

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Joyce & Weil (Pitriani 2020) model pembelajaran adalah suatu rencana yang digunakan untuk membantu kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang yang di dalamnya terdapat rancangan bahan-bahan pembelajaran dan juga bimbingan pembelajaran di kelas. Selain itu model pembelajaran juga dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya bahwa para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Mahfudin (Pamungkas dan Sunarti 2018) model pembelajaran *experiential learning* adalah model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna, selain itu model ini dimana murid mengalami apa yang mereka pelajari dan alami dari pengalaman mereka. Model pembelajaran ini murid bukan hanya belajar mengenai konsep materi yang diberikan tetapi juga murid terlibat langsung terhadap proses pembelajaran yang dimana hal tersebut dapat dijadikan suatu pengalaman secara langsung. Pendidik terlibat langsung terhadap proses pembelajaran dengan memberikan memotivasi dan merefleksi agar dapat meningkatkan kefokusannya dan meningkatnya pengetahuan serta mengembangkan keterampilan siswa.

Kreativitas merupakan aspek yang penting dari perkembangan manusia. Kreativitas adalah kemampuan yang memiliki karakteristik yang dapat berpikir kreatif. Kreativitas berhubungan dengan faktor genetik dan bawaan tetapi tidak dapat dipungkiri jika peran orang tua, guru, lingkungan dan pendidikan dalam memfasilitasi kondisi yang dapat menyebabkan kreativitas itu tumbuh dalam diri peserta didik. Berpikir kreatif juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pikiran untuk menghasilkan ide-ide baru, kemudian ide tersebut menjadi penemuan yang baru dan orisinalitas dalam prosesnya. Namun, berpikir kreatif haruslah berdasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang ada. Melalui pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki maka seseorang tersebut akan berusaha untuk menemukan ide-ide dan masukan dalam berbagai perspektif dan dapat menciptakan ide baru atau produk yang lebih baik dari sebelumnya dan dapat membuat sebuah keputusan atau bahkan dapat memecahkan suatu masalah (Lestari, dkk., 2019).

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya di madrasah ibtdaiyah merupakan satu dari sekian banyak pelajaran yang harus diikuti dan dikuasai oleh peserta didik. Seni budaya dan prakarya merupakan pembelajaran tematik

yang ada di madrasah ibtidaiyah sehingga dalam pengimplementasiannya pembelajaran tematik seharusnya dikaitkan dengan lingkungan peserta didik dimana tempat mereka tinggal. Hal ini bertujuan untuk mengarahkan tercapainya suatu pengetahuan peserta didik serta memperkenalkan lingkungan yang ada di sekitar mereka. Selain itu pendidikan seni ini merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kecakapan kognitif serta kreatif anak didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang berdasarkan aturan estetika yang telah ditentukan.

Selain itu pendidikan seni ini juga mempunyai tujuan untuk membimbing peserta didik menjadi seseorang yang berjiwa seni serta mampu mengolah suatu karya seni dengan kreativitas yang dimiliki peserta didik tersebut Adapun beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pendidikan seni diantaranya; kepekaan, kesungguhan, kesadaran kelompok dan daya dalam mencipta. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni juga mengolah berbagai keterampilan anak untuk berpikir kreatif kritis dan memiliki jiwa kreatif dan inovatif yang tinggi serta dapat meningkatkan dan menciptakan kemampuan anak dalam mengelola dan mengembangkan suatu potensi yang dimilikinya (Anisa dan Ruwaida 2020)

Menurut Tjitrosoepomo (Suganda, dkk., 2020) pengertian kerajinan tangan dibagi menjadi dua pengertian baik secara umum dan budaya. Secara umum kerajinan tangan merupakan keterampilan yang menghubungkan antara pembuatan suatu barang yang harus dikerjakan dengan rajin dan teliti dan dikerjakan dengan tangan. Sedangkan arti kerajinan tangan secara budaya ialah kerajinan yang ada hubungan erat dengan sistem upacara kepercayaan, pendidikan, kesenian, teknologi, peralatan atau bahkan sebagai mata pencaharian masyarakat tertentu.

Kerajinan merupakan sesuatu yang berkaitan pembuatan suatu produk yang dibuat oleh tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan tangan yang dapat dihasilkan melalui keterampilan tangan. Selain itu kerajinan tangan sering diartikan sebagai suatu seni yang disebut seni kriya. Seni kriya ini sendiri berasal dari kata kriya yang berasal dari bahasa *Sansekerta* yang memiliki arti perbuatan, pekerjaan atau membuat. Sedangkan ahli seni menyebutkan bahwa kriya sebagai suatu pekerjaan yang berhubungan dengan keterampilan tangan sebagai karya yang dihasilkan karena manusia mempunyai suatu keterampilan (Pitriani 2020)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti melalui wawancara bersama guru SBdP kelas IV di MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung, peneliti

menemukan permasalahan yaitu, kreativitas siswa di kelas 4A di sekolah tersebut rendah. Salah satu yang menjadi tolak ukur dari rendahnya kreativitas siswa di kelas 4A tersebut yaitu, siswa kelas 4A masih banyak yang meniru siswa yang lain ketika membuat suatu keterampilan seperti karya seni, sehingga siswa tersebut kurang kreatif dalam memanfaatkan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya seni, selain itu peneliti tidak melihat karya-karya seni rupa di kelas 4A.

Faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat kreativitas siswa kelas 4A yaitu, kurangnya kemampuan *original* (keaslian) artinya masih banyak siswa yang meniru siswa lain dalam membuat suatu keterampilan tanpa adanya tanggapan dalam diri siswa untuk melakukan hal yang berbeda dari siswa lain, faktor lainnya yaitu kurangnya kemampuan *elaborasi* (keterperincian) artinya masih banyak siswa yang tidak berani dalam mengemukakan ide atau gagasannya dalam menuangkan imajinasi dalam membuat keterampilan karya seni rupa dan cenderung masih malu-malu dan tidak percaya diri untuk bertanya dan mengungkapkan gagasan tersebut, sehingga keterampilan yang dihasilkan sama seperti siswa kebanyakan dan hanya mengikuti arahan guru. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan dari hasil wawancara dan observasi bahwa siswa kelas 4A kurang kreatif.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan adanya upaya guru dalam memberikan dan memotivasi siswa dalam memanfaatkan alat dan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai yang bisa dijadikan suatu karya seni, selain itu siswa dapat memanfaatkan alam untuk mengeksplor kemampuan siswa ketika berada dilingkungan sekitar, sehingga siswa dapat meningkatkan kreativitasnya. Peneliti memberikan upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas tersebut. Model pembelajaran akan membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa berani menyampaikan gagasan, siswa menjadi aktif dan proses belajar mengajar menjadi efektif. Untuk itu peneliti tertarik untuk menerapkan salah satu model pembelajaran agar tingkat kreativitas siswa di kelas 4A tersebut meningkat, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *experiential learning* dalam proses belajar pada mata pelajaran SBdP ketika membuat keterampilan karya seni kerajinan tangan..

Berdasarkan latar belakang, mengenai rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam materi kerajinan tangan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

(SBdP) maka peneliti tertarik untuk meneliti apa saja faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa tersebut. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* Terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Materi Kerajinan Tangan pada Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kreativitas siswa pada saat membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung?
2. Bagaimana kreativitas siswa pada saat membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung?
3. Apakah model pembelajaran *experiential learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung?
4. Manakah model pembelajaran yang lebih efektif antara model pembelajaran *experiential learning* dan model pembelajaran konvensional dalam penelitian di kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada saat membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada saat membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP sesudah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di Kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *experiential learning* berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada saat membuat kerajinan tangan pada mata pelajaran SBdP di Kelas IV MI Miftahul Falah Kota Bandung.

4. Untuk mengetahui mana model pembelajaran yang lebih efektif antara model pembelajaran *experiential learning* dan model pembelajaran konvensional dalam penelitian di kelas IV MI Miftahul Falah 1 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran SBdP antara lain:

1. Secara Teoritis:

Menambah wawasan keilmuan peneliti dan pembaca yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *experiential learning*.

2. Secara Praktis:

- a. Bagi guru

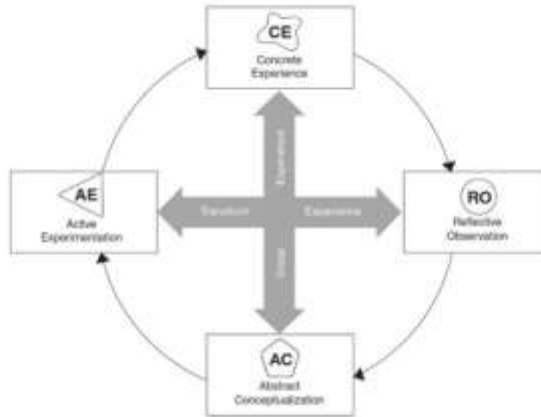
- 1) Menjadi masukan bagi guru tentang pemilihan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kesempatan bagi guru dalam penyusunan program pembelajaran yang berorientasi model pembelajaran *experiential learning*.

- b. Bagi siswa

- 1) Memberikan nuansa baru dengan model pembelajaran *experiential learning* yang memungkinkan bagi setiap siswa dapat belajar dengan semangat serta mampu berbagi pengalaman kepada siswa lain untuk menjadikan pengalaman tersebut menjadi ilmu bagi dirinya dan orang lain.
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas, dapat memiliki jiwa sosial yang tinggi, mempunyai sikap solidaritas yang tinggi dan mampu hidup berkelompok.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dapat dikatakan baik apabila dapat menjelaskan keterhubungan terhadap setiap variabel-variabel yang ada dalam penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini ada dua variabel yang dipakai yaitu, variabel bebas (model pembelajaran *experiential learning*) dan variabel terikat (tingkat kemampuan kreativitas siswa).



Gambar 1.1 Siklus Belajar Model Experiential Learning Menurut David Kolb

Experiential learning merupakan model pembelajaran yang dibuat oleh David Kolb pada tahun 1984 dan pertama kali diujikan di sebuah universitas di Amerika. Memahami siklus pembelajaran dalam pernyataan barunya David Kolb tentang teori *experiential learning* menggambarkan sebagai pandangan yang dinamis dalam pembelajaran berdasarkan siklus pembelajaran yang didorong oleh resolusi. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman. Hasil pengetahuan dari kombinasi menggenggam dan mengubah pengalaman. Menggenggam pengalaman mengacu pada proses mengambil informasi, dan mengubah pengalaman adalah bagaimana individu menafsirkan dan bertindak atas informasi tersebut. Model pembelajaran teori pembelajaran eksperiensial menggambarkan dua mode yang berhubungan secara dialektik dari pengalaman menggenggam (Lindiawati 2019).

David Kolb mengatakan ada empat pola pembelajaran berdasarkan pengalaman peserta didik atau dalam model pembelajaran *experiential learning* yaitu: Pengamalan Konkrit (*Concrete Experience*) pada tahap ini berupa aktivitas *outdoor* atau permainan kelompok.

1. Pengamatan Reflektif (*Reflective Observation*) pada tahap ini setiap orang belajar dan merefleksi dari hasil pengalaman yang didapatkan secara langsung.
2. Konseptualisasi Abstrak (*Abstract Conceptualization*) pada tahap ini peserta menggunakan teori untuk memperoleh kesimpulan dengan logika dan pikiran untuk memahami situasi dan masalah dari pengalaman-pengalaman yang diperolehnya secara langsung.

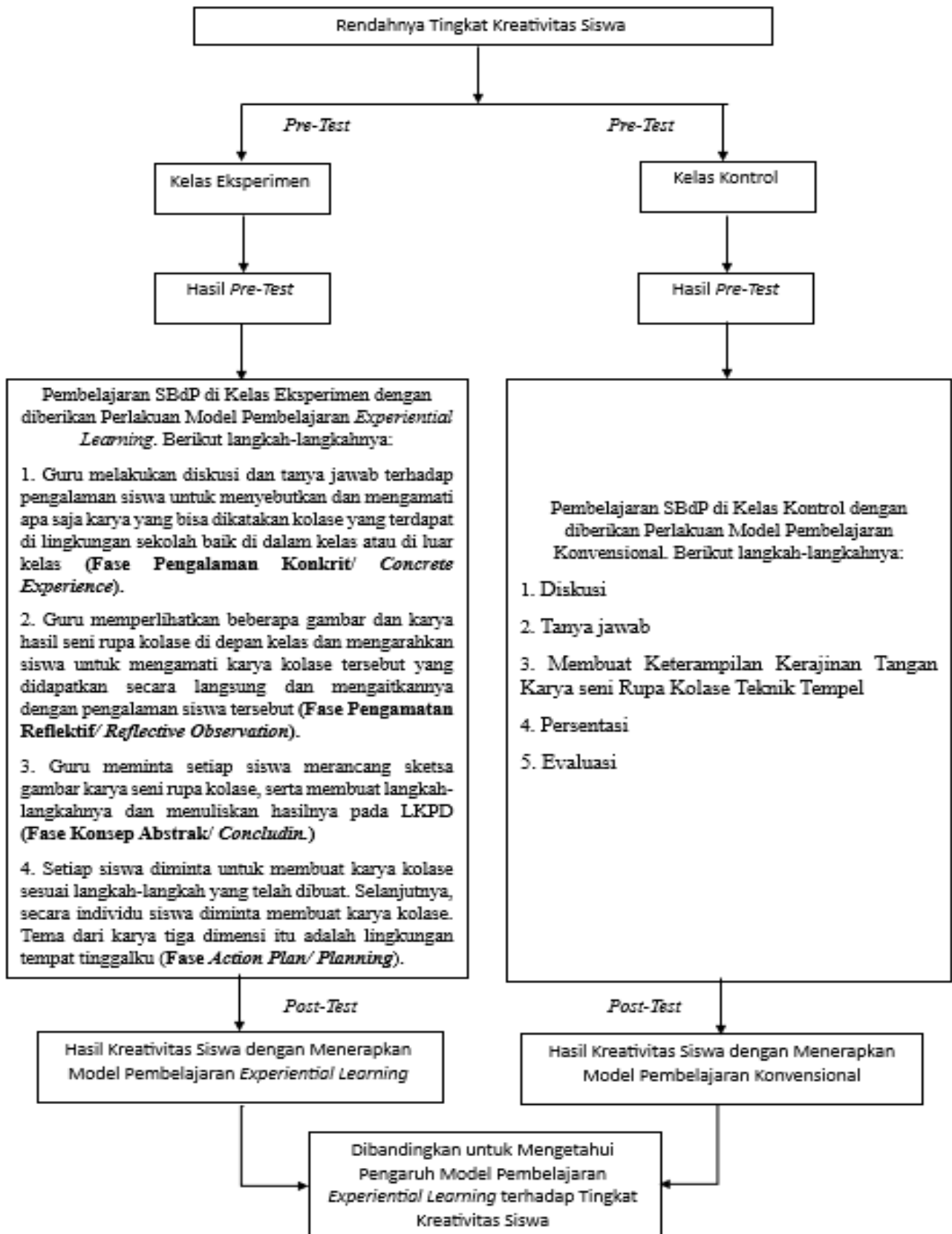
3. Percobaan Aktif (*Active Experimentation*) pada tahap ini peserta menguji hasil pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian tersebut tentunya dilakukan percobaan dan latihan supaya ditemukan hasil dan kesimpulan pada situasi baru (Kolb A David 2015).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menemukan ide serta menemukan sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak diprediksi, kemudian sebuah konsep yang tidak hanya dihafal, dan menghasilkan jawaban dari persoalan yang ada, serta menciptakan pertanyaan yang sebelumnya belum ada. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang melahirkan dari segala sesuatu yang baru, baik berupa gagasan ataupun sebuah karya yang didukung oleh lingkungan sekitar. Tes kemampuan berpikir Divergen (Guilford) ada empat kreativitas berpikir divergen sebagai operasi mental yang menuntut penggunaan kemampuan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut indikator kreativitas:

1. Kelancaran (*fluency*)
2. Keluwesan (*flexibility*)
3. Elaborasi (*elaboration*)
4. Original (*originality*) (Utami Munandar 2009)



Berikut adalah bagan dari kerangka pemikiran penelitian ini.



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan.

H_a : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Experiential Learning* terhadap tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP materi kerajinan tangan.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti sebelum melakukan penelitian tentu saja akan melihat dan menelusuri penelitian terdahulu dengan maksud untuk mengetahui apa saja yang berkaitan dengan peneliti terdahulu dengan penelitian yang sedang diteliti. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu dan beberapa hasil penelitian yang berkaitan dengan yang sedang diteliti, diantaranya:

1. Tutut, Erfan, dan Ali yang berjudul “Penerapan Model *Experiential Learning* Berbasis *Local Wisdom* terhadap kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Materi SBdP Kelas IV SD Negeri 10 Sembawa”. Dari hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut siswa yang dinyatakan dalam pembelajaran SBdP setelah diberlakukannya model pembelajaran *experiential learning* memiliki tingkat kreativitas dengan rata-rata yaitu 29,74. Model pembelajaran *experiential learning* efektif terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran materi SBdP maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun persamaan dari penelitian dari jurnal ini dengan penelitian yang saya teliti sekarang ialah:

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu: dapat dilihat dari variabel yang peneliti dan peneliti terdahulu tersebut gunakan yaitu sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *experiential learning* dan penilaian yang nilai yaitu terhadap kreativitas siswa. Kemudian metodologi yang digunakan sama-sama menggunakan *quasi experiment* dengan design penelitian *one group post-test* dan *pre-test design*. Selain itu peneliti nya dilakukan dengan materi yang sama SBdP dan membuat kerajinan tangan dikelas 4.

Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu: dapat dilihat dari kerajinan tangan yang akan dibuat oleh siswa itu sendiri, jika peneliti terdahulu siswa membuat kerajinan tangan pembuatan *frime* atau bingkai dari kardus, sedangkan penelitian saya membuat kerajinan tangan berupa hiasan dinding dengan bahan-bahan yang terbuat dari barang-barang

bekas. Kemudian pada peneliti terdahulu berbantu *local wisdom* atau kearifan lokal.

2. Aris, Ace dan Imam yang berjudul “Penerapan Model *Experiential Learning* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Kreativitas Kerajinan Tangan Peserta Didik”. Dari hasil penelitian tersebut, disebutkan bahwasannya terdapat peningkatan kreativitas kerajinan tangan terhadap mata pelajaran seni prakarya menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantu media gambar. Kemudian peningkatan kreativitas kerajinan tangan peserta didik pada mata pelajaran seni prakarya menggunakan model pembelajaran *experiential learning* berbantu media gambar lebih baik dari pada pembelajaran yang menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang saya lakukan ialah:

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu: dapat dilihat dari variabel yang saya teliti sama-sama membahas mengenai model pembelajaran *experiential learning* dan melihat kreativitas siswa dengan membuat kerajinan tangan pada materi SBdP dikelas 4. Kemudian metodologi yang digunakan sama-sama menggunakan *quasi experiment*.

Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu: ialah penelitian tersebut dibantu dengan media gambar sedangkan peneliti penelitian terdahulu tidak. Peneliti tersebut tidak menggunakan design penelitian *one group posttest-pretest design*.

3. Isna Ida Mardiyana dan Izza Novitasari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Experiential Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif IPA Siswa SD Mursyidah Surabaya”. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil kemampuan awal siswa berpikir kreatif menunjukkan hasil yang sangat baik dan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *experiential learning* di kelas IV SD Mursyidah pada mata pelajaran IPA. Adapun persamaan dari penelitian dari jurnal ini dengan penelitian yang saya teliti sekarang ialah:

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian peneliti yaitu: sama-sama menerapkan model pembelajaran *experiential learning* dalam penelitiannya. Metode penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan *quasi eksperimen*.

Perbedaan materi yang dibawakan pada penelitian terdahulu ini yaitu mata pelajaran IPA di kelas 4.

