamelan, tari tradisional, dan upacara keagamaan, memiliki nilai estetika dan spiritual yang sangat tinggi. Namun, pada kenyataannya, banyak generasi muda di Bali yang mulai kurang tertarik dengan seni tradisional, lebih memilih budaya populer yang cenderung mengabaikan nilai-nilai lokal. Salah satu upaya untuk mempertahankan kesenian ini adalah dengan melibatkan anak-anak dalam kegiatan seni, khususnya melalui pendidikan formal di sekolah.

Salah satu cara untuk memfasilitasi pengembangan kreativitas siswa adalah dengan mengintegrasikan seni budaya dalam pembelajaran melalui model pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah *Project Based Learning (PJBL)* berbantuan gamelan Bali. Model pembelajaran ini menggabungkan kreativitas

siswa dengan pelestarian budaya, memberikan mereka kesempatan untuk belajar dan berkreasi dalam konteks yang bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Sub'haan (2021), pendidikan seni yang berbasis pada media seni, seperti gamelan Bali, dapat membentuk potensi individu, sosial, dan budaya siswa, serta menanamkan rasa cinta terhadap kebudayaan lokal.

Gugus IV Bebandem merupakan salah satu gugus yang terletak di Desa Bebandem, Kabupaten Karangasem. Karangasem terkenal akan tempat wisatanya yang masih asli akibat proses alam dan mempunyai identitas budaya dan spiritual yang kuat, sehingga berpotensi besar untuk menjadi tombak penyokong kelestarian gambelan Bali. Namun berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Januari 2024 di beberapa sekolah Gugus IV Bebandem mengindikasikan bahwa pengembangan kreativitas dan hasil belajar siswa pada muatan SBDP masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai 79,71 dari yang diharapkan memiliki pengetahuan serta keterampilan yang optimal dengan mencapai nilai ketuntasan sebesar 86% dengan predikat Baik. (Kemendikbudristek BSKAP, 2022:35).

Hal ini dibuktikan dengan beberapa hal yaitu: Pertama, Di beberapa sekolah di Gugus IV Bebandem, masih sangat jarang ditemukan kegiatan seni budaya yang terorganisir dengan baik seperti seni musik baik tradisional ataupun modern sangat terbatas. Hal ini menghambat potensi siswa untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka. Kegiatan kreatif yang terorganisir secara rutin dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan imajinasi, keterampilan seni, dan apresiasi terhadap seni dan budaya.

Kedua, banyak sekolah di Gugus IV Bebandem lebih fokus pada pencapaian akademis, seperti nilai ujian dan ujian nasional, daripada memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui seni dan kegiatan non-akademis. Ketika kegiatan seni ada, seringkali hanya diselenggarakan sebagai bentuk pelengkap kurikulum, tanpa pendekatan yang serius untuk mengembangkan bakat dan kreativitas siswa. Aktivitas yang mendorong kreativitas seperti proyek kelompok yang melibatkan penyelesaian masalah secara kreatif atau tugas yang menantang imajinasi siswa jarang ditemui. Ini menunjukkan bahwa fokus yang berlebihan pada nilai akademis dan ujian menjadikan seni dan kreativitas kurang dihargai, padahal ini adalah keterampilan penting yang dapat menunjang perkembangan pribadi dan profesional siswa di masa depan.

Ketiga, hampir semua tugas yang diberikan kepada siswa adalah tugas yang berbentuk menghafal materi atau menyelesaikan soal-soal rutin yang tidak melibatkan pemikiran kreatif. Metode pembelajaran yang diterapkan masih sangat tradisional, dengan fokus utama pada pengajaran teori dan hafalan. Penggunaan teknologi atau metode pembelajaran berbasis seni yang dapat merangsang kreativitas siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek atau media interaktif, belum dimaksimalkan. Sehingga, siswa cenderung tidak terbiasa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan karya seni. Pembelajaran yang terlalu fokus pada aspek kognitif atau akademis sering kali mengabaikan potensi kreativitas siswa.

Keempat, kurangnya pengenalan terhadap seni dan budaya Bali, seperti gamelan Bali, tari tradisional, atau seni rupa Bali, di sekolah-sekolah di Gugus IV

Bebandem. Kebanyakan siswa tidak mengetahui atau tidak memiliki kesempatan untuk mempelajari seni budaya lokal secara mendalam. Tanpa pemahaman dan apresiasi terhadap budaya lokal, siswa tidak dapat menggali potensi kreativitas yang terkait dengan warisan budaya mereka sendiri. Ini dapat berujung pada rendahnya rasa bangga dan kurangnya motivasi untuk berkarya dalam bidang seni tradisional.

Kelima, banyak siswa di Gugus IV Bebandem yang kurang menunjukkan minat atau motivasi dalam mengikuti kegiatan seni dan budaya, bahkan saat kegiatan tersebut diselenggarakan di sekolah. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman akan manfaat seni atau ketidakpastian mengenai arah pengembangan bakat seni mereka di masa depan. Siswa yang tidak termotivasi untuk berkreasi mungkin tidak akan mengembangkan keterampilan atau minat di bidang seni. Ini dapat menyebabkan kurangnya eksplorasi diri dalam konteks kreatif, yang seharusnya bisa membantu mereka dalam menemukan potensi dan bakat terpendam. Hal ini menunjukkan kurangnya pengembangan minat dan bakat siswa dalam bidang seni, khususnya seni tradisional Bali, yang seharusnya dapat menjadi bagian dari kurikulum yang lebih menonjolkan kekayaan budaya daerah.

Hal tersebut terjadi karena Gugus IV Bebandem, Kabupaten Karangasem, dalam mengembangkan kreativitas melalui seni budaya masih menghadapi beberapa tantangan. Fasilitas gamelan Bali yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal, dan siswa sering kali tidak dilibatkan dalam kegiatan seni pada saat upacara keagamaan. Selain itu, kurangnya perhatian terhadap pentingnya pengajaran seni budaya Bali di sekolah-sekolah menyebabkan rendahnya minat siswa terhadap kesenian tradisional.

Berdasarkan beberapa masalah yang timbul tersebut, perlu dicarikan solusi untuk memecahkannya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa serta melibatkan siswa dalam pelestarian gamelan Bali. *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Gamelan Bali. Model pembelajaran *project based learning* adalah salah satu model pembelajaran yang membutuhkan kreativitas untuk membuat suatu produk yang tepat guna dari integrasi pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya.

Model pembelajaran *project based learning* memiliki kaitan yang erat terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dimana siswa dapat mengerahkan kreativitas, inovasi, dan kerjasama yang akan dituangkan dalam suatu proyek khususnya proyek kesenian yang membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi sehingga siswa mampu mengkaryakan suatu produk yang unik dan inovatif.

Kebaruan dari penelitian yang dilakukan adalah dengan adanya penggunaan alat musik tradisional bali yaitu Gamelan Bali yang merupakan suatu set dari berbagai jenis alat musik tradisional yang memiliki bermacam-macam cara dalam penggunaan serta fungsinya yang tentunya belum pernah dilakukannya penelitian pada siswa Kelas V SD Gugus IV Bebandem.

Terkait dengan betapa pentingnya pengembangan kreativitas pada siswa sekolah dasar, maka penelitian ini difokuskan pada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Gamelan Bali terhadap Kreativitas Siswa Kelas V SD Gugus IV Bebandem.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1 Siswa lebih menyukai seni musik modern (*dance*, musik dj, musik *hip hop*, dangdut, musik jazz, *indie*, K-Pop, dll) dibandingkan dengan seni musik tradisional.
- 2 Kurangnya pembelajaran yang diberikan tentang seni terutama musik tradisional gamelan bali.
- 3 Adanya fasilitas gamelan Bali yang ada, masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh sekolah.
- 4 Kurangnya wadah untuk menampung kreativitas siswa di sekolah.
- 5 Siswa memiliki keinginan yang berorientasi terhadap hasil belajar, yang dapat menghambat eksperimen dan eksplorasi bebas
- 6 Kegiatan pengembangan kreativitas masih sering dianggap tidak esensial dibandingkan dengan mata pelajaran inti seperti matematika atau sains.
- 7 Tanpa pengetahuan dan strategi yang memadai, guru mungkin merasa tidak percaya diri atau tidak tahu bagaimana memfasilitasi lingkungan yang mendukung kreativitas.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dan didapatkan beberapa masalah maka dapat menghadirkan adanya kerancuan topik bahasan penelitian ini dan hanya akan membahas terkait model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gamelan

bali terhadap kreatifitas siswa muatan SBDP kelas V SD Gugus IV Bebandem 2024/2025.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gamelan bali terhadap kreatifitas siswa muatan SBDP kelas V SD Gugus IV Bebandem.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gamelan bali terhadap kreatifitas siswa muatan SBDP kelas V SD Gugus IV Bebandem.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui kreatifitas peserta didik pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gamelan bali terhadap kreatifitas siswa muatan SBDP kelas V SD Gugus IV Bebandem penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu untuk memberikan sumbangan, saran, dan kritik bagi perkembangan ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kreatifitasnya. Sehingga peserta didik mampu memperoleh pengalaman yang lebih mendalam dan meningkatkan kreatifitas terkhususnya di seni music tradisional gamelan bali.

2) Bagi Guru

Diharapkan menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran seni sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.

3) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan digunakan sebagai bahan informasi mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan memberikan masukan sekaligus pengetahuan baru untuk mngetahui gambaran kuantitatif seberapa besar pengaruh dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan gamelan bali terhadap kreatifitas siswa muatan SBDP kelas V SD Gugus IV Bebandem