

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup seluruh proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup (*long life education*) untuk mengembangkan diri menjadikan manusia yang lebih baik (Pristiwanti dkk., 2022). Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, spiritual, moral, keagamaan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sebagai proses pembelajaran bukan hanya penyampaian informasi atau pengembangan keterampilan, melainkan menjadi fondasi utama dalam kehidupan yang dapat memberikan perbedaan antara tindakan yang bermanfaat dan merugikan (Rahman dkk., 2022). Sehingga pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi individu dalam penentuan hal baik dan buruk melalui upaya pengajaran, pelatihan, proses, dan perbuatan mendidik.

Pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar tidak hanya terbatas pada dinding kelas, melainkan terjadi melalui interaksi yang kompleks dengan orang lain, aktivitas di lingkungan sekitar, serta momen-momen yang membuat manusia menyerap informasi melalui seluruh indera (Hasan dkk., 2021). Belajar secara umum dapat dipahami sebagai setiap tahap perilaku yang relatif stabil yang terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan (Nurhayani dkk., 2024).

Pemerintah selalu berupaya dengan berbagai cara agar pendidikan di Indonesia tetap sesuai dan berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi (Fitranty & Margono, 2025). Upaya pemerintah yaitu dengan melakukan perubahan kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum merupakan pedoman utama bagi satuan Pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Marhamah & Zikriati (2024), kurikulum tidak hanya berisi materi pembelajaran, tetapi menekankan pada pengkajian ilmu yang mendalam. Guru sebagai pemegang kendali dapat mengaplikasikan kurikulum dalam proses pembelajaran. Pada saat ini, kurikulum yang digunakan dalam pendidikan yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang fleksibel dan berfokus terhadap materi yang mendasar, pengembangan karakter, serta kompetensi peserta didik.

Kurikulum Merdeka pertama kali dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tahun 2019. Mulai diimplementasikan sejak tahun 2022 untuk menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang dianggap rumit serta tidak dapat memenuhi capaian kompetensi peserta didik. Kurikulum Merdeka dirancang secara berdiferensiasi sehingga peserta didik dapat memperkuat kompetensi, berfokus pada profil belajar, serta dilaksanakan sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik (Rahmawati, 2023).

Guru adalah penyedia strategi pembelajaran yang bertanggung jawab atas generasi masa depan bangsa (Rimah Dani dkk., 2023). Guru tidak hanya sebagai penyampai ilmu pengetahuan, melainkan berperan sebagai tutor yang membantu peserta didik mendefinisikan apa yang mereka ketahui untuk memecahkan masalah (Mella dkk., 2022). Proses pembelajaran pada Kurikulum Merdeka menggunakan metode yang variatif serta dipadukan dengan karakteristik peserta didik.

Pada kenyataannya, sebagian guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menerapkan variasi dalam pembelajaran. Sementara itu, pada Kurikulum Merdeka pendidik dituntut menggunakan pembelajaran yang bervariasi, salah satunya penggunaan model berbasis proyek pada pembelajar IPAS. Menurut (Husnah dkk, 2023) dalam Kurikulum Merdeka, IPAS merupakan penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bermaksud untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang sesuai dengan situasi nyata. (Ananta dkk., 2023) Pembelajaran IPAS dimaksudkan untuk mengasah berfikir kritis, kreatif, dan rasa ingin tahu siswa terhadap lingkungan alam dan sosial secara lebih terpadu. Sehingga, penguasaan metode pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV pada hari Jumat, 14 Maret 2025, diperkuat dengan hasil observasi dan analisis di SD Gugus VII Sukawati ditemukan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada materi kebudayaan dalam pembelajaran IPAS diberikan secara tekstual tanpa diiringi dengan penerapan yang nyata. Kenyataannya, Bali sebagai daerah yang kaya akan budaya memiliki banyak potensi luar biasa untuk dijadikan sumber belajar yang

kontekstual dan menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat S. Lestari (2021) penerapan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan alat musik *suling* memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif, kritis, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama. Maka dari itu diperlukan terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang menarik, nyata, dan berbasis kearifan lokal agar siswa tidak hanya memahami budaya secara teori, tetapi mampu mengapresiasi dan melestarikannya.

Proses pembelajaran menuntut seorang guru untuk memiliki kemampuan merancang berbagai model pembelajaran yang bervariasi agar dapat menjangkau beragam karakter dan minat siswa (Rahmasari, 2023). Model pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga menghindari peserta didik dari perasaan jenuh. Peserta didik akan belajar lebih baik apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru perlu memilih model pembelajaran yang dapat menciptakan kolaborasi yang berfokus pada keaktifan peserta didik (Dewi dkk., 2023). Adapun model pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah model *Project Based Learning*.

Model *Project Based Learning* adalah cara pembelajaran yang bermuara pada proses pelatihan berdasarkan masalah-masalah nyata yang dilakukan sendiri melalui kegiatan berbasis proyek (Rifa'i dkk., 2022). Model *Project Based Learning* adalah model atau metode belajar berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata (Saputri dkk., 2024). Sedangkan menurut Aziz & Nurachadijat (2023) model *Project Based Learning* dapat melatih peserta didik untuk aktif dalam memecahkan masalah, memperoleh keterampilan baru, dan

melatih kolaborasi. Maka dari itu, model *Project Based Learning* merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif, kolaboratif, dan terampil melalui proyek nyata. Peningkatan kreativitas siswa melalui model *Project Based Learning* dapat ditunjang dengan media berupa gamelan *Kulkul Tingklik*.

Gamelan merupakan salah satu bentuk kesenian yang memiliki keterkaitan erat dengan berbagai ritual keagamaan, sebagai alat musik, status sosial, dan simbol budaya di Bali (Sabda Jayendra dkk., 2022). Salah satu bentuk gamelan lokal Bali adalah *kulkul tingklik*, yaitu gabungan dari dua instrument khas Bali (*kulkul* dan *tingklik*). *Kulkul tingklik* terbuat dari bambu dan dimainkan dengan cara dipukul sehingga menghasilkan suara yang khas menyerupai gamelan.

Penggunaan gamelan *kulkul tingklik* dalam model *Project Based Learning* menjadi jembatan antara pengetahuan, keterampilan, dan budaya yang menekankan pengalaman serta pemecahan masalah. Melalui proyek berbasis gamelan *kulkul tingklik* dapat menstimulasi kemampuan berfikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi siswa. Menurut Hafiz Sukri & Wirayanti (2024) melalui kegiatan kolaboratif, seperti membuat nada dengan alat musik lokal dapat membangun nilai karakter siswa seperti gotong royong, tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap budaya lokal yang dapat dilihat dari proses siswa belajar dalam kelompok.

Berdasarkan paparan latar belakang, maka dilaksanakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Kulkul Tingklik* Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Gugus VII Sukawati”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya fokus dan partisipasi dalam proses pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum mampu membangkitkan minat dan antusias siswa.
- (2) Kemampuan berpikir kreatif siswa belum dikembangkan secara maksimal, baik melalui kegiatan pembelajaran di kelas maupun melalui tugas-tugas yang diberikan.
- (3) Metode pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, sebagian besar masih didominasi oleh metode ceramah tanpa kombinasi strategi lain yang dapat melibatkan siswa secara aktif.
- (4) Kurangnya pelatihan pendidik dan keterbatasan sarana pendukung menjadi hambatan dalam mengenalkan alat musik lokal dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang kaya akan muatan budaya lokal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, permasalahan saat ini cukup luas dan perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu pada variasi penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran. Maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *kulkul tingklik* terhadap kreativitas siswa kelas V Gugus VII Sukawati tahun ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh

signifikan model *Project Based Learning* berbantuan *kulkul tingklik* terhadap kreativitas siswa kelas V Gugus VII Sukawati tahun ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model *Project Based Learning* berbantuan *kulkul tingklik* terhadap kreativitas siswa kelas V Gugus VII Sukawati tahun ajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan model *Project Based Learning* yang terintegrasi dengan *kulkul tingklik* berbasis kearifan lokal serta memberikan kontribusi pemahaman tentang integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan siswa kesempatan untuk memperoleh pemahaman akademik dengan keterampilan berfikir kritis, kolaboratif, dan cinta terhadap budaya lokal melalui penerapan model *Project Based Learning* berbantuan *kulkul tingklik*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru mengenai penggunaan model *Project Based Learning*. Pembelajaran yang lebih variatif, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif serta kreativitas siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan sosial maupun kebudayaan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan variatif, serta memperkuat identitas budaya melalui pemanfaatan sumber daya lokal sebagai media pembelajaran yang relevan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan bahan referensi dalam menelaah model *Project Based Learning* berbantuan *kulkul tingklik* sebagai metode yang inovatif.

