

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pentingnya pendidikan bagi setiap individu tidak dapat dipandang enteng, karena melalui proses pendidikan diharapkan seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang menjadi modal berharga untuk menghadapi masa depan. Dalam kurun waktu sekitar dua tahun terakhir, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah mengimplementasikan kebijakan kurikulum merdeka belajar. Menurut Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yaitu Bapak Nadiem Anwar Makarim, kurikulum merdeka ini dirancang sebagai suatu pendekatan yang lebih ringkas, sederhana, dan fleksibel, dengan tujuan mendukung pemulihan kehilangan pembelajaran akibat pandemi Covid-19. Selain itu, kurikulum merdeka juga dianggap mampu mengatasi ketertinggalan pendidikan di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara lain.

Pada dunia pendidikan ada sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan krusial bagi manusia yang akan berlangsung sepanjang hidupnya. Artinya, pembelajaran melibatkan berbagai aspek seperti peserta didik, guru, model, dan materi pembelajaran yang berkolaborasi untuk mencapai sasaran. Penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat agar materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan memilih model pembelajaran yang sesuai, diharapkan guru dapat mengatasi tantangan yang muncul dalam proses belajar mengajar.

Pada saat proses pembelajaran, penting untuk memilih model pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman dan keterampilan kepada peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Selain guru, peran aktif dari peserta didik juga diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan seimbang dan efektif (Munirah, 2018). Dalam pembelajaran diperlukan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar mereka menjadi lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah. Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning* atau PjBL) adalah pilihan yang tepat untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi di sekitar mereka (Nurfitriyanti, 2016).

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang memanfaatkan proyek sebagai alat bantu. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam. Dengan memanfaatkan model pembelajaran *project based learning* (PjBL), diharapkan peserta didik dapat memahami materi secara bermakna sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Pendekatan ini bertujuan untuk merangsang minat belajar, kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (Fahrezi et al., 2020).

Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) yaitu suatu model pembelajaran yang berkaitan dengan proyek penguatan profil pelajar Pancasila (P5). Ciri dari Kurikulum Merdeka yaitu upaya untuk mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan

kepada sekolah untuk menciptakan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sekitar sekolah (Shibgho & Alfiansyah, 2022). Oleh karena itu pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di SDN Gempollegundi.

SDN Gempollegundi merupakan sekolah penggerak dan mendapat kepercayaan masyarakat sekitar. Sekolah ini terletak di Ds. Gempollegundi, Kec. Gudo, Kab. Jombang, Jawa Timur. SDN Gempollegundi menggali potensi peserta didik, tidak hanya melalui kemampuan akademis. Bakat lain di bidang non-akademis pun dapat dikembangkan sehingga meraih prestasi yang membanggakan. Tidak hanya bagi peserta didik, tentunya juga untuk sekolah. Sekolah ini yang mengasah kemampuan peserta didik di bidang olahraga. Ada berbagai cabang olahraga yaitu; voley, bulu tangkis, sepak takraw, sepak bola, dan renang. Oleh sebab itu, animo masyarakat dalam menyekolahkan anak-anaknya ke SDN Gempollegundi sangat tinggi. Terbukti dari sekolahnya yang luas dan juga ruang kelasnya yang banyak.

SDN Gempollegundi mulai menggunakan kurikulum merdeka pada awal tahun ajaran 2022, dan tahun ini merupakan tahun keduanya menggunakan kurikulum merdeka. Pada awalnya hanya kelas I dan IV yang menggunakan kurikulum merdeka, namun pada tahun ini kelas II dan V menyusul menggunakan kurikulum merdeka. Oleh karena itu peneliti memilih melakukan penelitian di kelas IV, karena kelas IV merupakan kelas awal yang menggunakan kurikulum merdeka di SDN Gempollegundi. Dan juga semua

mata pelajaran bermuatan profil pelajar pancasila, salah satunya mata pelajaran Seni Rupa.

Pada saat proses pembelajaran seni rupa itu menggunakan model pembelajaran *project based learning*, sehingga sudah menghasilkan beberapa produk. Produk yang dibuat peserta didik kelas IV antara lain yaitu; pot dari galon bekas yang dicat sehingga menjadi lebih menarik dan juga celengan yang terbuat dari kardus. Penelitian ini fokus kepada implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Seni Rupa di kelas IV. Karena model pembelajaran *project based learning* ini sangat cocok untuk peserta didik meningkatkan kreatifitas dan keaktifan mereka dalam menyelesaikan masalah.

Model *Project Based Learning* (PjBL) mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka. SDN Gempollegundi dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut merupakan sekolah penggerak dan sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka sejak adanya kurikulum merdeka. Dan guru menjelaskan pembelajaran yang diajarkan dengan menanamkan nilai-nilai yang termuat dalam dimensi profil pelajar pancasila. Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengeksplorasi hasil dari implementasi model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada pembelajaran Seni Rupa di kelas IV.

Berdasarkan hasil uraian diatas, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi model pembelajaran *project based learning* (PjBL) pada pembelajaran Seni Rupa. Penelitian ini

bertujuan untuk menganalisis implementasi model *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Seni Rupa. Adapun judul penelitiannya adalah **“Analisis Implementasi Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV di SDN Gempollegundi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *project based learning* pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi?
2. Apa dampak implementasi model pembelajaran *project based learning* terhadap peserta didik pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *project based learning* pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi.
2. Untuk mendeskripsikan dampak implementasi model pembelajaran *project based learning* terhadap peserta didik pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi.

## **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat ditentukan manfaat dilakukan penelitian ini, yaitu:

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangsih dalam perkembangan keilmuan terutama dalam implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik yaitu penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik dari proses pembelajaran melalui model *Project Based Learning*.
- b. Bagi guru yaitu memberikan referensi tambahan tentang pengaplikasian model *Project Based Learning* pada proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan terkait implementasi model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran seni rupa pada kelas IV.

## E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian terfokus pada implementasi model pembelajaran *project based learning* pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi.
2. Penelitian terfokus pada dampak implementasi model pembelajaran *project based learning* terhadap peserta didik pada pelajaran seni rupa kelas IV di SDN Gempollegundi.

## F. Definisi Istilah

Istilah-istilah dalam penelitian ada banyak, untuk memperjelas pemahaman dan kesalahan dalam pengertian, maka perlu memberikan penjelasan definisi yang jelas. Berikut ini definisi operasional dalam penelitian:

1) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam proses memperoleh pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya (Listiani & Purwanto, 2018).

2) Seni Rupa

Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang menciptakan karya melalui elemen-elemen yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik (Rodiansjah & Kurniawati, 2024).

