BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap individu ada dasarnya memiliki kreativitas yang harus dikembangkan, karena kreativitas sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Kreativitas memberikan warna dan keberanian untuk memberi kekuatan untuk mewujudkan imajinasi tersebut. Demikian, Kreativitas membentuk fondasi yang kuat bagi siswa dalam menghadapi dinamika perubahan zaman.[1] Siswa yang kreatif cenderung lebih mandiri dalam menerapkan ide-ide mereka secara nyata.

Kreativitas siswa perlu dikembangkan melalui metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.[2]

---

[1] Apri Damai Sagita Krissandi, B. Widharyanto, Rishe Purnama Dewi, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD: Pendekatan dan Teknik,* (Jakarta: Media Maxima, 2017), 34.

[2]Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, https://stkipalitb.ac.id/wpcontent/uploads/2016/07/UU-No-20-2003-ttg-Sisdiknas.pdf, (Diakses pada Kamis, 28 November 2024).

Pembelajaran yang efektif meliputi kesesuaian antara materi pembelajaran dengan kemampuan siswa, durasi waktu belajar yang optimal dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.[3] Selain itu, ruang lingkup pembelajaran sangat banyak untuk dipelajari. Demikian, berlaku dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang mengharuskan siswa untuk aktif dan kreatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu:

> "Pada pembelajaran SBdP kelas III B MI Negeri 1 Tuban, masih terdapat hambatan dalam implementasinya yang mempengaruhi proses belajar siswa. Sebagian siswa belum memahami materi yang disampaikan melalui video pembelajaran yang di tonton di rumah. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam mengikuti diskusi di kelas dan kurang efektif serta kreatif saat kegiatan berlangsung."[4]

Salah satu pembelajaran yang menggunakan kreativitas, termasuk model pembelajaran *Blended Learning* pada abad 21 yang menjadi perpaduan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran di luar kelas *(online)*.[5] Pembelajaran abad 21 merupakan sebuah langkah untuk menuju pembelajaran inovatif dan mampu mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan perkembangan zaman yang mengandung 4C yaitu keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi yang harus dimiliki siswa. Proses ini dilakukan untuk memadukan konsep pembelajaran tradisional dan modern di setiap materi, seperti dalam

---

[3] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresi dan kontekstual,* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), 20.
[4] Wali Kelas III B MI Negeri 1 Tuban, Wawancara. 15 Oktober 2024.
[5] Ricu Sidiq, Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, *Model-model Pembelajaran Abad 21,* (Banten: CV. AA RIZKY, 2021), 7.

bentuk rekaman yang bisa ditirukan oleh siswa walau tidak tatap muka, seperti halnya metode *flipped classroom.*

Metode *flipped classroom* adalah sebuah pembelajaran yang membalikkan kondisi pengajaran di kelas, pada akhirnya, metode ini merupakan bagian dari *Blended Learning,* mencakup berbagai pendekatan pendidikan saat tatap muka dengan aktivitas meningkatkan pemahaman, mengatasi kesulitan belajar, meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir siswa.[6] Dalam metode ini, siswa mempelajari materi secara mandiri di luar kelas, dapat melalui video, audio, teks atau sumber belajar lainnya. Sementara waktu di kelas digunakan untuk kegiatan interaktif, diskusi dan penerapan materi yang lebih luas. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif, mengoptimalkan waktu belajar bersama dan membuat pembelajaran yang lebih aktif.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu pembelajaran yang cocok menggunakan metode *flipped classroom* dalam abad 21 yang menggunakan 4C untuk mengembangkan kreativitas siswa dan memberikan pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang ada. Seni Budaya dan Prakarya adalah aktivitas yang menampilkan karya seni estetik dan kreatif berfokus pada norma, nilai, perilaku dan produk seni budaya bangsa. Pada dasarnya pendidikan berbasis budaya yang mencakup seni rupa, seni musik, seni

[6] Yulius Roma Patandean dan Richardus Eko Indrajit, *Flipped Classroom: Membuat Peserta Didik Berpikir Kritis, Kreatif, Mandiri dan Mampu Berkolaborasi dalam Pembelajaran Yang Responsif,* (Yogyakarta: CV ANDI OFFSET, 2021), 7.

tari, seni drama dan lainnya.[7] Metode pembelajaran yang telah diterapkan melatih siswa untuk bisa bekerja sendiri atau kelompok, menyalurkan berbagai ide-ide antar sesama, melatih kepercayaan diri siswa dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Perkembangan kreativitas yang terlambat menjadikan perkembangan dan pertumbuhan anak akan terhambat pada masa depan siswa.[8] Dapat dilihat pada anak-anak zaman sekarang ini banyak memiliki kreativitas yang tinggi. Kreativitas siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya dan mampu mengekspresikan dirinya melalui kreativitasnya, seperti kerajinan tangan berupa menggambar, membuat batik, membuat vas bunga dari botol bekas dan lainnya. Adanya dukungan yang tepat dari orang tua, guru dan sekitarnya akan dapat berkembang secara optimal dan dapat membentuk karakter yang inovatif dan kreatif siswa di masa depan. Hal ini akan meningkatkan kreativitas dan kemampuannya dalam berkreasi.

Pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berada dalam ranah keterampilan serta memuat pembuatan kerajinan tangan, teknik kesenian anak dan mengenalkan seni budaya yang berkembang di Indonesia. Pembelajaran ini dapat menggunakan metode pembelajaran *Flipped Classroom,* karena metode pembelajaran ini akan melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan mempelajari pelajaran secara mandiri dengan menggunakan sumber,

---

[7] Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu,* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 88.

[8] Utami Munadar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, ketiga,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), 18.

seperti bacaan atau video sebelum berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas atau diskusi bersama. Oleh karena itu, metode pembelajaran ini sangat cocok digunakan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya, karena memungkinkan siswa untuk memanfaatkan waktu di kelas untuk melakukan eksperimen, memahami lebih banyak dan menjadikan kreatif.

Pada pembahasan sebelumnya kendala tetap ada, terutama dalam hal pemahaman materi dari video pembelajaran serta keterbatasan akses teknologi. Siswa yang belum memahami materi cenderung kurang aktif saat diskusi di kelas. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti lebih lanjut penerapan metode *flipped classroom* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas III B MI Negeri 1 Tuban. Peneliti memilih pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya karena dalam pembelajaran ini terdapat materi yang mendukung dalam pengembangan kreativitas siswa.

Penelitian ini bukan satu-satunya yang meneliti tentang metode *flipped classroom* tetapi pada penelitian terdahulu metode tersebut digunakan dalam meningkatkan kompetensi literasi, mengetahui hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa, berpikir kritis, meningkatkan motivasi siswa dan lain sebagainya. Perbedaannya penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini membahas permasalahan tentang siswa kelas III yang belum memahami sepenuhnya materi yang disampaikan melalui video pembelajaran yang para siswa tonton saat di rumah dan kesulitan mengikuti diskusi, kurang aktif dan kreatif saat pembelajaran. Penelitian ini secara khusus akan mengkaji

yang cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa. Maka akan dilakukan penelitian yang membahas tentang "Implementasi Metode *Flipped Classroom* pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas III MIN 1 Tuban".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka peneliti ini memfokuskan pada pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya, khususnya pada tema seni rupa subtema memanfaatkan barang bekas di kelas III B MI Negeri 1 Tuban.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang menjadi dasar pembahasan. Rumusan masalah tersebut yaitu:

1. Bagaimana implementasi metode *flipped classroom* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas III MIN 1 Tuban?
2. Apa hambatan implementasi metode *flipped classroom* dalam mengembangkan kreativitas siswa dan bagaimana upaya guru untuk mengatasi hambatan tersebut?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode *flipped classroom* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas III MIN 1 Tuban
2. Untuk mendeskripsikan hambatan implementasi metode *flipped classroom* dalam mengembangkan kreativitas siswa dan upaya guru untuk mengatasi hambatan yang ada.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Secara Akademis

   Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan metode *flipped classroom.* Penelitian ini juga memperkaya dan memperluas pengetahuan mengenai tentang pendekatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas siswa di jenjang sekolah dasar.

2. Secara Pragmatis

   a. Bagi Guru

      Guru dapat memahami dan mengimplementasikan metode *flipped classroom* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya secara lebih efektif.. Guru juga dapat merancang kegiatan kelas yang menumbuhkan kreativitas dan dapat mengoptimalkan waktu dalam pembelajaran.

   b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam pembelajaran yang berbasis proyek atau keterampilan.

c. Bagi Peneliti

Peneliti lain dapat mengunakan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran *flipped classroom*, pengembangan kreativitas dan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.