

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 mengharuskan peserta didik untuk mempunyai kompetensi berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi dan kolaborasi. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar dalam pemecahan masalah secara inovatif dan menghasilkan ide-ide baru.¹ Dalam konteks pendidikan dasar, kemampuan ini dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan eksplorasi serta penciptaan produk.² Seperti pada pembelajaran Seni salah satunya misalnya seni rupa.

Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif. Melalui seni rupa, peserta didik diberi ruang untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasi mereka secara visual. Merancang pembelajaran seni rupa dengan baik dapat mendorong peserta didik untuk berpikir bebas dan menghasilkan berbagai solusi kreatif terhadap suatu permasalahan visual atau proyek.³ Namun, dalam praktiknya, pembelajaran seni rupa di tingkat dasar sering kali masih dilakukan secara

¹ Trilling, Bernie, and Charles Fadel. *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons, 2009.

² Fauziah, Muna, et al. "The Effect of Thinking Actively in a Social Context and Creative Problemsolving Learning Models on Divergent-Thinking Skills Viewed from Adversity Quotient." *European Journal of Educational Research* 9.2 (2020): 537-568.

³ Munandar, Utami. *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka cipta, 2016.

konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan penugasan yang bersifat monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari, diketahui bahwa pembelajaran seni rupa masih belum sepenuhnya mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik. Guru masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah dan pemberian tugas menggambar yang sama untuk seluruh peserta didik. Hal ini membuat peserta didik kurang terdorong untuk mengeksplorasi ide mereka sendiri. Beberapa peserta didik terlihat pasif dan kurang antusias saat mengikuti pelajaran seni rupa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diterapkan pembelajaran yang inovatif. Salah satunya adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*), yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu termasuk seni. STEAM tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik peserta didik. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar secara kontekstual dan holistik melalui kegiatan yang berkaitan langsung dengan kehidupan nyata.⁴

Kebutuhan akan keterampilan abad ke-21 menempatkan kreativitas dan inovasi sebagai kompetensi terpenting yang harus dikuasai siswa, seiring dengan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Trilling & Fadel, 2009). Namun, rendahnya kualitas produk seni rupa siswa yang cenderung

⁴ Land, Michelle H. "Full STEAM ahead: The benefits of integrating the arts into STEM." *Procedia computer science* 20 (2013): 547-552.

seragam di MI Ma'arif Nurul Yaqin mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang konvensional tidak lagi memadai untuk menstimulasi pemikiran divergen. Hal ini memerlukan intervensi pedagogis yang radikal dan terintegrasi.

Dalam konteks inilah pendekatan STEAM hadir sebagai kerangka inovatif. STEAM merupakan pengembangan dari STEM dengan menambahkan unsur *Art* (Seni) yang berfungsi sebagai katalisator utama kreativitas. Integrasi Seni dalam STEM menyediakan dimensi yang kaya untuk memvisualisasikan konsep abstrak, mendorong pemikiran di luar batas logika semata, dan memfasilitasi ekspresi pribadi yang orisinal, yang semuanya merupakan elemen esensial untuk inovasi.

Untuk mengoptimalkan potensi pendekatan STEAM dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, model pembelajaran PjBL (*PjBL*) menawarkan sebuah struktur yang relevan dan efektif. PjBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik terlibat dalam penyelidikan mendalam terhadap pertanyaan atau masalah yang otentik dan relevan dengan konteks dunia nyata. Melalui serangkaian tahapan seperti perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi proyek, peserta didik didorong untuk mengembangkan kemandirian, kolaborasi, pemikiran kritis, dan tentu saja, kreativitas dalam menghasilkan solusi dan produk.

PjBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyelidikan mendalam terhadap suatu masalah atau pertanyaan melalui

proyek yang kompleks dan bermakna.⁵ Peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi, merancang, dan menciptakan solusi secara kolaboratif dalam mengerjakan proyek tersebut. Peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengembangkan ide dan juga menciptakan sesuatu yang baru dari hasil pembelajaran.

Integrasi STEAM dengan model pembelajaran PjBL menjadi kombinasi yang ideal dalam mendorong kreativitas peserta didik. Sinergi antara pendekatan STEAM dan model PjBL juga diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Dalam konteks proyek seni rupa berbasis STEAM, peserta didik tidak hanya belajar tentang teknik dan konsep seni, tetapi juga didorong untuk mengintegrasikan pengetahuan dari disiplin ilmu lain. Misalnya, dalam proyek makrame, peserta didik dapat mengeksplorasi konsep matematika dalam pola simpul, prinsip teknik dalam struktur anyaman, atau bahkan konsep sains terkait jenis serat tali. Proses ini menuntut peserta didik untuk berpikir secara fleksibel, menghasilkan ide-ide yang inovatif, dan mengelaborasinya menjadi karya seni yang bermakna.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan STEAM berbasis PjBL mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran STEAM berbasis proyek menunjukkan peningkatan dalam hal orisinalitas, fleksibilitas, dan kemampuan memecahkan

⁵ Bell, Stephanie. "Project-based learning for the 21st century: Skills for the future." *The clearing house* 83.2 (2010): 39-43.

masalah.⁶ Dengan demikian, pendekatan ini dapat dijadikan alternatif solusi dalam pembelajaran seni rupa yang selama ini kurang menggali potensi kreatif peserta didik secara optimal. Berdasarkan latar belakang ini maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Peningkatan pendekatan STEAM berbasis Project-Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa di Madrasah Ibtidaiyyah”.

B. Pembatasan Masalah

1. Implementasi pendekatan STEAM yang diintegrasikan dengan model Project-Based Learning (PjBL)
2. Fokus peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V
3. Konteks mata pelajaran seni rupa materi makrame
4. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari tahun ajaran 2024/2025

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pendekatan STEAM berbasis Project-Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa di MI Ma'arif Nurul Yaqin Pondokgebangsari?

⁶ Herro, Danielle, and Cassie Quigley. "Innovating with STEAM in middle school classrooms: Remixing education." *On the Horizon* 24.3 (2016): 190-204.

2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa melalui pendekatan STEAM berbasis Project-Based Learning (PjBL) di MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari?
3. Bagaimana kendala dan solusi pendekatan STEAM berbasis Project-Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa di MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari?

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memberikan kejelasan makna dalam penelitian ini, berikut adalah penegasan terhadap beberapa istilah kunci yang digunakan:

1. Pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*)

Dalam penelitian ini, pendekatan STEAM merujuk pada kerangka pembelajaran interdisipliner yang mengintegrasikan konsep dan praktik dari bidang sains, teknologi, teknik, seni, dan matematika secara kohesif dalam konteks pembelajaran seni rupa makrame. Integrasi ini bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk berpikir secara holistik, membuat koneksi antar disiplin ilmu, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan dari berbagai perspektif dalam proses kreatif dan pemecahan masalah.

2. Project-Based Learning (PjBL)

Yang dimaksud dengan PjBL dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik terlibat dalam penyelidikan mendalam terhadap proyek seni rupa makrame yang otentik dan relevan. Proses pembelajaran dalam PjBL meliputi tahapan perencanaan proyek, pelaksanaan (pembuatan karya), presentasi hasil, dan refleksi, yang menuntut peserta didik untuk bekerja secara mandiri dan kolaboratif.

3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Dalam konteks penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif merujuk pada kapasitas peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, melihat masalah dari berbagai perspektif, membuat hubungan yang tidak biasa antar konsep, dan mengembangkan ide-ide tersebut menjadi solusi atau produk yang inovatif dalam berkarya seni rupa makrame. Aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif yang diamati meliputi kelancaran (menghasilkan banyak ide), keluwesan (menghasilkan ide yang bervariasi), keaslian (menghasilkan ide yang unik), dan elaborasi (mengembangkan ide dengan detail).

4. Seni Rupa Makrame

Yang dimaksud dengan seni rupa makrame dalam penelitian ini adalah cabang seni kriya yang menggunakan teknik simpul-menyimpul tali untuk menciptakan berbagai bentuk dan fungsi, yang menjadi fokus materi

pembelajaran dalam proyek berbasis STEAM. Proyek makrame yang dipilih dalam penelitian ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep dari disiplin ilmu sains, teknologi, teknik, dan matematika secara implisit maupun eksplisit.

5. Peserta didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Nurul Yaqin Pondokgebangsari

Subjek penelitian ini adalah peserta didik yang sedang menempuh pendidikan di kelas V pada Madrasah Ibtidaiyyah (MI) Nurul Yaqin Pondokgebangsari pada tahun ajaran 2025/2026.

Penegasan istilah ini diharapkan dapat memberikan batasan yang jelas dan mempermudah pemahaman pembaca terhadap konsep-konsep kunci yang digunakan dalam penelitian ini.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan STEAM berbasis PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupadi MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari.
2. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa melalui pendekatan STEAM berbasis PjBL di MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari
3. Untuk mendeskripsikan kendala dan solusi pendekatan STEAM berbasis PjBL untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada mata pelajaran seni rupa di MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan khazanah ilmu pendidikan, khususnya dalam memperkaya pemahaman mengenai integrasi pendekatan STEAM dan model PjBL sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam konteks pembelajaran seni rupa di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah.
- b. Temuan penelitian ini berpotensi memperkuat landasan teoretis tentang efektivitas pembelajaran interdisipliner dan berbasis proyek dalam menumbuhkan aspek-aspek kognitif dan kreatif peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan alternatif model pembelajaran seni rupa yang inovatif dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V. Hasil penelitian dapat menjadi referensi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

b. Bagi Peserta didik

Melalui implementasi pendekatan STEAM berbasis PjBL, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar seni rupa yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, eksploratif, dan mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak MI Nurul Yaqin Pondokgebangsari dalam mengevaluasi dan mengembangkan kurikulum serta praktik pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, termasuk kreativitas.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan dan sumber inspirasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang integrasi STEAM, PjBL, kemampuan berpikir kreatif, atau pembelajaran seni rupa dalam konteks pendidikan yang berbeda atau dengan fokus penelitian yang lebih spesifik.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan baik dalam ranah teoretis maupun praktis untuk kemajuan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran seni rupa di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah