

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan seni saat ini menempatkan kajian yang sangat dibutuhkan secara praktis dan memberikan dampak maupun kontribusi terhadap pembelajaran di era globalisasi. Pendekatan seni memberikan sensasi belajar untuk peserta didik dalam mengasah kepekaan indrawi yang merupakan modalitas estetis dalam menggali kemampuan kreativitas. (Nur Fajrie, 2023). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan hal yang sangat penting diajarkan dalam pendidikan baik pendidikan formal maupun non-formal. Standar isi mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk SD mencukupi standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) seperti Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari dan Keterampilan.

Materi SBdP dapat memberikan pemahaman pada peserta didik melalui pengembangan kreativitas yang harus mendorong siswa untuk mengekspresikan diri melalui seni dan prakarya, sehingga mereka dapat mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif, keterampilan praktis melalui kegiatan praktis, siswa belajar teknik dan keterampilan yang berguna dalam menciptakan karya seni dan prakarya, pemahaman budaya yang harus mengenalkan siswa pada berbagai budaya dan tradisi, sehingga mereka dapat menghargai keragaman dan memahami konteks sosial di sekitarnya, kegiatan dalam SBdP sering kali melibatkan kerja sama, yang membantu siswa belajar berkolaborasi dan berkomunikasi dengan baik, pendidikan

karakter melalui seni dan prakarya, siswa diajarkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja keras, dan rasa percaya diri Sari, R. M., dkk. (2020)

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum aplikatif yang dirancang untuk membantu guru dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ini dibuat guna mendukung proses pengajaran agar lebih sistematis dan efektif. Guru memiliki peran penting dalam pengembangan modul ajar, termasuk dalam peningkatan keterampilan mengajarnya. Oleh karena itu, dalam pembuatan modul ajar, diperlukan pengembangan kompetensi mengajar guru agar metode pembelajaran yang diterapkan lebih efisien serta sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditentukan.

Dalam pembelajaran SBdP, banyak siswa mengalami kejenuhan akibat metode pengajaran yang masih berorientasi pada teori. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya penggunaan alat peraga dalam mendukung pembelajaran yang berkelanjutan. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, di mana sebagian siswa hanya mencatat materi tanpa aktif berpartisipasi dalam diskusi. Akibatnya, interaksi dalam kelas didominasi oleh guru dan beberapa siswa aktif, sementara siswa yang pasif memiliki keterlibatan yang minim. Cara pengajaran seperti ini dapat mengurangi minat belajar serta menghambat perkembangan kreativitas siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada berbagai elemen yang saling berkaitan, termasuk guru, siswa, bahan ajar, sumber belajar, serta metode pengajaran yang digunakan. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam

membangun keterampilan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pengajaran.

Guru memiliki kebebasan dalam memilih metode dan gaya mengajar yang dapat merangsang minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam diri siswa adalah kreativitas. Banyak siswa yang memiliki potensi kreatif, tetapi belum mendapatkan kesempatan untuk menyalurkannya. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan menghasilkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah dengan pendekatan inovatif, serta menemukan hubungan unik antara berbagai konsep yang ada.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru kelas V UPT SDN 10 Makale pada 16-17 Oktober 2024, diketahui bahwa dari 30 siswa, sebanyak 13 siswa (44%) menunjukkan kreativitas tinggi, sedangkan 17 siswa lainnya (56%) masih memiliki tingkat kreativitas rendah. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian guru yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kreativitas yang diharapkan, terutama dalam pembelajaran SBdP. Untuk mengatasi hal ini, penelitian ini mengadaptasi model pembelajaran RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create) yang diterapkan pada materi seni rupa, khususnya dalam teknik anyaman, dengan harapan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat pasif, di mana siswa cenderung hanya mencatat tanpa aktif bertanya atau

berdiskusi. Dalam kondisi seperti ini, peran guru sebagai fasilitator yang kreatif sangat dibutuhkan. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan institusi pendidikan untuk meningkatkan kreativitas siswa, mengingat aspek ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan. Kreativitas dalam pembelajaran dapat diciptakan melalui ide-ide inovatif yang diterapkan oleh guru dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, guru harus terus berinovasi agar kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal.

Seorang siswa dikatakan kreatif apabila mampu menghasilkan ide-ide orisinal serta menemukan solusi inovatif dalam menyelesaikan permasalahan. Untuk mendukung hal ini, guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi eksplorasi dan inovasi siswa. Model pembelajaran RADEC merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan, karena model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam berpikir kritis, berdiskusi, serta mengembangkan ide-ide baru.

Penelitian ini merujuk pada studi sebelumnya yang dilakukan oleh Oktywidya (2023), yang menunjukkan bahwa penerapan model RADEC dalam pembelajaran SBdP mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan persentase kreativitas siswa dari siklus pertama sebesar 66,49%, kemudian meningkat menjadi 80,73% pada siklus kedua, dan akhirnya mencapai 86,11% pada siklus ketiga. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Selain itu, model RADEC juga telah diteliti oleh Wahyu Sopandi dkk. (2023), yang menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara praktik, berdiskusi, serta melakukan refleksi diri, model RADEC menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mereka.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan diatas, maka saya tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul penerapan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas V UPT SDN 10 Makale.

## **B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SDN 10 Makale?
- b. Bagaimana peningkatan kreativitas belajar siswa di kelas V UPT SDN 10 Makale?

### **2. Pemecahan Masalah**

Masalah rendahnya kreativitas belajar siswa kelas V UPT SDN 10 Makale akan diselesaikan melalui penerapan model pembelajaran *RADEC (Read, Answer, Discuss, Explain, and Create)* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) dimana model pembelajaran ini akan mengajak siswa untuk membuat suatu karya yang menghasilkan produk dari hasil pemikiran siswa secara mandiri, berkarya sesuai dengan tugas yang diberikan guru serta siswa mempunyai kesempatan untuk menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) untuk meningkatkan kreativitas siswa di kelas V UPT SDN 10 Makale.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa di kelas V UPT SDN 10 Makale.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian diharapkan mampu memberikan perbaikan kualitas pembelajaran, sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan menerapkan model Pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*).

#### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru

Membantu guru dalam mengimplementasikan model *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*) secara efektif, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menantang, dan mendorong siswa untuk lebih kreatif.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan masalah
- 2) Membantu siswa menjadi individu yang lebih inovatif dan adaptif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat.
- 2) Memberikan pengalaman baru bagi suasana sekolah
- 3) Panduan praktis bagi sekolah yang ingin menerapkan metode pembelajaran inovatif. yang mendukung pengembangan keterampilan kreatif.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, serta pengalaman belajar dalam menerapkan model pembelajaran *RADEC* (*Read, Answer, Discuss, Explain, and Create*).