

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan bagian penting dalam pendidikan dasar karena bertujuan untuk mengembangkan sikap, kreativitas dan keterampilan siswa melalui aktivitas seni.¹ Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya diarahkan untuk menghasilkan karya, tetapi juga dilibatkan dalam proses mengembangkan ide dan imajinasi melalui pengalaman belajar yang dilakukan.² Selain itu, siswa juga diminta untuk menampilkan dan mengapresiasi hasil karya, karena kegiatan tersebutlah yang dapat mendorong siswa untuk percaya diri dan terus mengembangkan kreativitasnya.³ Oleh karena itu, karya dalam pembelajaran SBdP ini tidak hanya dipahami sebagai hasil akhir, tetapi sebagai bagian dari proses berpikir selama kegiatan mencipta karya.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Jamiyatus Sholihin, kreativitas siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari minimnya hasil karya yang dihasilkan dan ditampilkan oleh siswa, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa proses berkarya siswa masih belum berkembang dengan baik, khususnya dalam pengembangan ide dan

¹ Larasati Wijanarko Putri, Dhina Cahta Rohim, Deki Wibowo, "Model Pembelajaran *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBdP)", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, (3), (2025), 274.

² Novy Trisnani, *Model Pembelajaran Seni Rupa*, (Wates, IKIP PGRI, 2020), 1-3.

³ Utami, Munadar, *Pengembangan Kreativitas Siswa Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 45-48.

⁴ MI Jamiyatus Sholihin, Observasi, Dadapan, 6 November 2025.

pengekspresian imajinasi. Kondisi tersebut, mengakibatkan proses berpikir kreatif siswa dalam berkarya belum berkembang, sehingga tujuan pembelajaran SBdP belum tercapai secara optimal. Hal ini, menjadi dasar diperlukannya kajian lebih lanjut mengenai pengembangan kreativitas siswa, khususnya pada aspek proses berpikir selama kegiatan berkarya.

Proses berpikir dalam kegiatan berkarya tersebut berkaitan erat dengan aspek kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana pada tahapan ini siswa belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, manipulasi objek nyata, dan keterlibatan aktif dalam mengeksplorasi ide yang dimiliki.⁵ Selain itu, proses berpikir dalam teori perkembangan kognitif Jean Piaget juga meliputi tiga mekanisme utama yaitu asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Melalui mekanisme tersebut, siswa dapat mengaitkan pengalaman baru dengan pengalaman lama yang telah dimiliki, menyesuaikan pemahaman, dan mencapai keseimbangan berpikir dalam mengembangkan kreativitas selama proses berkarya.

Sejalan dengan teori tersebut, diperlukannya pembelajaran SBdP yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang konkret dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengembangkan ide, sehingga proses asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi dapat berlangsung secara optimal. Dalam pelaksanaannya, guru telah berupaya memberikan pengalaman belajar yang konkret. Melalui upaya tersebut menjadikan siswa belajar secara langsung melalui pengalaman nyata untuk mengeksplorasi ide dan

⁵ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 871.

mengekspresikan imajinasi. Meskipun demikian, upaya tersebut belum sepenuhnya mampu mengembangkan proses berpikir siswa secara sistematis, sehingga kreativitas yang dihasilkan belum berkembang secara maksimal.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP belum sepenuhnya mampu mengembangkan kreativitas siswa secara optimal. Hal ini berbeda dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP memiliki peran strategis dalam menumbuhkan kreativitas siswa, khususnya jika dirancang sesuai dengan tahap dan karakteristik perkembangan kognitifnya. Penelitian Siskowati & Prastowo, (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP, khususnya pada materi menggambar di kelas III, berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Kreativitas berkembang ketika siswa diberi kebebasan dalam berekspresi, dukungan dari lingkungan, serta diberikannya motivasi yang tepat.⁶ Kemudian penelitian oleh Rachmatia Tauhid, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan media *loose parts* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 1 pada pembelajaran SBdP. Media tersebut terbukti efektif, karena siswa dapat mengeksplorasi, berimajinasi, dan membangun keterampilan kreatif melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.⁷ Sedangkan, untuk penelitian yang menggunakan perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget dilakukan oleh Kusumasari (2023), menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila disesuaikan

⁶ Eni Siskowati, Andi Prastowo, "Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi Menggambar Di Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan STIKP Bima*, 4, (1), (2022), 45.

⁷ Rahmatia Tauhid, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Media *Loos Parts* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Siswa Kelas 1 di SDN 22 Kota Ternate", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10, (10), (2024), 954-955.

dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Ketidaksesuaian materi, metode, dan pengalaman belajar akan berpotensi dalam menghambat proses pemahaman dan perkembangan kognitifnya.⁸ Selain itu, penelitian Handika (2022), juga menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa agar proses belajar dapat berlangsung lebih optimal dan bermakna.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SBdP berperan penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, terutama ketika siswa terlibat aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Hal ini menunjukkan bahwa aspek proses berpikir siswa menjadi faktor penting dalam pembentukan kreativitas. Namun, belum ditemukannya penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran SBdP dengan menggunakan perspektif teori perkembangan kognitif Jean Piaget, khususnya pada mekanisme asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi. Oleh karena itu, diperlukanya kajian lebih mendalam untuk memahami bagaimana kreativitas siswa berkembang melalui proses kognitif tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran SBdP dengan menekankan pada proses berpikir siswa dalam menghasilkan karya. Dengan demikian, peneliti mengangkat judul **“Pengembangan Kreativitas Siswa Melalui Pembelajaran SBdP Dalam**

⁸ Kusumasari Kartika Hilma Darmayanti, “Proses Pembelajaran dan Perkembangan Kognisi Menurut Jean Piaget”, *Journal Of Lifespon Development*, 1, (1), (2023).

Perspektif Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Di Kelas II MI Jamiyatus Sholihin”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan tahapan yang tidak boleh dilampaui agar permasalahan yang akan dikaji dalam suatu penelitian menjadi lebih terarah dan jelas pembahasannya. Penelitian ini akan mengfokuskan pada proses berpikir siswa dalam mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran SBdP pada aspek seni rupa. Fokus tersebut meliputi kemampuan siswa dalam menciptakan (*making/creating*) karya seni yang tampak dalam kegiatan berkarya. Selain itu, penelitian ini juga menitikberatkan pada telaah mekanisme perkembangan kognitif siswa dalam perspektif Jean Piaget, yang mencakup proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kreativitas siswa tidak hanya dilihat dari hasil akhir karya, tetapi juga dari proses berpikir yang terjadi selama kegiatan . Fokus penelitian ini juga disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II karena berada pada fase awal tahap operasional konkret, sehingga mekanisme perkembangan kognitif tersebut dapat diamati secara lebih jelas dan tampak untuk mengetahui mekanisme tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran SBdP ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget di Kelas II MI Jamiyatus Sholihin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis proses pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran SBdP ditinjau dari teori perkembangan kognitif Jean Piaget di Kelas II MI Jamiyatus Sholihin.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya memperluas penerapan teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman mengenai hubungan antara proses kognitif (asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi) dengan perkembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Pragmatis

a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan pihak sekolah dalam meningkatkan kreativitas siswa, khususnya dalam mata pelajaran SBdP serta dapat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang mendukung kreativitas siswa.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang pembelajaran SBdP yang lebih efektif dan sesuai dengan

tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga dapat mendorong kreativitas yang lebih optimal.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan dasar pengembangan peneliti lanjutan terkait kreativitas, pembelajaran seni, serta penerapan teori perkembangan kognitif di sekolah dasar.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Penelitian ini disusun secara sistematis dalam beberapa bab yang saling berhubungan. Setiap babnya dilengkapi dengan sub-bab yang berfungsi untuk menjelaskan fokus pembahasan secara terstruktur. Penyusunan skripsi ini mengacu pada pedoman akademik penulisan karya ilmiah di STAI Al-Anwar Sarang Rembang. Adapun sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I yaitu berisi uraian umum yang mencakup latar belakang, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab ini memberikan gambaran awal mengenai arah penelitian.

BAB II yaitu kajian teori, yang memuat pembahasan mengenai pengertian kreativitas siswa, ciri-ciri kreativitas, indikator pengembangan kreativitas, pengertian SBdP, tujuan pembelajaran SBdP, ruang lingkup SBdP, pengertian perkembangan kognitif, tahapan perkembangan kognitif dengan fokus pada tahap operasional konkret, dan mekanisme kognitif yang meliputi proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini, serta kerangka berpikir yang menggambarkan alur konsep penelitian.

BAB III yaitu metode penelitian, yang berisi uraian tentang jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknis analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV yaitu hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi paparan data hasil penelitian yang telah dianalisis serta pembahasan untuk menjawab rumusan masalah. Pada bab ini juga disajikan gambaran umum lokasi penelitian, visi misi madrasah, serta interpretasi terhadap temuan-temuan penelitian yang akan dikupas secara rinci dan sistematis.

BAB V yaitu penutup, yang memuat kesimpulan yang dirumuskan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan peneliti selanjutnya.

