

**PENINGKATAN KREATIFITAS BELAJAR  
SISWA KELAS 4 SDN 93 KAUR  
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN  
DENGAN MATERI MEMBUAT KERAJINAN TANGAN  
DARI KARDUS BEKAS DAN BOTOL MINUMAN BEKAS**

**SEKRIPSI**



**Di susun oleh:  
Nama : Yeti Suryani  
Nim : 1416242791**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
2018**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Yeti Suryani

NIM : 1416242791

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi ini:

Nama : YETI SURYANI

Nim : 1416242791

Judul : Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas.

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, September 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

**Nurlaili, M. Pd.I**  
NIP.197507022000032002

**Ahmad Svarifih, M. Ag**  
NIP.198006162015031003



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **"Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas "**, yang disusun oleh: **Yeti Suryani Nim 1416242791** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada Hari **Kamis, Tanggal 24 Januari 2019**, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua

**Dr.H. Ali Akbariono, M.Pd**  
NIP. 197509252001121001

Sekretaris

**Alimni, M.Pd**  
NIP. 197504102007102005

Penguji I

**Dr. Oolbi Khoiri, M.Pd.I**  
NIP. 198107202007101003

Penguji II

**Desy Eka Citra, M.Pd**  
NIP. 197512102007102002

Bengkulu, 24 Januari 2019

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 19690308199631005

## **MOTTO**

*Pendidikan Bukanlah Suatu Proses Untuk Mengisi Wadah  
Yang Kosong, Akan Tetapi Pendidikan Adalah  
Suatu Proses Menyalakan Api Pikiran"*

*- W.B. Yeats.*

## **PERSEMBAHAN**

*Suka duka, telah ku lewati, rasa syukur dan bahagia aku ucapkan kepada ALLAH SWT, dengan izin nya akhirnya skripsi ini dapat ku selesaikan salah satu impianku selama ini, dengan rasa kasih dan sayang yang tulus kupersembahkan hasil karya yang sederhana ini untuk orang-orang yang ku cintai :*

- 1. Allah SWT yang selalu memberikan yang terbaik untuk hambanya.*
- 2. Kedua orang tua ku bapak (Nuti Budiantio) dan ibu (Litri liharna) yang tak kenal lelah dalam bekerja keras, menemani, mendukung, mendoakan, menyemangati, dan menyayangi ku.*
- 3. Untuk Hendra Lisman terima kasih untuk setiap waktu dan tenaga yang diluangkan.*
- 4. Buat adik ku Akhil Akbar Hakim terima kasih yang selalu mendukung ku.*
- 5. Keluarga besarku yang selalu mendukung datuk ( ipindi,yushan) dan nenek (darsena, darmani) yang selalu menyemangati dan menyayangi ku.*
- 6. Untuk teman seperjuangan ku : Peti haryanti, Sylvia wulandari , Dwi anasari, dan seluruh PGMI D yang telah menemaniku sejak awal masuk kuliah hingga saat ini.*
- 7. Almamater IAIN Bengkulu.*

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	Yeti Suryani
NIM	1416242791
Program Studi	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas " adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, September 2018

Saya Yang Menyatakan



Yeti Suryani  
NIM: 1416242791

## SURAT PERNYATAAN

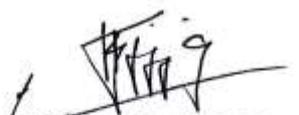
Nama : Yeti Suryani  
NIM : 1416242791  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : "Peningkatan Kreatifitas Siswa Kelas IV SDN 93  
Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan  
Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus  
dan Botol Minuman Bekas"

Telah dilakukan verifikasi plagiasi melalui <http://smallseotools/plagiarism-checker/>, skripsi yang bersangkutan memiliki indikasi plagiat sebesar 8,39% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian atas pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, Apabila terdapat kekeliruan dalam verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 20 Desember 2018

Mengetahui  
Ketua Tim Verifikasi

  
**Dr. Irwan Satria, M.Pd**  
NIP. 197407182003121004

Yang Menyatakan

  
**Yeti Suryani**  
NIM. 1416242791

## ABSTRAK

Judul skripsi: **“Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas”**. Nama : Yeti Suryani , Nim : 1416242791 . Dosen Pembimbing 1 Nurlaili, M.Pd.I. dan Dosen Pembimbing II Ahmad Syarifin, M.Ag.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus dan botol minuman bekas. Jenis penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian dengan menggunakan suatu tindakan untuk mencegah, masalah di kelas dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan observasi. Kesimpulan dalam penelitian Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus maka ditarik kesimpulan, bahwa kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat selanjutnya keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur. Hal ini terlihat dari data tes belajar siswa pada Pra siklus nilai rata-rata yang telah dicapai oleh siswa yaitu 66,92 dengan presentase 28% kemudian pada siklus I meningkat mendapat nilai rata-rata 69,88 dan presentase 40% namun masih dibawah standar dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,6 dan presentase 76%, dengan demikian pembelajaran pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas telah dilakukan oleh guru dengan baik, yang dibuktikan dengan meningkatnya skor aktivitas guru dan siswa setiap siklusnya. Keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas telah meningkatkan proses dan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas IV, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil tes pada setiap siklus

***Kata Kunci : Kretivitas dan kerajinan tangan***



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat yang selalu tercurah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul: **“Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas”**, terlaksana sebagaimana mestinya. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurah kepada Baginda suri tauladan ummat, Nabi Muhammad SAW kepada para sahabat, keluarga dan orang-orang yang senantiasa istiqomah menegakkan ajaran Islam di jalan-Nya hingga yaumul akhir.

Dalam penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.) pada Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Penulis skripsi ini, menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan baik mengenai materi maupun sistematika penulisan. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi di masa yang akan datang.

Penulis sangat menyadari sepenuhnya, terselesainya penyusunan skripsi ini memperoleh banyak bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu izinkanlah penulis menghanturkan rasa terima kasih sebesar-besarnya :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M, M.Ag, MH selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberi fasilitas perkuliahan.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag. M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang telah memberi kemudahan dalam perkuliahan.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini

4. Ahmad Syarifin, M.Ag selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu kepala sekolah, guru-guru di SDN 93 Kaur yang telah membantu sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian.

Semoga dengan segala bantuannya akan mendapatkan pahala dari Allah swt. Amiin yaa robbal a'alamin. Akhirnya penulis memohon agar penulisan ini bisa bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Bengkulu, September 2018  
Penulis

**YETI SURYANI**  
NIM. 1416242791

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	vi
<b>SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori.....	6
1. Kreatifitas .....	6
2. Pengertian Kerajinan Tangan .....	17
3. Tinjauan Tentang Belajar .....	20
4. Tinjauan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan .....	23
5. Metode Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan .....	29
6. Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan.....	32
7. Pembelajaran SBK Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan .....	36
8. Kompetensi Guru Pendidikan Seni Budaya Dan Keterampilan.....	38
B. Penelitian Yang Relevan .....	41

C. Kerangka Berfikir.....	44
D. Hepotesis Tindakan.....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C. Subjek Penelitian.....	49
D. Prosedur Penelitian.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisa Data.....	53

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	56
B. Hasil Penelitian.....	60
C. Pembahasan semua Siklus.....	86

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan ,pada zaman globalisasi pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Menurut Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu: (1) Guru dan personil lainya.(2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar dan system evaluasi, (4) sarana penunjang dan (5) sistem administrasi.<sup>1</sup>

Menurut Suparlan sebuah pendidikan mempunyai tiga komponen utama yaitu guru, siswa dan kurikulum. Ketiga komponen tersebut tidak dapat dipisahkan dan komponen-komponen tersebut berada di lingkungan sekolah agar proses kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan<sup>2</sup>.

Pendidikan di sekolah merupakan kewajiban bagi seluruh warga Negara Indonesia, untuk itu pemerintah mengatakan wajib belajar 9 tahun. Hal ini sejalan dengan UUD Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berpungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serat peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mercerdaskan kehidupan bangsa

---

<sup>1</sup> Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta : Rineka cipta, 2003), h. 29

<sup>2</sup> Suparlan, *Menjadi Guru Efektif*, (Jakarta: Hikayat Publishing, 2008), h. 34

,bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi individu beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>3</sup>

Seni budaya pada dasarnya merupakan frasa kata yang berasal dari kata “seni” dan kata “budaya” kata seni sendiri berasal dari bahasa sanskerta yaitu kata seni (pemujaan, persembahan, pelayanan). Seni adalah salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia selaku penggubah dan penikmat seni. Kebudayaan adalah hasil pemikiran, karya dan segala aktivitas (bukan perbuatan), yang merefleksikan naluri secara murni. Seni memiliki nilai estetis (indah) yang disukai oleh manusia dan mengandung ide-ide yang dinyatakan dalam bentuk aktivitas atau rupa sebagai lambang. Dengan seni kita dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat dari refleksi perasaan terhadap stimulus yang kita terima. Kenikmatan seni bukanlah kenikmatan fisik lahiriah, melainkan kenikmatan batiniah yang muncul bila kita mengangap dan merasakan simbol-simbol estatika pegubah seni. Dalam hal ini seni memiliki nilai spiritual. Kedalaman dan kompleksitas seni menyebabkan para ahli membuat defenisi seni untuk mempermudah pendekatan kita dalam memahami dan menilai seni. Konsep yang muncul bervariasi sesuai dengan latar belakang pemahaman, peghayatan dan pandangan ahli tersebut terhadap seni.

---

<sup>3</sup>Khaeruddin, & Mahfud Junaedi dkk. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Yogyakarta: Nuansa Aksara. 2007), h. 3

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan mengenai mata pelajaran yang kurang baik untuk dijadikan materi penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan, mata pelajaran yang prestasinya yang belum memuaskan ternyata adalah mata pelajaran seni budaya. Kreatifitas Siswa yang dicapai siswa masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata minimum (KKM) yaitu 60. Dari beberapa kompetensi dasar (KD) pada mata pelajaran seni budaya, dan berdasarkan hasil pengamatan ketika peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas 4 menunjukkan bahwa: dalam penyampaian materi pada mata pelajaran seni budaya masih banyak cenderung bertumpu pada aktifitas guru yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan proses pembelajaran pada guru menimbulkan kurangnya menguasai konsep serta kejenuhan pada siswa sehingga prestasi belajar seni budaya belum sesuai dengan KKM yang ditentukan disekolah.

SD Negeri 93 Kaur. Kondisi belajar seni budaya siswa terutama kelas 4 SD Negeri 93 Kaur adalah kurangnya siswa dalam: 1) menyimpulkan sebuah materi ,2) menguasai materi, 3) memahami apa yang dijelaskan guru. Dari data diambil dikelas 4 dan rekapan nilai ulangan harian siswa, diketahui bahwa dari 25 siswa, terdapat 12 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan sisanya yaitu sebanyak 13 siswa masih belum tuntas.

Hal tersebut menjelaskan bahwa siswa pada mata pelajaran seni budaya. Dari permasalahan-permasalahan tersebut di atas maka permasalahan

yang terjadi di kelas 4 SD Negeri 93 Kaur yaitu kurangnya kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul “Peningkatan Kreatifitas Siswa Kelas 4 SD Negeri 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Dan Botol Minuman Bekas”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat masalah yang muncul diantaranya yaitu:

1. Kurangnya keterampilan guru dalam mengajarkan keterampilan tangan pada siswa
2. Membutuhkan waktu yang sangat banyak dalam melakukan keterampilan tangan
3. Rendahnya nilai siswa dalam pencapaian KKM yang ditentukan sekolah pada mata pelajaran Seni Budaya
4. Masih banyak siswa yang tidak konsentrasi dalam melaksanakan tugas

### **C. Pembatasan Masalah**

Memperhatikan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang diteliti dibatasi peningkatan kreatifitas siswa, dalam membuat kerajinan tangan dari kardus dan botol minuman bekas.

### **D. Rumusan masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah upaya guru dalam meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya



dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus dan botol minuman bekas?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus dan botol minuman bekas.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

##### 1) Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan guna meningkatkan kreatifitas siswa dalam mencapai target belajar siswa yang diinginkan dalam mengikuti pelajaran.
- b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan kreatifitas siswa sehingga kreatifitas Siswa yang diharapkan memuaskan.

##### 2) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guna penelitian ini lebih lanjut yang berkaitan dengan kreatifitas siswa dalam mencapai target belajar yang diinginkan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### 1. Kreatifitas

###### a. Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas merupakan pola pikir atau ide-ide yang timbul dengan sendirinya dalam diri individu dimana individu sebagai subjek didik merupakan hal yang sangat perlu mendapat perhatian dari guru sebagai pelaksana pendidikan disekolah. Harus diakui bahwa memang sukar untuk menentukan satu definisi yang operasional dari kreatifitas, karena kreatifitas merupakan konsep yang majemuk dan multi dimensional. Apa yang dimaksud dengan kreatifitas? Banyak buku yang membahas kreatifitas, beberapa pendapat para ahli tentang kreatifitas adalah :

1. Kreatifitas adalah kemampuan untuk mencipta atau daya cipta.
2. Kreatifitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.
3. Kreatifitas merupakan kemampuan untuk memberi gagasan baru yang menerapkannya dalam pemecahan masalah.
4. Kreatifitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

5. Kreatifitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya :

- (1) Baru (*novel*): inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan.
- (2) Berguna (*useful*): lebih enak, lebih praktis, mempermudah, memperlancar, mendorong, mengembangkan, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, mengatasi kesulitan, mendatangkan hasil lebih baik/ banyak.
- (3) Dapat dimengerti (*understandable*): hasil yang sama dapat dimengerti dan dapat dibuat di lain waktu.<sup>4</sup>

Kreatifitas adalah proses berfikir dimana anak berusaha untuk menemukan hubungan-hubungan baru, mendapatkan jawaban, metode atau cara baru dalam memecahkan suatu masalah Mulyadi. Pengembangan kreatifitas anak dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sangat diuntut dari guru sebagai pelaksana pendidikan di sekolah. Apabila guru tidak berusaha dengan baik maka yang diharapkan dalam proses belajar mengajar tidak akan tercapai, karena peserta didik merupakan individu yang mempunyai sikap dan tingkah laku serta daya fikir yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya.

Dari beberapa uraian definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kreatifitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya

---

<sup>4</sup> Nasir, Yopi. *Gerbang Kreavitas Jagat Kerajinan Tangan*. (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013), h. 23

nyata, baik dalam bentuk cirri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya

Kreatifitas merupakan suatu istilah yang tidak asing lagi didengar bagi pendidikan, karena secara general istilah ini selalu di asumsikan kepada hal-hal yang membawa nilai positif terhadap suatu yang ingin dicapai dalam mewujudkan tujuan.

Kreatifitas merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menemukan dan menciptakan sesuatu hal baru, model baru yang berguna bagi dirinya dan bagi masyarakat. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang memiliki kualitas yang berbeda dengan keadaan sebelumnya<sup>5</sup>.

Adapun pengertian tentang kreatifitas menurut para ahli antara lain :

1. Kreatifitas adalah keterampilan artinya, siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif dan mau melakukan latihan-latihan yang benar maka dia akan menjadi kreatif<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup>Sukmadinata Syaodih Nana, *Metode Pemilihan Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya. 2006), h. 104

<sup>6</sup>Syaiful Bahri Djarmah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Asdi Mahasatya. 2006), h. 73

2. Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada<sup>7</sup>.

Definisi-definisi tentang kreatifitas dapat di masukan kedalam salah satu atau lebih dari kategori berikut :

1. Kreatifitas sebagai bakat individual.
2. Kreatifitas sebagai produk.
3. Kreatifitas sebagai proses.
4. Kreatifitas sebagai pengakuan dari orang lain.

Tiga bentuk kreatifitas sebagai berikut :

1. Kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada.
2. Kreatifitas (berpikir kreatif) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia untuk mengemukakan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kualitas ketepatan gunaan dan keragaman jawaban.
3. Secara operasional kreatifitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan

---

<sup>7</sup>Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta : Renika Cipta. 2003), h. 191

orsinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan) suatu gagasan.<sup>8</sup>

Dari rumusan di atas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru sebagai usaha menyelesaikan masalah agar efektif dan efisien, kemampuan menemukan banyak jawaban terhadap masalah yang dihadapi yang mengutamakan kualitas, ketepatan gunaan berdasarkan data dan informasi yang ada bukan hanya ungkapan atau sikap spontanitas.

b. Mengembangkan Kreatifitas Siswa dalam Pembelajaran

Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam wacana peningkatan mutu pembelajaran. Hingga kini kreatifitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan kreatifitas Siswa. Inti kreatifitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru.

Produk baru bersifat relatif. Baru bisa bermakna sebagai hasil menyempurnakan, menambahkan, mengubah, mereposisi dari sesuatu yang ada sebelumnya sehingga sesuatu berubah menjadi lebih baik atau tampil beda. Baru juga bisa berarti tidak ada sebelumnya di dalam kelas atau di sekolah sendiri, di sini. Tidak peduli bahwa sesuatu itu sebenarnya sudah pernah ada di tempat lain. Jika kebaruan itu mencakup batas beberapa sekolah atau bahkan lebih dari itu, maka nilai kreatifitasnya meningkat.

---

<sup>8</sup>Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rajawali. 2006), h. 104

Apabila guru menggunakan konsep tersebut sebagai dasar pengembangan pembelajaran, maka masalah yang dihadapinya adalah bagaimana siswa dapat berkegiatan dengan menggunakan cara yang berbeda dari sebelumnya. Memilih cara melakukan sesuatu sehingga menghasilkan model berbeda dari yang sebelumnya.

Konsekuensi dari guru memerlukan data atau fakta mengenai proses dan kreatifitas Siswa sebagai bahan perbandingan. Selanjutnya data digunakan untuk menentukan indikator pembeda.

Proses dan kreatifitas Siswa yang dijadikan bahan perbandingan pada prinsipnya dapat berasal dari produk siswa yang sama, internal sekolah, maupun dari sekolah lain, misalnya, dari sekolah yang mampu menghasilkan produk lebih unggul. Membandingkan proses belajar dan kreatifitas Siswa dengan produk internal disebut *benchmarking internal*, sedangkan membandingkan dengan proses dan kreatifitas Siswa dari luar sekolah disebut *benchmarking eksternal*.

c. Peta Profil Kreatifitas

Jeff DeGraff dan Khaterine mengelompokkan kreatifitas pada kuadran kiri dan kanan dalam diagram berikut:

**Gambar 1: Peta Profil Kreatifitas**



Profil individu imajinatif (*imagine*) memiliki kompetensi dalam mengembangkan kreatifitas bersumber dari daya imajinasinya. Sesungguhnya setiap individu memiliki kemampuan menghayal, namun individu imajinatif mampu mewujudkan hayalannya dalam ide dan karya yang unik. Ujung dari hayalnya adalah berkarya.<sup>9</sup>

Individu imajinatif mengeksplorasi ide-ide baru, menciptakan tata artistik baru, mewujudkan produk baru, membangun pelayanan baru, memecahkan masalah dengan cara-cara baru. Potensinya akan berkembang jika didukung dengan kultur lingkungan yang menghargai dengan baik percobaan, melakukan langkah-langkah spekulatif, fokus pada pengembangan ide-ide baru, bahkan melakukan hal yang tidak dapat dilakukan orang sebelumnya.

<sup>9</sup>Ngalimun. *Strategi dan Model Pembelajaran*. (Yogyakarta: Aswajah Parsindo. 2014), h. 34



Profil individu penanam modal (invest) menunjukkan daya kompetisi yang kuat, memiliki kesungguhan dalam berjuang serta intensif dalam mewujudkan keunggulan. Tipe pribadi ini berani kalah dan siap menang dan siap menanggung resiko. Kepribadian investor mengembangkan kreasi dengan cepat sebelum kopetitor dapat melakukannya. Pribadi yang cerdas dan pekerja keras, pikirannya fokus pada kebaikan yang yang akan diraihinya. Karena itu ia memiliki motivasi yang kuat untuk mewujudkan keberhasilan. Kelebihannya ditunjukkan dengan kemampuan merespon dengan cepat tiap perubahan.<sup>10</sup>

Berbagai bentuk penemuan baru dalam bidang teknologi lahir dari tipe orang yang memiliki karakter seperti ini, kemauannya kuat dan tidak pernah puas dengan hasil kerja yang diraihinya.

Profil individu pembaharu (*improve*) ditandai dengan karakter yang kreatifitasnya yang tak pernah surut. Aktivitas meniru sesuatu yang ada, memodifikasi, dan menyempurnakannya dan merekayasa sesuatu menjadi baru atau lebih baik, hingga membuat sesuatu berbeda dari sebelumnya. Profil individu pembaharu, seperti julukannya, memiliki karakter sangat kompleks, tak pernah kehabisan ide, pejuang sejati, dan selalu berusaha keras tidak gagal.

Keunggulannya bemedalkan keunggulan berpikir yang sistematis, berhati-hati, dan selalu memperbaharui idenya dengan

---

<sup>10</sup> Natawijaya, Rahman. *Psikologi Belajar*.(Bandung : Alumni. 2003), h. 21

cepat serta dapat menapilkannya sebagai ide dan karya nyata. Orang seperti ini akan berkembang optimal jika tumbuh pada kultur yang berorientasi pada masa depan, fokus pada rencana, mengkreasi sistem dan proses, Lebih dari itu, konsisten terhadap standar dan peraturan yang dijadikan dasar pijakan.<sup>11</sup>

Karakter seperti ini mendukung proses kerjanya berdisiplin tinggi, menjunjung tingkat kecepatan dan ketepatan yang tinggi. Lebih dari itu, kepatuhannya pada standar terhindar dari kesalahan.

Profil pengeram (*incubate*) adalah orang yang mematangkan atau mengeram ide-ide inovatif dalam dirinya sebelum gagasan direalisasikan. Profil memiliki karakter bekerja dengan penuh keyakinan dan sepenuh hati. Jika ia seorang pembisnis maka keyakinan terhadap pekerjaannya lebih daripada bisnis itu sendiri. Ia menghayati kedalamannya. Ia meyakini dengan dilandasi dengan nilai-nilai hidup yang menjadi dasar hidupnya. Karakter pribadinya selalu mendapat tempat dalam kegiatan belajarnya maupun dalam pekerjaannya.

Profil penggagas memiliki komitmen yang kuat terhadap komunitasnya, fokus membangun kekuatan yang menghargai ide bersama, menjunjung kebersamaan dan efektif berkomunikasi. Kekuatannya didukung pula dengan kebiasaannya tak pernah berhenti belajar, tumbuh kuat dalam kebersamaan, kompeten dalam

---

<sup>11</sup> Mulyadi . *Membangun Kreativitas Anak*. (Depok : Inisiasi Press. 2000), h. 45

membangun dukungan, memahami bagaimana belajar dan membangun kekuatan, memahami baik situasi dan kondisi, dan memilih tindakan yang tepat tanpa harus menunggu keputusan yang terlalu lama.<sup>12</sup>

Profil penggagas ini tumbuh dalam interaksi kelompok, menyadari pentingnya meningkatkan kekuatan individu melalui kelompok, menghargai sumber daya manusia, melakukan pelatihan, dan meningkatkan efektivitas fungsi organisasi. Dengan demikian setiap tahap kegiatannya terorganisasi dengan baik.

Dari uraian di atas, seperti dijelaskan Jeff DeGraff dan Khaterine dapat dikembangkan ihtisar ringkas profil kreatifitas individu sebagai berikut:

- 1) Imajinatif (*imagine*) mementingkan pencapaian tujuan inovasi dan pertumbuhan. Karakter: generalis, senang bereksplorasi, menyukai perubahan, dan menyukai keragaman.
- 2) Penanam Modal (*Invest*) mementingkan kecepatan dan keuntungan. Karakter : berorientasi pada kinerja, mengandalkan daya pikir, disiplin, dan menyukai tantangan.
- 3) Pembaharu (*improve*) mementingkan kualitas dan optimalisasi. Karakter sistematis, menyukai teknik, praktis, dan memiliki perhatian terhadap proses.

---

<sup>12</sup> Mulyadi. *Membangun Kreativitas Anak*. (Depok : Inisiasi Press. 2000), h.

4) Penggagas (*Incubate*) mementingkan peran minat dan kelapangan ide-ide. Karakter: menyukai curah ide, berorientasi pada kekuatan komunikasi, bersifat komunikatif dan menyukai belajar.<sup>13</sup>

d. Tips Mengembangkan kreatifitas dalam pembelajaran

Secara generik mengembangkan kreatifitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pengkondisian atau membangun iklim yang memicu berkembangnya kemampuan berpikir dan berkarya. Landasannya adalah menguasai pengetahuan dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam bentuk keterampilan terbaik.

Kreatifitas itu merupakan produk pada level berpikir tertinggi. Itu sebabnya, teori Bloom yang baru menempatkan *to create* atau berkreasi menjadi bagian penting penyempurnaannya sehingga ranah kognitif tidak diakhiri dengan evaluasi, melainkan kreasi.<sup>14</sup>

Untuk mengembangkan siswa yang kreatif diperlukan guru-guru yang memiliki kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpengetahuan tentang karakter dan kebutuhan siswa kreatif.
- b. Terampil mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- c. Terampil mengembangkan kemampuan siswa memecahkan masalah.

---

<sup>13</sup> Nasution. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. (Jakarta : Bumi Aksara. 2005), h. 89

<sup>14</sup> Mulyadi . *Membangun Kreativitas Anak*. (Depok : Inisiasi Press. 2000), h. 20

- d. Mampu mengembangkan bahan ajar untuk sehingga menantang siswa lebih kreatif.
- e. Mengembangkan strategi pembelajaran individual dan kolaboratif.
- f. Memberi toleransi dan memberi kebebasan sekali pun hal itu tidak dikehendaknya jika ternyata perilaku berbeda itu menghasilkan produk belajar yang lebih kreatif.<sup>15</sup>

Di samping kebutuhan kompetensi guru, pengembangan kreatifitas siswa melalui pembelajaran memerlukan iklim atau kultur yang menunjang. Ada kebiasaan-kebiasaan yang baik yang guru tumbuhkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku siswa kreatif tidak selalu seperti perilaku yang guru harapkan sehingga sering terjadi guru tidak menjang tumbunya kreatifitas siswa.

Ciri-ciri siswa kreatif adalah;

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru.
- b. Kelenturan dalam sikap
- c. Kebebasan dalam ungkapan diri
- d. Menghargai fantasi
- e. Minat dalam kegiatan kreatif.
- f. Memiliki tingkat kepercayaan diri terhadap gagasan sendiri.
- g. Mandiri dan menunjukkan inisiatif.
- h. Kemandirian dalam memberi pertimbangan.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. (Jakarta: Rineka Cipta.2002), h. 38

<sup>16</sup> Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat..* h. 70

Di samping sifat tersebut dilihat dari pengalaman penulis mengajar, siswa kreatif memiliki sifat-sifat yang berani sehingga kadang-kadang berperilaku berani menentang pendapat, menunjukkan ego yang kuat, bertindak semau gue, menunjukkan minat yang sangat kuat terhadap yang menjadi perhatiannya namun pada saat yang berbeda mengabaikannya, memerlukan kebanggaan atas karyanya. Sifat-sifat tersebut sering bertentangan dengan yang guru harapkan.

Guru mengharapkan siswa sopan, rajin, ulet, menyelesaikan tugas sesuai dengan yang guru targetkan, bersikap kompromis, tidak selalu bertentangan pendapat dengan guru, percaya diri, penuh energi, dan mengingat dengan baik. Karena ciri anak berbakat dengan sifat-sifat siswa yang guru kehendaki berbeda, maka sering terjadi prakarsa kreatif siswa tidak mendapat dukungan guru.

Salah satu model pengembangan kreatifitas adalah menggunakan pertanyaan untuk menantang proses berpikir level tertinggi sesuai dengan konsep mengembangkan ide-ide kreatif dan karya kreatif dan inovatif. Untuk mengembangkan kecakapan ini guru dapat menggunakan berbagai pertanyaan, seperti:

- a. Ada ide baru?
- b. Setelah memahami konsep ini apakah Anda memiliki ide baru?
- c. Setelah memperhatikan cara kerja untuk menyelesaikan tugas itu, adakah proses yang dapat kita sempurnakan sehingga prosesnya menjadi lebih baik?

- d. Memperhatikan contoh-contoh itu, apakah ada yang dapat kita sempurnakan sehingga akan menjadi lebih baik?

Profil individu imajinif (imagine) dapat dikembangkan dengan menggunakan model pertanyaan berikut:

- a. Setelah membaca itu, adakah sesuatu yang hidup dalam hayalanmu?
- b. Setelah melihat percobaan yang unik itu, adakah ide baru yang hendak kamu wujudkan?
- c. Bisakah kalian rumuskan gagasan baru yang menurut kalian berbeda dengan yang telah kalian pelajari.

Profil individu penanam modal (invest) dapat dipicu dengan model pertanyaan berikut:

- a. Itulah yang dilakukan oleh temanmu dari sekolah lain. Selanjutnya, keunggulan seperti apa yang harus dapat kita wujudkan? Bagaimana prosesnya dan seperti apa hasil yang ingin kita buat?
- b. Bisakah kita menghasilkan yang lebih baik daripada yang dapat dilakukan oleh kelas lain?
- c. Apa yang dapat kita lakukan agar kita bisa selesai lebih cepat dan lebih baik, kalian punya ide?<sup>17</sup>

Profil individu pembaharu (improve) dapat dipicu dengan model-model pertanyaan berikut:

---

<sup>17</sup> Natawijaya, Rahman. *Psikologi Belajar*. (Bandung : Alumni.2003), h. 4

- a. Perhatikan hasil karya itu, apa yang masih dapat kita kembangkan agar karya itu menjadi lebih baik.
- b. Apakah kamu punya cara untuk mengkomunikasikan karya itu supaya jauh lebih menarik perhatian orang-orang?
- c. Dapatkan kamu sempurnakan alat itu lebih kuat dan orang lebih mudah menggunakannya?
- d. Bisakah kamu menyelesaikan tantangan itu lebih cepat daripada yang dilakukan orang-orang?
- e. Bisakan kita jamin bahwa usaha itu tidak akan gagal, bagaimana rencananya?

Profil pengeram ide (incubate) dapat dipicu dengan model pertanyaan berikut:

- a. Apakah kamu yakin bahwa kegiatan itu akan lebih efektif, apa kelebihan ide yang akan kamu terapkan?
- b. Siapakah sebaiknya yang akan kamu libatkan?
- c. Bagaimana mereka haru bekerja?
- d. Keunggugulan apa yang akan benar-benar kalian wujudkan<sup>18</sup>

## 2. Pengertian Kerajinan Tangan

### a. Pengertian Kerajinan

Pengertian kerajinan adalah sebuah hasil seni karya manusia berupa benda dengan berbagai bentuk dan warna yang mereka sukai.

---

<sup>18</sup> Nasution. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. (Jakarta : Bumi Aksara.2005), h.



Istilah Kerajinan berasal dari kata “rajin” yang berarti benda atau barang yang dihasilkan oleh keterampilan tangan seseorang.

Pengertian Kerajinan Menurut Kadjim definisi kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekatan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan).<sup>19</sup>

Menurut Kusnadi kerajinan yaitu kata harfiahnya dilahirkan oleh sifat rajin dari manusia.<sup>20</sup>

Pendapat Wijadi kerajinan adalah semua kegiatan dalam bidang industri atau pembuatan barang sepenuhnya dikerjakan oleh sifat rajin, trampil ulet serta kreatif dalam upaya pencapaiannya. Dan pendapat ini dipertegas oleh Soeparto yang menjelaskan bahwa kerajinan merupakan keterampilan tangan yang menghasilkan barang-barang bermutu seni maka dalam prosesnya dibuat dengan rasa keindahan dan dengan ide-ide yang murni sehingga menghasilkan produk yang berkualitas mempunyai bentuk yang indah dan menarik.<sup>21</sup>

Kesimpulan dari pendapat di atas bahwa pengertian kerajinan adalah kerajinan merupakan pekerjaan yang rutin, sesuai dengan kegunaan yang praktis, dan merupakan realitas baru karena benda

---

<sup>19</sup> Pekerti, Widia. *Metode Pengembangan Seni*. h. 30

<sup>20</sup> Pekerti, Widia. *Metode Pengembangan Seni*. h. 38

<sup>21</sup> Purwatiningsih. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. ..h. 29

yang sama sudah berulang kali diperbuat. Selanjutnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guna membuat sebuah kerajinan dengan menggunakan ketrampilan tangan manusia. Contoh Kerajinan Tangan : Sulam, Seni Lipat, Renda dan lain-lain<sup>22</sup>

#### b. Pengertian Kerajinan Tangan

Kerajinan tangan merupakan sebuah karya dengan menciptakan suatu produk ataupun barang dengan menggunakan tangan sebagai media atau alatnya, yang memiliki fungsi pakai ataupun fungsi keindahan dan memiliki nilai jual.<sup>23</sup>

Selanjutnya pengertian kerajinan tangan dapat diartikan menciptakan sesuatu barang yang dimiliki dan memiliki nilai atau fungsi keindahan dan memiliki nilai jual.<sup>24</sup>

Selanjutnya kerajinan tangan adalah merupakan cabang dari karya seni yang mengutamakan keterampilan tangan sebagai media dalam membuat media-media kerajinan. Kerajinan tangan dapat meliputi, pembuatan berbagai jenis kerajinan dari tanah liat atau seni keramik, membuat anyaman dari berbagai jenis bahan, seni dekorasi, seni melipat dan lainnya.<sup>25</sup>

Dari beberapa pendapat di atas maka di peneliti mengambil kesimpulan pengertian kerajinan tangan mempunyai banyak macam dan juga cara membuatnya yang terbilang muda dan tidak perlu

---

<sup>22</sup> Purwatiningsih. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. ..h. 52

<sup>23</sup> Purwatiningsih. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. ..h. 56

<sup>24</sup> Pekerti, Widia. *Metode Pengembangan Seni*. h. 76

<sup>25</sup> Pekerti, Widia. *Metode Pengembangan Seni*. h. 89

menggunakan bahan-bahan yang sangat mahal untuk menghasilkannya. Tidak perlu repot untuk mencari bahan-bahannya karena seni kerajinan tangan ini dapat dibuat dengan barang bekas atau mendaur ulang. Walaupun menggunakan bahan daur ulang namun produk yang dihasilkan tetaplah dengan kualitas yang sangat baik.

### 3. Tinjauan Tentang Belajar

Belajar adalah *key term*, 'istilah kunci yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar sesungguhnya tak pernah ada pendidikan. Sebagai suatu proses, belajar selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu Yang berkaitan dengan upaya pendidikan. karena demikian pentingnya arti belajar, maka bagia terbesar upaya riset dan eksperimen psikologi belajar pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai proses perubahan manusia itu.

#### 1) Arti Penting Belajar Bagi Perkembangan Manusia

Perubahan dan kemampuan untuk berubah merupakan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Disebabkan oleh kemampuan berubah karena belajarlaha, maka manusia dapat berkembang lebih jauh dari pada makhluk-makhluk lainnya, sehingga ia terbebas dari kemandengan fungsinya sebagai khalifah Tuhan dimuka bumi. Boleh jadi karena kemampuan berkembang melalui belajar itu pula manusia secara bebas dapat mengeksplorasi,

memilih, dan menetapkan keputusan-keputusan penting untuk kehidupannya.

Banyak sekali kalau bukan seluruhnya bentuk-bentuk perkembangan yang terdapat dalam diri manusia yang bergantung pada belajar antara lain misalnya perkembangan kecakapan berbicara. Menurut fitrahnya, setiap bayi yang normal memiliki potensi untuk cakap berbicara seperti ayah bundanya. Namun, kecakapan berbicara sang bayi itu takkan pernah terwujud dengan baik tanpa upaya belajar walaupun proses kematangan perkembangan organ-organ mulutnya telah selesai.

Seorang anak yang normal pasti memiliki bakat untuk bisa berdiri tegak di atas kedua kakinya. Namun, apabila anak tersebut tidak hidup di lingkungan masyarakat manusia, misalnya kalau dia dibuang ke tengah hutan belantara dan tinggal bersama hewan, maka bakat berdiri yang ia miliki secara turun-temurun dari orang tuanya itu, akan sulit diwujudkan. Jika anak tersebut diasuh oleh sekelompok serigala, tentu ia akan belajar berjalan di atas kedua kaki dan tangannya. Dia akan merangkak seperti serigala pula. Jadi, bakat yang pembawaan dalam hal ini jelas tidak banyak berpengaruh apa bila pengalaman belajar tidak turut mengembangkannya.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> M. Dalyono. *Psikologi Pendidikan*.h.34

## 2) Arti Penting Belajar Bagi Kehidupan Manusia

Belajar juga memainkan peran penting dalam mempertahankan kehidupan sekelompok umat manusia (bangsa) di tengah-tengah persaingan yang semakin ketat diantara bangsa-bangsa lainnya yang lebih dahulu maju karena belajar. Akibat persaingan tersebut, kenyataan tragis bisa pula terjadi karena belajar. Contoh, tidak sedikit orang pintar yang menggunakan kepintarannya untuk membuat orang lain terpuak atau bahkan menghancurkan kehidupan orang tersebut.

Kenyataan tragis lainnya yang lebih parah juga terkadang muncul karena kreatifitas Siswa. Kreatifitas Siswa pengetahuan dan teknologi tinggi, misalnya, tak jarang digunakan untuk membuat senjata pemusnah sesama umat manusia. Alhasil, kinerja akademik (*academic performance*) yang merupakan kreatifitas Siswa itu, di samping membawa manfaat, terkadang juga membawa modharat. Akan hilang arti penting upaya belajar karena timbulnya tragedi-tragedi tadi?

Meskipun ada dampak negatif dari kreatifitas Siswa sekelompok manusia tertentu, kegiatan belajar memiliki arti penting. Alasannya, seperti yang telah dikemukakan di atas, belajar itu berpungsi sebagai alat mempertahankan kehidupan manusia. Artinya, dengan ilmu dan teknologi kreatifitas Siswa kelompok

manusia tertindas itu juga dapat digunakan untuk membangun benteng pertahanan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tadi, anda selaku calon guru atau guru profesional seyogianya melihat kreatifitas Siswa dari berbagai sudut kinerja psikologi yang utuh dan meyeluruh. Sehubungan dengan ini, seorang siswa yang menempuh proses belajar, idealnya ditandai oleh munculnya pengalaman-pengalaman psikologi baru yang positif. Pengalaman-pengalaman yang bersifat kejiwaan tersebut diharapkan dapat mengembangkan aneka ragam sifat, sikap, dan kecakapan yang konstruktif, bukan kecakapan yang destruktif (merusak).

Untuk mencapai hasil ideal seperti yang di atas, kemampuan para pendidik istimewa guru dalam membimbing belajar murid-muridnya amat dituntut. Jika guru dalam keadaan siap dan memiliki profisiensi (berkemampuan tinggi) dalam menunaikan kewajibannya, harapan terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas sudah tentu akan tercapai.

b) Tinjauan tentang seni budaya dan keterampilan

1. Pendidikan seni budaya dan keterampilan<sup>27</sup>

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik,

---

<sup>27</sup> Moh. Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004), h. 27

seni tari, dan keterampilan. Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara dalam Bastomi, merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk keperibadian anak. Penendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulai (*akhlakul karimah*). Pendidikan seni di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multi dimensional, dan multicultural.

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistic, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreatifitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Dalam pembelajaran SBK diperlukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat karena akan berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pembelajaran ini gabungan dari

pembelajaran yang dilakukan menekankan pada pemberian pengalaman kepada siswa. Ketersediaan sarana pembelajaran juga sangat diperlukan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

## 2. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan

Muatan mata pelajaran SBK sebagai mana yang diamanatkan dalam peraturan pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang badan standar Nasional pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintergerasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaanya bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengespresikan diri dengan berbagai cara. Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persipsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan



fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun multicultural berarti bertujuan menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, visual, spasial, moral, emosional, musikal, logik, kinestetik, linguistic, matematis, dan kecerdasan naturalis. Bidang seni rupa, seni music, seni tari, dan keterampilan ini memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek, sebagai berikut:

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni music, seni tari, dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*),<sup>28</sup>

Diantara ke empat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia setra fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan di ikutinya. Pada tingkat sekolah dasar, mata peralajaran

---

<sup>28</sup> Setiawan, Yaseen. *Pengembangan Minat Pada Anak*. h. 23

keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khususnya kerajinan tangan.<sup>29</sup>

#### 4. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan

Tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran pada dasarnya, tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa. Peranan tujuan pembelajaran sangat penting untuk menentukan arah proses belajar mengajar (pembelajaran). Mata pealajaran pealajaran SBK di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkrativitas, dan menghagai kerajinan atau keterampilan seseorang.

Pembelajaran SBK sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk keperibadian dan menyiapkan manusia yang memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Pembelajaran SBK di sekolah dasar bukan sekedar proses upaya transformasi pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, krisis, dan kreatif.

Pembelajaran SBK yang materinya yang terdiri dari seni rupa, seni tari, seni musik, dan kerajinan mempunyai karakteristik masing-masing. Dalam pelaksanaan pembelajaran dimungkinkan adanya

---

<sup>29</sup>Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2003. h.59-63

keterpaduan antara satu sama lainnya. Pembelajaran SBK memiliki peranan yang sangat penting diantaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan kepada peserta didik. Pembelajaran SBK di sekolah dapat membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas. Rohidin, mengungkapkan: "seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik". Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan bermanfaat terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi pendekatan "belajar dengan seni", "belajar melalui seni", dan "belajar tentang seni". Peran ini tidak bisa diberikan oleh mata pelajaran lain.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
- 3) Menampilkan kreatifitas melalui seni budaya dan keterampilan.
- 4) Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa maupun berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

#### 5. Metode Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan

Melaksanakan program kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari metode yang akan digunakan. Sudjana menyatakan bahwa: "metode adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. "metode ditetapkan oleh pengajar dengan berpedoman kepada tujuan pengajar dan atas pertimbangan terhadap bahan pelajaran yang akan diberikan. Metode mengajar merupakan bagian dari strategi kegiatan yang dalam fungsinya berperan sebagai alat untuk membantu efisinsi dalam proses mengajar.<sup>30</sup>

Dalam memilih metode yang akan digunakan guru dalam program kegiatan pembelajaran, guru hendaknya kreatif dalam memilih metode yang akan dipakai. Sehingga dengan pemilihan metode yang tepat, mampu menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa agar dapat menghasilkan suatu hal yang baru berdasarkan daya pikir atau kemampuannya. Dengan pemilihan metode yang tepat dapat membantu pembentukan kepribadian anak. Selain itu, dengan pemilihan metode yang tepat diharapkan anak dapat menyalurkan

---

<sup>30</sup> Pekerti, Widia. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 43

ekspresi jiwanya, menumbuhkan keberanian berkreasi, yaitu menyalurkan pikiran dan perasaan.<sup>31</sup>

Pemilihan metode pembelajaran diperlukan oleh guru pada saat merancang proses kegiatan belajar mengajar. Karena ketepatan pemilihan metode pembelajaran akan berdampak terhadap efektivitas pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan, dalam pembelajaran seni musik gabungan dari berbagai metode sangat diperlukan, apalagi kalau pembelajaran yang dilakukan menekankan pada pemberian pengalaman kepada siswa.

Pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh para guru berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pada umumnya mereka menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan latihan (*drill*). Metode ceramah digunakan oleh para guru pada saat menyampaikan informasi yang terkait dengan materi pembelajaran. Adapun metode demonstrasi, dilakukan oleh para guru saat pembelajaran materi praktik. Karena proses pembelajaran praktik yang berlangsung lebih menekankan pada strategi *ear training*, maka pada saat ada materi baru siswa sangat bergantung pada contoh guru yang dilakukan dengan metode demonstrasi.

Ketersediaan sarana pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran seni musik, berdasarkan karakteristik dan standar kompetensi menurut kreatifitas guru dalam memanfaatkan dan

---

<sup>31</sup> Purwatiningsih, dan Iriaji. *Seni Budaya*. (Malang: Pustaka Samudra Ilmu, 2008), h. 34

mengembangkannya. Ketersediaan buku sumber dan buku ajar, alat musik, dan media pendukung media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran SBK ini.

Ada beberapa sarana pendukung yang diperlukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik, seperti ruang praktik musik, perlengkapan elektronik (tape recorder, CD dan DVD player, televisi, dan lain-lain). Ketersediaan sarana pembelajaran tersebut berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak sekolah yang tidak memiliki ruang khusus pembelajaran seni musik. Adapun perlengkapan elektronik seperti tape recorder, CD dan DVD player serta televisi yang dimiliki beberapa sekolah keberadaannya tidak pernah digunakan sebagai sarana apa lagi media dalam pembelajaran seni musik.

#### 6. Evaluasi Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan

Evaluasi pengajaran merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang dianggap penting untuk mengetahui tercapainya suatu tujuan yang telah ditetapkan. Secara umum evaluasi pengajaran menurut Harjanto adalah “ penilaian atau penafsiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum,” maksud hukum dalam pernyataan ini adalah tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kurikulum. Evaluasi pengajaran yang dimaksudkan untuk memperoleh data yang akan mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik. Evaluasi pengajaran dapat ditempuh melalui instrument (alat) yang dibuat oleh pengajar.

Evaluasi dalam pembelajaran SBK meliputi segi keterampilan dengan menggunakan tes perbuatan atau peragaan, segi pengetahuannya dengan menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta tidak lepas mengenai keadaan sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan sikap).

Dalam pelaksanaan penelitian, evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur kreatifitas siswa dalam pembelajaran SBK harus didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa, yaitu:

- 1) Aspek kognitif (pengetahuan; penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBK berkenaan dengan pemahaman daya pikir, dan aplikasi daya pikir kedalam perbuatan.
- 2) Aspek afektif (sikap); aspek afektif yang dijadikan sebagai penilaian yaitu respon (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap kesungguhan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.
- 3) Aspek psikomotor (keterampilan); aspek psikomotor yang dilakukan untuk mengetahui kreatifitas siswa mencakup kemampuan dalam menemukan gerak yang sesuai.

Pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidayah lebih menekan kepada proses kreatif. Proses kreatif memacu aktivitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Menumbuhkan respon kreatif pada siswa sekolah dasar



diperlukan stimulus (rangsangan). Rangsangan mampu membangkitkan motivasi, imajinasi, dan inspirasinya.

Suatu rangsangan dapat didefinisikan sebagai suatu yang membangkitkan semangat yang mendorong untuk melakukan suatu kegiatan. Pada dasarnya, rangsangan dalam pembelajaran SBK digunakan untuk membantu siswa untuk menemukan dan mengungkapkan kembali secara estetik apa yang pernah siswa lihat dan rasakan, dan anak dituntut bisa membayangkannya, kemudian diwujudkan lewat kegiatan yang kreatif.

Dalam upaya menumbuhkan upaya sikap aktif, siswa diberi rangsangan gagasan melalui pertanyaan seputar pengetahuan siswa mengenai kesenian tradisional. Berdasarkan deskripsi siswa sesuai dengan kemampuannya siswa diarahkan untuk menemukan gerak dan music dari kesenian tradisional yang telah dideskripsikan siswa. Pengarahan ini diupayakan terhadap potensi daya cipta siswa untuk gerakan-gerakan yang sesuai dengan pikiran dan perasaannya.

Kegiatan eksplorasi menjadi bagian yang penting dalam memberikan pengalaman gerak pada siswa. Dengan mengembangkan imajinasi siswa terlebih dahulu, siswa dikondisikan untuk merespon stimulus yang diberikan oleh guru melalui pencarian kreasi sendiri. Dengan peran serta pengajar, siswa dibimbing dan diberi motivasi untuk selalu berpikir secara kreatif dan merealisasikan seluruh imajinasinya kedalam kreasi

yang kreatif pula, sehingga siswa dapat mencurahkan pikirannya melalui kegiatan secara sederhana sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Anak pada usia sekolah dasar merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Pada masa ini, anak mengalami pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikisnya yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan yang tepat untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotoriknya secara optimal.

Kecenderungan anak pada masa ini sangat aktif dalam melakukan dalam berbagai kegiatan. Keaktifannya dalam bergerak akan meningkatkan perkembangan motoriknya. Perkembangan motoric merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak.

Terdapat dua macam keterampilan motorik pada anak yaitu keterampilan motorik kasar dan halus. Keterampilan motorik kasar pada anak diperlukan untuk mengendalikan seluruh gerak tubuhnya sehingga anak mampu melakukan gerak, seperti: berlari, berjalan, melompat.

Adapun motorik halus merupakan kegiatan yang menggunakan bagian kecil dari tubuh, terutama tangan. Ini memerlukan kecepatan dan kemampuan menggerakkannya, seperti menulis, dan menempel.

Berkaitan dengan perkembangan motorik, pembelajaran SBK mampu menjadi media untuk membangun perkembangan tersebut

khususnya perkembangan motorik kasar siswa. Dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dibutuhkan keterampilan mengingat dan memahami. Pengalaman yang diperoleh merupakan hal yang penting bagi anak agar dapat merasakan dan selanjutnya melakukan perbaikan. Untuk mengembangkan keterampilan motorik anak melakukan kesempatan untuk melakukan latihan-latihan.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting terhadap perkembangan kepribadian dan intelektual siswa. Guru memberikan bantuan, petunjuk, bimbingan, pujian, dan perbaikan yang dibutuhkan siswa. Dengan kata lain, kedudukan guru ialah sebagian fasilitator untuk menciptakan lingkungan yang merangsang kreatifitas dengan baik agar siswa memiliki kebebasan dalam menyalurkan pikiran dan perasaan serta imajinasinya, sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang mandiri.<sup>32</sup>

#### 7. Pembelajaran SBK Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

Kurikulum dapat dikatakan sebagai *a plan for learning*, yaitu suatu rencana atau program pembelajaran yang harus dipelajari oleh anak-anak. Kurikulum merupakan acuan pokok yang perlu dipegang oleh para pelaksana pendidikan, dalam hal ini guru.

Menurut Ralph Taylior, dikatakan bahwa kurikulum adalah seluruh pengalaman belajar yang direncanakan dan diarahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikannya. Dalam pengertian ini, dijelaskan

---

<sup>32</sup> Herawati. *Pendidikan Seni Rupa*. h. 76

bahwa kurikulum diartikan segala kegiatan belajar yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kurikulum dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu yang meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh karena itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Kurikulum yang dipakai di Indonesia saat ini adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan yang lebih dikenal dengan sebutan KTSP. KTSP ini mulai diberlakukan di Indonesia sejak tahun ajaran 2006/2007, yang merupakan hasil penyempurnaan dari kurikulum 2004 (kurikulum berbasis kompetensi/KBK) di dalamnya lebih menekankan pada standar isi dan standar kompetensi lulusan.

Secara umum, Kurikulum Tingkat satuan pendidikan dapat diartikan sebagai kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan dan silabus.

Kelebihan dari KTSP itu sendiri yaitu alokasi waktu pada kegiatan pengembangan diri siswa. Siswa tidak terus-menerus mengenal teori, tetapi diajak untuk terlihat dalam sebuah proses pengalaman belajar.

Pendidikan Seni Budaya dan keterampilan merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar menurut KTSP.SBK yang terdiri dari empat bagian besar, yaitu seni tari, seni musik, seni rupa, dan keterampilan merupakan mata pelajaran yang didalamnya terkadang muatan nilai humaniora yang sangat berguna untuk merangsang kreatifitas berpikir bagi peserta didik untuk semua cabang disiplin ilmu.

Di dalam KTSP dijelaskan bahwa pendidikan SBK merupakan sarana untuk mengembangkan kreatifitas anak. Tujuan dari pendidikan SBK bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam pendidikan SBK anak memiliki keleluasan untuk mengembangkan kreatifitasnya. Dalam kurikulum dijelaskan bahwa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam seni budaya, yaitu kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta.<sup>33</sup>

#### 8. Kompetensi Guru Pendidikan Seni Budaya Dan Keterampilan

Keberadaan guru dalam proses pembelajaran masih tetap memegang peranan yang sangat penting. Dalam proses pembelajaran guru bertugas dan bertanggung jawaban dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran di sekolah.

---

<sup>33</sup> Junaedi. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. h. 87

Menjagar adalah salah satu pekerjaan profesi yang digeluti oleh seseorang guru. Defenisi mengajar adalah “membimbing siswa bagaimana belajar. Belajar berarti mengatur dan menciptakan kondisi yang ada di lingkungan siswa sehingga dapat menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar”.

Berdasarkan hal tersebut di atas, menunjukkan bahwa sebuah kegiatan belajar mengajar sebaiknya lebih berorientasi pada kebutuhan siswa dan peranan guru, yaitu sebagai pembimbing, pemimpin, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru memberikan bantuan, menentukan arah kegiatan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Hal yang harus diperoleh siswa setelah melalui dan mengikuti proses pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk berpikir secara efektif dan efisien untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan sering dikatakan mudah. Anggapan guru pada umumnya pelaksanaan pendidikan seni hanya disampaikan secara teori. Akibatnya kurang memberikan kontribusi terhadap perkembangan kreatifitas dan siswa cenderung pasif, siswa diposisikan sebagai peneriman materi, penerimaan informasi, dan meniru apa kata guru. Problem ini diperkuat dengan adanya beberapa guru yang mengajarkan kesenian bukan berlatar belakang dari pendidikan seni. Oleh karena itu, di lapangan banyak terjadi tumpang-

tindih karena salah satu penempatan guru, terutama pada pembelajaran SBK ini.<sup>34</sup>

Pendidikan di sekolah (formal) berbeda dengan pendidikan di luar sekolah (nonformal), karena pada pembelajaran seni budaya disekolah guru dituntut untuk mengarahkan proses pembelajaran seni budaya yang berpengaruh pada perubahan sikap dan perilaku siswa serta menanamkan makna dan nilai-nilai seni yang terkandung di dalamnya. Pembelajaran seni budaya di sekolah mengharapakan siswa mengalami sebuah proses pembelajaran yang aktif, kritis, dan kreatif. Adapun pendidikan seni di luar sekolah, pendidikan yang disediakan hanya tertuju pada pengolahan psikomotorik siswa dan menghasilkan siswa untuk trampil dalam berkesenian tanpa mengalami proses pembelajaran yang aktif, kritis, dan kreatif.

Untuk mewujudkan harapan tersebut, maka diperlukan seorang guru memiliki kompetensi yang optimal, karena guru merupakan kunci keberhasilan suatu proses pendidikan. Menurut Hamalik guru yang di nilai berkompeten secara profisional apa bila memiliki kriteria, sebagai beriku:

- 1) Guru tersebut mampu mengembangkan tanggung jawab dengan sebaik-baiknya.
- 2) Guru tersebut mampu melaksanakan peran-perannya secara berhasil.

---

<sup>34</sup> Jatmiko, *Pembelajaran Seni Rupa*. h. 40

- 3) Guru tersebut mampu berkerja dalam usaha mencapai tujuan pendidikan (tujuan instruksional) sekolah.
- 4) Guru tersebut mampu melaksanakan perannya dalam proses mengajar dan belajar dalam kelas.<sup>35</sup>

Kompetensi yang harus dimiliki guru pendidik seni budaya diantaranya mempunyai wawasan ilmu pengetahuan dibidangnya, di samping ilmu pengetahuan yang lainnya. Hal yang perlu dimiliki oleh seorang guru pendidikan seni budaya adalah sebuah inovasi dalam belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Seorang guru seni budaya tidak hanya terampil dalam seni saja, tetapi juga memberikan perubahan terhadap pembelajaran seni yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang membangun kreatifitas.

Guru pendidikan seni budaya harus berupaya menemukan motivasi-motivasi dalam pelaksanaan pembelajaran seni. Usaha yang inovatif yang dilakukan guru seni dalam proses belajar yang aktif di sekolah yaitu guru lebih berinteraktif dalam menuangkan gagasan-gagasan baru yang dapat memicu kreatifitas, menata letak kelas, memfasilitasi diskusi, dan yang terpenting yaitu bagaimana menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan suasana kelas yang menyenangkan. Bukan hanya itu saja guru pendidikan seni budaya harus bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreatifitas sesuai dengan kemampuannya.

---

<sup>35</sup> Sagala, Syaiful, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*, (Bandung: al-Fabeta, 2009), h. 78



Peranan guru dalam pendidikan seni ini dianggap sebagai komponen pengajaran lainnya. Peran guru dituntut lebih kreatif, dalam arti kreatifitas seorang guru dalam penerapan pendidikan seni adalah bagaimana seorang guru harus pandai memilih bahan tau materi pembelajaran, metode yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang dipilih, serta kebutuhan peserta didik.<sup>36</sup>

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Susilawati, Waitdya. 2012. Peningkatan Kreatifitas Siswa Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan dan Benda Konstruksi melalui Teknik Modelling Kelas IV di SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: I. Moh. Fathurohman, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II. Drs. Utoyo. Kreatifitas Siswa pada mata pelajaran SBK materi karya kerajinan dan benda konstruksi siswa kelas IV SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal pada tahun pelajaran 2010/2011 masih rendah dengan rata-rata kelas 64,04 dan ketuntasan klasikal 65%. Hal ini terjadi karena teknik pembelajaran yang digunakan guru lebih didominasi dengan teknik ceramah. Siswa lebih banyak duduk diam, serta diberikan tugas saja pada saat pembelajaran berlangsung. Akibatnya siswa cenderung bosan terhadap pembelajaran. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan. Guru perlu menggunakan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan

---

<sup>36</sup>Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana.2013). h. 262- 276

keaktifan siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Untuk mengatasi masalah rendahnya kreatifitas Siswa siswa, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreatifitas Siswa Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan dan Benda Konstruksi melalui Teknik Modelling Kelas IV di SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal”. Subyek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Gantungan 01 Kecamatan Jatinegara Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2011/2012 yang berjumlah 37 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Cara pengumpulan data dilakukan melalui tes formatif, pengamatan aktivitas pembuatan produk, hasil produk serta performansi guru saat pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu rata-rata nilai kreatifitas Siswa siswa minimal 65 dengan presentase ketuntasan minimal 80%, presentase keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran minimal 70% dan skor performansi guru minimal B (71). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai kreatifitas Siswa siswa 68,83 dengan ketuntasan belajar klasikal 69,64%, persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sebesar 68,67% dan nilai performansi guru 80,63 (AB). Pada siklus II rata-rata nilai kreatifitas Siswa siswa 74,86 dengan ketuntasan belajar klasikal 97,14%, persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sebesar 74% dan nilai performansi guru 95,88 (A). Hasil tersebut menunjukkan adanya

peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa Teknik Modelling dapat meningkatkan kreatifitas Siswa siswa.

2. Purwantiningsih, Endah. 2011. Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi dengan Teknik Modelling bagi Siswa Kelas V SD Negeri 01 di Kalijira Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2010/2011. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Teknik modelling dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa kelas V SD Negeri 01 Kalijira Kecamatan Tasikmadu Kabupaten Karanganyar.
3. Nadziroh, Umi. 2010. Peningkatan Keterampilan Sholat dengan Tehknik Modelling The Way di kelas II MI Miftahunnajihin Kauman Lor Kecamatan Pabelan Kabupaten Salatiga Tahun Pelajaran 2009/2010. Salatiga: STAIN Salatiga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Tehknik Modelling The Way dapat meningkatkan keterampilan sholat siswa kelas II MI Miftahunnajihin Kauman Lor Kecamatan Pabelan Kabupaten Salatiga.

Peneliti ini yang dilakukan penulis yaitu mengenai upaya meningkatkan kreatifitas siswa kelas 4 SD Negeri 93 Kaur dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sebatas mana kreatifitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas. Dari hasil penelitian sudah

diketahui bahwa kurangnya kreatifitas siswa dalam mata pelajaran seni budaya dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas. Dimana siswa masih banyak mendapatkan nilai dibawah rata-rata.

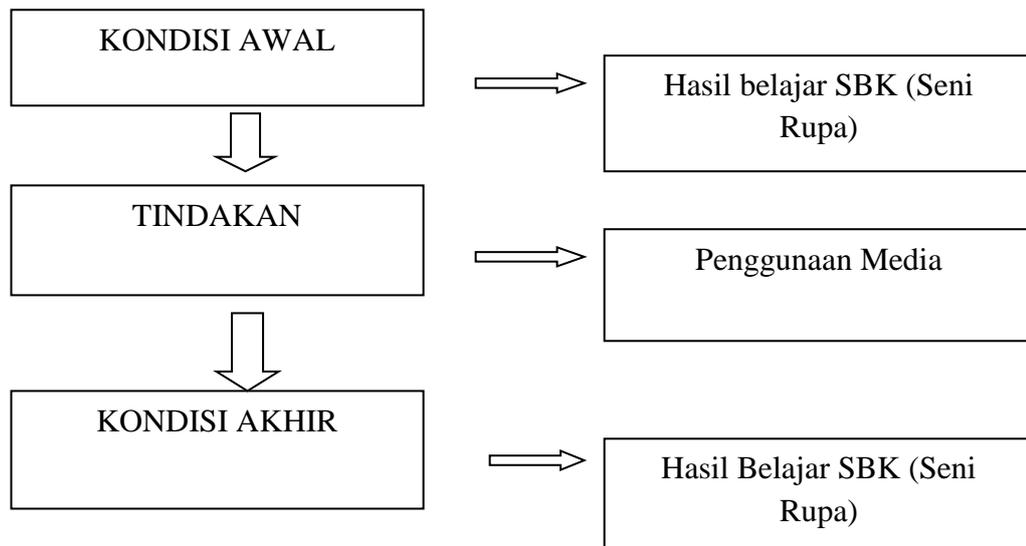
### **C. Kerangka Berpikir**

Untuk mengatasi Prestasi belajar serta permasalahan kehidupan yang semakin pesat maka cara berfikir yang kreatif, kritis dan konsisten yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan. Seni Budaya dan Ketrampilan selalu dianggap rendah oleh peserta didik. Anggapan sebagian besar peserta didik menyebabkan enggan belajar kesenian.

Adapun beberapa upaya agar peserta didik tersebut terdorong untuk belajar SBK (seni) dengan penyajian materi yang menarik perhatian sehingga menumbuhkan minat untuk belajar. Berdasarkan hasil pengalaman maka mengoptimalkan penggunaan media khususnya ”kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas” yang dibuat menarik dapat memperkuat ingatan peserta didik sehingga pembelajaran lebih hidup dan menarik serta hasilnya meningkat. Penggunaan media dapat mendorong peserta didik untuk melihat dan menghayati dengan seksama. Sehingga dapat memegang, menghayati, dan menafsirkan apa yang mereka pegang dengan bebas sesuai dengan kemampuan masing-masing yang akhirnya apa yang mereka pelajari melekat dalam ingatan untuk meningkatkan kreatifitas Siswa. Berdasarkan

uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :

**Bagan: Kerangka Berfikir**



**D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan Landasan teori dan kerangka berfikir di atas dapat diajukan hipotesis penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut. Jika menggunakan kerajinan tangan dalam proses pembelajaran kesenian (pokok bahasan membuat kerajinan tangan) maka kreatifitas peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Kaur Kabupaten Kaur tahun pelajaran 2018 akan meningkat.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian dengan menggunakan suatu tindakan untuk mencegah, masalah di kelas dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran.<sup>37</sup> Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dan Kemmis dan Taggart<sup>38</sup> yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.

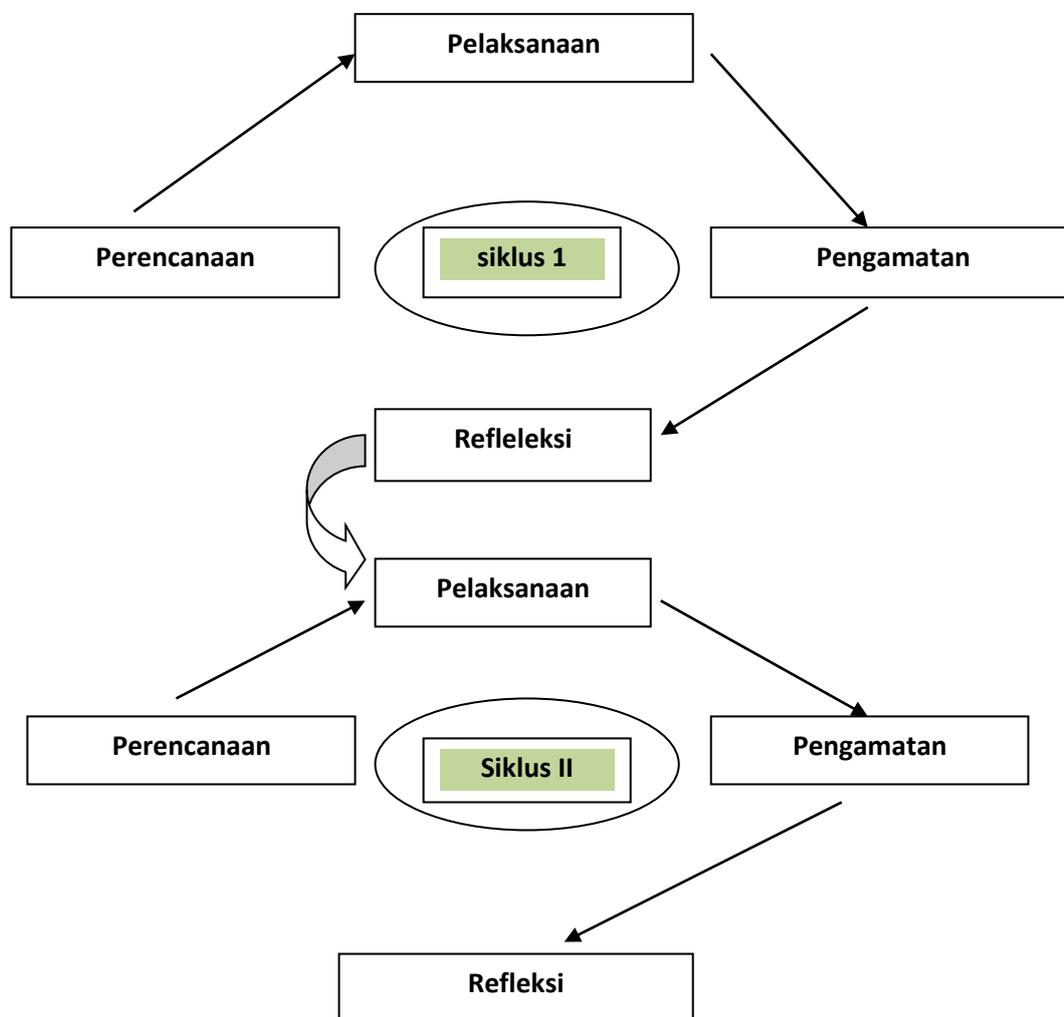
Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut:

---

<sup>37</sup> Wardhani, Igak. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2007), h: 41

<sup>38</sup> Zuriyah, Nurul. *Metodologi Penelitian sosial dan Pendidikan Teori dan Aplikasi*. (Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2009), h.. 24

**Gambar.1 : Siklus Penelitian<sup>39</sup>**



## **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 93

Kaur, dengan alasan :

- 1) SD N 93 Kaur pernah menjadi tempat penelitian tindakan kelas.
- 2) SD N 93 Kaur nilai rata-rata SBK rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

<sup>39</sup> Wardhani, Igak. *Penelitian Tindakan Kelas*. h: 47

3) Peneliti berada di kecamatan tersebut.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan jangka waktu 6 bulan dimulai bulan Juli sampai Agustus 2018 semester genap tahun pelajaran 2018. Pembagian waktu sebagai berikut :

- a. Bulan Juli Perencanaan
- b. Bulan Agustus Pelaksanaan siklus I
- c. Bulan Agustus Pelaksanaan siklus II

## C. Subjek Penelitian

Penelitian Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD N 93 Kaur. yang berjumlah 25 peserta didik.

## D. Prosedur penelitian

Prosedur atau langkah-langkah penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai seperti:

### 1. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi langsung dan partisipatif agar hasilnya subjektif mungkin. Observasi langsung (*direct observation*), yaitu observasi yang dilakukan tanpa perantara (secara langsung) terhadap objek yang diteliti. Sedangkan observasi partisipatif



yaitu pengamatan yang dilakukan dengan cara ikut ambil bagian atau melibatkan diri dalam situasi objek yang diteliti.<sup>40</sup>

Observasi dilakukan pada peserta didik kelas IV SD N 93 untuk mengetahui minat dan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung.

## 2. Pencatatan Arsip dan Dokumentasi

### 1. Arsip

- a. Kurikulum KTSP
- b. Silabus tentang alokasi waktu dan tema yang diajarkan.

### 2. Dokumen

Berupa nilai formatif untuk mengetahui peningkatan data tentang kreatifitas belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

## 2. Tes

Tes kreatifitas Siswa untuk mengetahui peningkatan kreatifitas Siswa peserta didik setelah dilakukan tindakan.

### Langkah-langkah Penelitian

#### a) Siklus I

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan dalam tahap-tahap sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan.
- b. Merencanakan pembelajaran

---

<sup>40</sup>Slamet, Y, Suwanto. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Surakarta.UNS Press, 2007), h. 34

- c. Membuat laporan observasi.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana pada peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Kaur..

## 3. Tahap Obsevasi

- a. Tindakan guru memonitor peserta didik selama proses pembelajaran.
- b. Menilai hasil dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

## 4. Refleksi dan Evaluasi

Refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil dan kreatifitas pembelajaran SBK pada peserta didik kelas IV SDN 93 Kaur, maka dibuat siklus II yang meliputi tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan, dan refleksi. Sehingga peserta didik benar-benar mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya.

### b) Siklus II

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan dalam tahap-tahap sebagai berikut :

#### 1. Tahap Perencanaan

- a. Mengumpulkan data yang diperlukan.
- b. Merencanakan
- c. Membuat laporan observasi.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan Guru menerapkan model pembelajaran sesuai dengan rencana pada peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Kaur.
3. Tahap Obsevasi
  - a. Tindakan guru memonitor peserta didik selama proses pembelajaran.
  - b. Menilai hasil dalam pembelajaran Seni Budaya.
4. Tahap analisis Refleksi.

Mengadakan refeleksi dan evaluasi dari kegiatan 1, 2, dan 3 berdasarkan hasil refleksi ini akan dapat diketahui kelemahan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sehingga dapat digunakan untuk tindakan kelas pada siklus berikutnya. Bila refleksi dan evaluasi siklus I menunjukkan adanya peningkatan prestasi maupun motivasi pada peserta didik kelas IV SD Negeri 93 Kaur, maka dibuat siklus II yang meliputi tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi tindakan, tahap refleksi. Sehingga peserta didik benar-benar mampu meningkatkan prestasi belajar Seni Budaya dan Ketrampilan

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Sesuai dengan bentuk sumber data yang dimanfaatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap proses pembelajaran dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas.

### 2. Observasi

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

## F. Teknik Analisa Data

### 1. Data kreatifitas Siswa siswa

Setelah diperoleh nilai siswa yang mengikuti tes dinyatakan tuntas belajar apabila mendapat nilai 65 sesuai dengan KKM yang telah ditentukan.

Untuk mengukur ketuntasan belajar digunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100$$

Setelah diperoleh nilai kreatifitas kemudian dihitung ketuntasan belajar secara klasikal. Indikator ketuntasan belajar secara klasikal apabila 75% siswa dari jumlah siswa secara keseluruhan dinyatakan tuntas belajar.

Ketuntasan secara klasikal dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Pencapaian klasikal} = \frac{\Sigma \text{ siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Indikator : ketercapaian data prestasi siswa sesuai dengan KKM di SD Negeri 93 Kabupaten Kaur adalah  $\geq 75$  % siswa dari jumlah siswa mendapat nilai  $\geq 65$ .

**Tabel . 3.1**  
**Penilaian Kreteria Kreatifitas Siswa**

No	Indikator penilaian	Kreatifitas Siswa			
		Sangat Kreatif	Kreatif	Cukup Kreatif	Kurang Kreatif
1	Imajinatif	V			
2	Mempunyai prakarsa	V			
3	Mempunyai minat luas		V		
4	Mandiri dalam berfikir			V	
5	Mempunyai rasa ingin tau yang sangat tinggi		V		
6	Penuh energi	V			
7	Percaya diri	V			V
8	Bersedia mengambil resiko				
9	Berani dalam pendirian dan keyakinan			V	
10	Memiliki gagasan yang orisinal	V			

## 2. Data Pelaksanaan Pembelajaran

Berupa data observasi selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Data pelaksanaan pembelajaran dapat diambil aktifitas dengan menggunakan lembar observasi yang berbentuk *chek list* selama mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Setelah observasi kepada siswa selesai maka dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Pencapaian klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Kriteria penyajian aktifitas siswa

81 % - 100 % = Sangat baik

61 % - 80 % = Baik

41 % - 60 % = Cukup

21 % - 40 % = Kurang

0 % - 20 % = Kurang Sekali<sup>41</sup>

Indikator pelaksanaan pembelajaran dikatakan baik jika dalam observasi kegiatan belajar mendapatkan nilai  $\geq 81$ .<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup>Susilo. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta : Pustaka Book Publisher, 2009), h. 44

<sup>42</sup>Burhan Nurgiyantoro. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra*, (Yogyakarta : BPEF : 2001), h.200

## **BAB IV**

### **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Wilayah Penelitian**

##### 1. Historis

SD Negeri 93 Kaur ini tersebut berdiri pada tahun 1970. Dengan berdirinya SD Negeri 93 Kaur yang keberadaannya jauh dari kota tidak menyurutkan semangat seluruh komponen sekolah dan masyarakat sekitarnya untuk terus berbenah menuju perubahan positif.<sup>43</sup>

##### 2. Geografis.

SD Negeri 93 Kaur, terletak di atas tanah seluas 70.000 m<sup>2</sup> dengan batas-batas sebagai berikut :

- Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah Timur berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah Utara berbatasan dengan perkebunan warga
- Sebelah Selatan berbatasan rumah penduduk.

##### 1. Struktur Organisasi.

Struktur organisasi SD Negeri 93 Kaur di isi oleh beberapa orang yang didalamnya terdapat kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru, pegawai TU, bendahara dan siswa yang mempunyai tugas dan kedudukan yang sesuai dengan fungsinya, dalam mengatur kegiatan proses pembelajaran, demi tercapainya tujuan yang sama yaitu proses pembelajaran yang baik.

---

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan salah satu anggota masyarakat Ibu Yuliani, September 2018

SD Negeri 93 Kaur mempunyai struktur organisasi yang mengatur tugas dan tanggung jawab yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, agar lembaga pendidikan ini dapat berjalan dengan lancar dalam mencapai tujuan.<sup>44</sup>

#### 4. Keadaan guru dan siswa.

##### a. Keadaan guru.

Guru adalah orang yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, yang ikut berperan dalam pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan, karena itu, maju mundurnya suatu lembaga pendidikan terletak ditangan pendidik.

Adapun keadaan guru SD Negeri 93 Kaur sebanyak 10 orang guru yang mengajar yang ada di sekolah tersebut. Sumber data yang penulis peroleh, dapat diambil kesimpulan bahwa jumlah pengajar yang ada di SD Negeri 93 Kaur dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

---

<sup>44</sup> Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 93 Kaur, 28 Agustus 2018



**Tabel. 1**  
**Keadaan Guru di SD Negeri 93 Kaur**

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Yuliani, S. Pd	Kepala Sekolah	S1
2	Saparudin, S.Pd	Guru Kelas	S1
3	Samaniah, S. Pd	Guru Penjas	S1
4	Suterisno, S. Pd	Guru Kelas	S1
5	Muhamad Andlan, S. Pd	Guru Kelas	S1
6	Asnawati, S. Pd	Guru Kelas	S1
7	Poppy Maryanti, S.Pd	Guru Kelas	S1
8	Epan Gustiawan, S.Pd	Guru Kelas	S1
9	Pipi Suryanti	Guru PAI	SMA
10	Pitrah	Perpustakaan	SMA

Sumber<sup>45</sup>

b. Keadaan Siswa.

Siswa atau anak didik adalah para siswa yang belajar pada suatu lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan persekolahan maupun lembaga pendidikan non persekolahan. Dalam pendidikan siswa memerlukan asuhan, bimbingan serta didikan dari yang lebih mengetahui tentang ilmu pengetahuan dalam bidang apapun, karena itu tugas guru di sekolah untuk membantu anak didik dalam mengembangkan potensi dasar yang mereka miliki agar berkembang sesuai dengan bakat dan pembawaan mereka masing-masing.

Sumber data yang penulis peroleh mengenai keadaan siswa di SD Negeri 93 Kaur dapat dilihat pada tabel berikut ini:

---

<sup>45</sup> Dokumentasi SDN 93 Kaur, 2018

**Tabel 2**  
**Keadaan Siswa di SD Negeri 93 Kaur**

Data Sekolah	2010-2011	2013-2018
Jumlah Murid	100	110
Jumlah Ruang Kelas	9	9
Jumlah Pendukung/Rayon	6	4
Nilai rata-rata UAN	7,22	7,29
Jumlah Guru	10	10

**Sumber**<sup>46</sup>

Visi SD Negeri 93 Kaur adalah terwujudnya peserta didik yang cerdas, berprestasi, terampil, berbudi pekerti yang luhur, bertaqwa kepada tuhan yang maha esa yang dilandasi nilai-nilai imtaq dan iptek. Adapun misi SD Negeri 93 Kaur adalah:

1. Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi di bidang imtaq dan iptek.
2. Membangun citra sekolah sebagai mitra terpercaya di masyarakat.
3. Menciptakan lingkungan sekolah sekolah yang aman,nyaman,dan harmonis.
4. Menciptakan kemandirian siswa.
5. Tujuan Sekolah
  - 1) Siswa beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa
  - 2) Siswa menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi terkini,untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
  - 3) Siswa sehat jasmani dan rohani.

---

<sup>46</sup> Dokumentasi SDN 93 Kaur, 2018

- 4) Siswa mengenal dan mencintai bangsa masyarakat.dan budaya. Siswa kreatif, trampil, dan bekerja untuk dapat mengembangkan diri secara kontinyu.

#### 7. Keadaan sarana dan prasarana.

Sarana dan prasarana belajar merupakan kebutuhan orang yang harus diwujudkan dalam memberikan kelancaran proses pembelajaran. Tanpa fasilitas yang lengkap dan memadai maka proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Demikian pula sebaliknya jika fasilitas belajar dapat terpenuhi, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, sehingga siswa-siswinya dapat mencapai prestasi yang baik pula.

Sarana dan prasana yang dimiliki SD Negeri 93 Kaur dalam rangka menunjang dan membantu terlaksananya kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ;

**Tabel. 3**  
**Keadaan Sarana dan Prasarana di SD Negeri 93 Kaur**

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Ruang Kelas	6	Baik
2	Labor	1	1 Rusak
3	Ruang Guru	1	Baik
4	Penjaga sekolah	1	Baik
5	Perpustakaan	1	Baik
6	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
7	Kantor Tata Usaha	1	Baik

## **B. Hasil penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018. Penelitian ini dilakukan di kelas IV, dengan banyak siswa sebanyak 25 orang. Yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Dalam bab ini membahas tentang hasil penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan membuat kerajinan tanagan dari kardus dan botol minuman bekas pada pelajaran Seni Budaya yang dilakukan melalui beberapa siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam II siklus dimana I siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Di setiap siklusnya dilakukan dengan pertemuan satu kali dalam seminggu yaitu jatuh pada hari selasa. Siklus I dilakukan selama dua minggu dan siklus II dilaksanakan 1 minggu. Pendekatan pada penelitian tindakan kelas ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan refleksi.

### **1. Deskripsi Awal Sebelum Siklus (Pra Siklus)**

Sebelum dilakukan tindakan peneliti melakukan observasi terhadap pelajaran Seni Budaya oleh guru pada kegiatan pra siklus. Masalah yang ditemukan ketika memulai pelajaran, guru tidak melakukan appersepsi, pembelajaran akan menyenangkan karena siswa akan termotivasi untuk menerima bahan ajar yang baru sehingga proses pembelajaran akan lebih aktif, kreatif, dan efektif.

Dalam mengajar guru masih menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas, guru tidak menggunakan media pengajaran/alat bantu mengajar, guru tidak

membiasakan siswa untuk menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan sendiri, siswa kurang aktif karena siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan penjelasan yang telah diterangkan. Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan .

Kegiatan penutup adalah guru membuat kesimpulan tentang materi yang telah dibahas selama pembelajaran dan menyuruh siswa untuk mempelajari kembali di rumah materi yang telah dijelaskan.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode yaitu ceramah, membaca, dan menghafal, efektifitas belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya relatif rendah, dalam pelaksanaan pembelajaran tidak melakukan evaluasi. Hal ini dapat dilihat dari tabel kreatifitas Siswa siswa pada pelajaran Seni Budaya pra siklus di bawah ini:

**Tabel. 4**  
**Kreatifitas Siswa Siswa Sebelum Tindakan**

No	Nama	Kkm	Nilai tes	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	Amellia Rahmadani	75	65		√
2	Arbi	75	70		√
3	Arinta Dwi Anti	75	55		√
4	Carisa Farticia	75	75	√	
5	Elberal Bokari Dulmanan	75	80	√	
6	Kevin Anugera Peratama	75	66		√
7	Lohirama Okta Diapiay	75	70		√
8	Loren	75	75	√	
9	Luki	75	63		√
10	Muhammad Padil	75	64		√

11	Miranda	75	70		√
12	Nando Muhamad Andi	75	65		√
13	Nora fadillah	75	77	√	
14	Pahmi Ahmat Faiz	75	73		√
15	Mila	75	50		√
16	Leony Tasa Lendri	75	76	√	
17	Ripki	75	45		√
18	Rutlaini	75	60		√
19	Sari	75	70		√
20	Seri	75	80	√	
21	Syifah Salasia Kasih	75	65		√
22	Selvia Eka Saputri	75	60		√
23	Viora Yohanda	75	55		√
24	Vidia Rizqiqah	75	78	√	
25	Zia Chania Putri	75	66		√
<b>Jumlah nilai</b>			<b>1673</b>	<b>7</b>	<b>18</b>
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>66,92</b>		

Nilai rata-rata dari hasil sebelum tindakan adalah dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80. Siswa mendapat nilai dibawah 75 ada 18 siswa dan 7 siswa yang mendapat nilai di atas 75 jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar maka hanya 28% siswa yang tuntas. Berdasarkan kreatifitas Siswa mata pelajaran Seni Budaya di atas, maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu :

a. Nilai rata-rata siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum X$  : jumlah total nilai siswa

$\sum N$  : jumlah total siswa yang dinilai

Di ketahui :

$$\sum X \quad : 1673$$

$$\sum N \quad : 25$$

$$X = \frac{1673}{25}$$

$$X = 66,92$$

b. Persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : presentase ketuntasan belajar yang dicari

$\sum T$  : jumlah total siswa yang tuntas belajar

$\sum X$  : jumlah total siswa yang ada

Di ketahui

$$\sum T : 7 \text{ siswa}$$

$$\sum X : 25 \text{ siswa}$$

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{7}{25} \times 100 \%$$

$$P = 28 \%$$

## 2. Siklus I

Sebelum peneliti terjun langsung dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (penelitian), terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan berupa:

- a. Diskusi dengan guru mata pelajaran seni budaya memilih kelas yang akan diteliti
- b. Membuat perencanaan pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Membuat lembar observasi untuk pengamatan
- d. Menyusun materi yang akan disampaikan ketika kegiatan pembelajaran

Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya kreatifitas Siswa siswa. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan kreatifitas siswa dengan menggunakan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas Siswa siswa.

- a. Perencanaan

Pada tahap pembelajaran ini, kegiatan yang dilakukan adalah :

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam proses belajar mengajar untuk setiap siklus dengan menggunakan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.



2. Mempersiapkan alat evaluasi yaitu tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan ssetiap siklus sesuai dengan ruang lingkup permasalahan dan pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan guru beserta kriteria penilain aktifitas siswa dan guru.

b. Pelaksanaan

1. Pendahuluan

- a. Mengkondisikan siswa untuk belajar dan membaca doa sebelum belajar
- b. Guru memberikan motivasi
- c. Apersepsi

2. Kegiatan inti

Pertemuan pertama

- a. Guru memfasilitasi membagi kelas dalam kelompok dengan materi yang akan disampaikan
- b. Siswa mengikuti pengarahan guru dalam membagi kelompok
- c. Siswa berkelompok dan menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk membuat kerajinan tangan
- d. Siswa bekerjasama membuat kerajinan tangan
- e. Setelah selesai membuat kerajinan tangan dalam kelompoknya siswa diperbolehkan berkunjung kekelompok yang lain untuk melihat kerajinan tangan yang dibuat kelompok lain
- f. Menanggapi laporan hasil kunjungan.

## Pertemuan ke II

- a. Guru memfasilitasi membagi kelas dalam kelompok dengan materi pembelajaran
  - b. Siswa mengikuti pengarahan guru dalam membagi kelompok
  - c. Siswa membuat kerajinan tangan
  - d. Siswa mulai membuat kerajinan tangan
  - e. Dibawah arahan guru, kembali ke kelompok semula melaporkan yang diperoleh hasil yang diperoleh bertamu ke kelompok lain
  - f. Menanggapi laporan hasil kunjungan.
3. Kegiatan penutup
- a. Mendorong siswa untuk mampu menghasilkan kerajinan tangan baik dari kardus maupun dari botol minuman bekas
  - b. Melakukan refleksi
  - c. Mendorong siswa untuk menemukan nilai-nilai yang dapat dipetik dari pembelajaran.
- c. Observasi

Observasi ini dilakukan setela proses pembelajaran berlangsung, pada pertemuan ini materi yang diajarkan menjelaskan cara membuat kerajinan tangan dari kardus ataupun dari botol minuman bekas. Dengan mengelompokkan siswa menjadi 4-5 kelompok dalam kelas. Pada pertemuan penggunaan Keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas ternyata dapat

meningkatkan kreatifitas siswa, akan tetapi belum maksimal disebabkan masih ada siswa yang tidak mau diajak kerjasama membuat kerajinan tangan karena malas. Dari hasil observasi guru dan siswa saat pembelajaran, peneliti mengatakan bahwa masih ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik.

1. Hasil observasi guru pada siklus I

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran maka dapat diperoleh hasil yang terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 5**  
**Hasil Observasi Aktifitas Guru Pada Siklus I**

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		Skor				
		1	2	3	4	5
1	Guru memberikan motivasi kepada siswa serta memberi menjelaskan pembelajaran sesuai dengan materi yang dilakukan			√		
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dimulai			√		
3	Guru menjelaskan tentang keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung			√		
4	Guru menjelaskan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa			√		
5	Guru membagi siswa kedalam			√		

	kelompok					
6	Guru menyuruh siswa untuk membuat kerajinan tangan			√		
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya dan mengontrol siswa pada saat pembelajaran berlangsung			√		
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam membuat kerajinan tangan			√		
9	Guru menyuruh salah satu kelompok untuk menjelaskan kerajinan tangan yang dibuat dan membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran			√		
10	Guru melakukan evaluasi kepada siswa			√		
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup</b>				

Keterangan:

1. Sangat rendah
2. Rendah
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas guru di atas, maka dapat dihitung rata-rata aktivitas guru yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observasi}}$$

Diketahui

Jumlah skor : 30

Jumlah observasi : 10

$$\text{Rata-rata} = \frac{30}{10} = 3,00$$

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata dan hasil observasi yang diperoleh dari siklus satu yaitu 30 skor dengan nilai rata-rata 3,00 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengajarkan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas masih mendapat nilai skor cukup.

2. Hasil observasi siswa pada siklus I

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung maka diperoleh kreatifitas Siswa siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel. 6**  
**Hasil observasi kreatifitas siswa pada siklus I**

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa termotivasi dalam menerima pelajaran			√		
2	Siswa menyimak tujuan pelajaran yang disampaikan			√		
3	Siswa memahami tentang keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas		√			
4	Siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan			√		
5	Siswa berkerjasama berdasarkan kelompoknya masing-masing			√		

6	Siswa mengerjakan kerajinan tangan dengan sungguh-sungguh			√		
7	Siswa bertanya dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung			√		
8	Siswa yang dibimbing mampu memahami materi pelajaran			√		
9	Siswa menjelaskan kerajinan tangan masing-masing kelompoknya			√		
10	Siswa mengerjakan tugas evaluasi			√		
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup</b>				

Keterangan:

1. Sangat rendah
2. Rendah
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas siswa di atas, maka dapat dihitung aktivitas siswa, yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observasi}}$$

Diketahui

Jumlah skor : 29

Jumlah observasi : 10

$$\text{Rata-rata} = \frac{29}{10} = 2,9$$

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata dari hasil observasi yang diperoleh pada siklus I yaitu 29 skor dengan nilai rata-rata 2,9.

### 3. Data hasil tes akhir siklus I

Setelah dilakukan uji instrumen siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas maka ditemukan adanya peningkata sebelum dilaksanakan tindakan. Kreatifitas Siswa mata pelajaran Seni Budaya siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 7**  
**Kreatifitas Siswa siswa siklus I**

No	Nama	Kkm	Nilai tes	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	Amellia Rahmadani	75	75	√	
2	Arbi	75	66		√
3	Arinta Dwi Anti	75	60		√
4	Carisa Farticia	75	80	√	
5	Elberal Bokari Dulmanan	75	83	√	
6	Kevin Anugera Peratama	75	66		√
7	Lohirama Okta Diapiay	75	75	√	
8	Loren	75	75	√	
9	Luki	75	68		√
10	Muhammad Padil	75	66		√
11	Miranda	75	75	√	
12	Nando Muhamad Andi	75	68		√
13	Nora fadillah	75	78	√	
14	Pahmi Ahmat Faiz	75	70		√
15	Mila	75	60		√
16	Leony Tasa Lendri	75	77	√	

17	Ripki	75	55		√
18	Rutlaini	75	63		√
19	Sari	75	70		√
20	Seri	75	82	√	
21	Syifah Salasia Kasih	75	70		√
22	Selvia Eka Saputri	75	65		√
23	Viora Yohanda	75	60		√
24	Vidia Rizqiqah	75	80	√	
25	Zia Chania Putri	75	60		√
<b>Jumlah nilai</b>			<b>1747</b>	<b>10</b>	<b>15</b>
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>69,88</b>		

Dari kreatifitas Siswa siswa pada pelaksanaan siklus I. Nilai rata-rata adalah 69,88. Dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 83 di antaranya 15 siswa mendapatkan nilai di bawah 75 dan 10 siswa yang mendapat nilai diatas 75. Jika dihitung berdasarkan persentase ketuntasan belajar maka hanya 40% siswa yang tuntas. Berdasarkan kreatifitas Siswa mata pelajaran Seni Budaya diatas, maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu :

1. Nilai rata-rata siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum X$  : jumlah total nilai siswa

$\sum N$  : jumlah total siswa yang dinilai

Di ketahui :



$$\sum X : 1744$$

$$\sum N : 25$$

$$X = \frac{1747}{25}$$

$$X = 69,88$$

2. Persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : presentase ketuntasan belajar yang dicari

$\sum T$  : jumlah total siswa yang tuntas belajar

$\sum X$  : jumlah total siswa yang ada

Di ketahui

$\sum T$  : 10 siswa

$\sum X$  : 25 siswa

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{10}{25} \times 100 \%$$

$$P = 40 \%$$

Untuk lebih jelasnya persentase ketuntasan belajar siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel. 8**  
**Presentase Kreatifitas Belajar Siklus I**

No	Nilai kkm	Jumlah siswa	Presentase Ketuntasan belajar	Katagori Ketuntasan Belajar
1	$\geq 75$	10	40%	<b>Tuntas</b>
2	$\leq 75$	15	60 %	<b>Tidak tuntas</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dalam meningkatkan kreatifitas Siswa siswa pada siklus I masih tergolong baik, sudah ada peningkatan kreatifitas Siswa tetapi masih dibawah target yang di inginkan 75 % dari jumlah siswa. Untuk itu penelitian ini akan dilanjutkan di siklus II untuk meningkatkan kreatifitas Siswa berdasarkan target yang dicapai.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus I, ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik dan perlu diadakan perbaikan di siklus II yaitu:

**Tabel. 8**  
**Refleksi pembelajaran pada siklus I**

No	Permasalahan	Saran perbaikan
1	Siswa kurang memahami cara membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas	guru diharapkan menjelaskan secara rinci tentang membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas
2	Penyediaan waktu dalam pembelajaran ini terlalu sedikit	Guru harus menggunakan waktu secara disiplin

3	Tidak semua siswa aktif, mereka masih terlihat ragu mengemukakan nilai dan alasan yang mereka miliki	guru harus aktif merangsang dan memotivasi serta memberi keyakinan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif
4	Kurang tertibnya kondidisi kelas pada saat pelajaran berlangsung	Guru harus memperhatikan siswa yang kurang disiplin dan harus menguasai ruang kelas pada saat belajar berlangsung

### 3. Siklus II

Kegiatan awal siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya kreatifitas Siswa siswa. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan kemampuan belajar siswa. Dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas Siswa siswa.

#### a. Perencanaan

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dalam proses belajar mengajar untuk setiap siklus dengan menggunakan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas yang meliputi langkah pembelajaran mulai dari tahap pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

2. Mempersiapkan alat evaluasi yaitu tes yang dilakukan pada setiap akhir tindakan ssetiap siklus sesuai dengan ruang lingkup pembelajaran.
3. Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan guru beserta kriteria penilain aktifitas siswa dan guru.

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan ini peneliti bersama kolaborator membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas proses pembelajaran dalam siklus II ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pendahuluan
  - a. Mengkondisikan siswa untuk belajar dan membaca doa sebelum belajar
  - b. Guru memberikan motivasi
  - c. Apersepsi
2. Kegiatan inti
  - a. Guru memfasilitasi membagi kelas dalam kelompok dengan materi yang akan disampaikan
  - b. Siswa mengikuti pengarahannya guru dalam membagi kelompok
  - c. Siswa membuat kerajinan tangan
  - d. Anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain
  - e. Siswa membuat kerajinan tangan
  - f. Menanggapi laporan hasil kunjungan.

### 3. Kegiatan penutup

- a. Mendorong siswa untuk menyimpulkan materi
- b. Melakukan refleksi
- c. Mendorong siswa untuk menemukan nilai-nilai yang dapat dipetik dari pembelajaran.

### c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes kemampuan belajar siswa. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktivitas siswa dan guru selama proses belajar berlangsung.

#### 1. Hasil Observasi Guru Pada Siklus II

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran maka dapat diperoleh hasil yang terdapat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 9**  
**Hasil Observasi Guru Pada Siklus II**

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		Skor				
		1	2	3	4	5
1	Guru memberikan motivasi kepada siswa serta memberi menjelaskan pembelajaran sesuai dengan materi yang dilakukan				√	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan			√		

	dimulai					
3	Guru menjelaskan tentang keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas yang akan dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung				√	
4	Guru menjelaskan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa				√	
5	Guru membagi siswa kedalam kelompok					√
6	Guru menyuruh siswa untuk membuat kerajinan tangan					√
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya dan mengontrol siswa pada saat pembelajaran berlangsung				√	
8	Guru membimbing siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran					√
9	Guru menyuruh salah satu kelompok untuk menceritakan cara membuat kerajinan tangan yang dibuat dan membimbing siswa untuk menyimpulkan pelajaran					√
10	Guru memberi evaluasi kepada siswa				√	
<b>Jumlah</b>		<b>43</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>				

Keterangan:

1. Sangat rendah
2. Rendah
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas guru di atas, maka dapat dihitung rata-rata aktivitas guru yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observasi}}$$

Diketahui

Jumlah skor : 43

Jumlah observasi : 10

$$\text{Rata-rata} = \frac{4,3}{10} = 4,3$$

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata dan hasil observasi yang diperoleh dari siklus II yaitu 43 skor dengan nilai rata-rata 4,3 maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas masih mendapat nilai skor baik.

## 2. Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung maka diperoleh kreatifitas Siswa siswa yang dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel. 10**  
**Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II**

No	Indikator	Kriteria penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Siswa termotivasi dalam menerima pelajaran					√
2	Siswa menyimak tujuan pelajaran yang disampaikan				√	

3	Siswa memahami tentang keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas				√	
4	Siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan			√		
5	Siswa berkerjasama berdasarkan kelompoknya masing-masing					√
6	Siswa membuat kerajinan tangan				√	
7	Siswa bertanya dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung				√	
8	Siswa yang dibimbing mampu memahami materi pelajaran				√	
9	Siswa memaparkan hasil kerajinan tangan yang dibuat kelompoknya masing-masing				√	
10	Siswa mengerjakan tugas evaluasi					√
<b>Jumlah</b>		<b>42</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Baik</b>				

Keterangan:

1. Sangat rendah
2. Rendah
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas siswa di atas, maka dapat dihitung aktivitas siswa, yaitu :

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Observasi}}$$

Diketahui



Jumlah skor : 42

Jumlah observasi : 10

$$\text{Rata-rata} = \frac{42}{10} = 4,2$$

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata dari hasil observasi yang diperoleh pada siklus II yaitu 42 skor dengan nilai rata-rata 4,2 maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas mendapat skor baik. Dari hasil observasi guru dan siswa pada siklus I dan II terjadi peningkatan, hal itu bisa dilihat dari tabel perbandingan hasil observasi guru dan siswa pada siklus I dan II berikut tabel :

**Tabel. 11**  
**Perbandingan Hasil Observasi Pada Siklus I Dan II**

No	Siklus I		Siklus II	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa
1	3	3	<b>4</b>	<b>5</b>
2	3	3	3	4
3	3	2	4	4
4	3	3	4	3
5	3	3	5	5
6	3	3	5	4
7	3	3	4	4
8	3	3	5	4
9	3	3	5	4
10	3	3	4	5
<b>Jumlah</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>43</b>	<b>42</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Cukup</b>	<b>Cukup</b>	<b>Baik</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,0</b>	<b>2,9</b>	<b>4,3</b>	<b>4,2</b>

### 3. Data Hasil Tes Akhir Siklus II

Evaluasi yang dilakukan oleh guru dan siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur. Setelah dilakukan uji instrumen siklus II terhadap proses pembelajaran dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas maka ditemukan adanya peningkatan kreatifitas Siswa siswa. Belajar Seni budaya pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 12**  
**Kreatifitas Siswa Siswa Siklus II**

No	Nama	Kkm	Nilai tes	Keterangan	
				Tuntas	Tidak tuntas
1	Amellia Rahmadani	75	80	√	
2	Arbi	75	75	√	
3	Arinta Dwi Anti	75	70		√
4	Carisa Farticia	75	83	√	
5	Elberal Bokari Dulmanan	75	85	√	
6	Kevin Anugera Peratama	75	76	√	
7	Lohirama Okta Diapiay	75	80	√	
8	Loren	75	77	√	
9	Luki	75	70		√
10	Muhammad Padil	75	75	√	
11	Miranda	75	75	√	
12	Nando Muhamad Andi	75	76	√	
13	Nora fadillah	75	80	√	
14	Pahmi Ahmat Faiz	75	75	√	
15	Mila	75	65		√
16	Leony Tasa Lendri	75	80	√	
17	Ripki	75	60		√
18	Rutlaini	75	68		√
19	Sari	75	75	√	
20	Seri	75	85	√	
21	Syifah Salasia Kasih	75	75	√	

22	Selvia Eka Saputri	75	77	√	
23	Viora Yohanda	75	65		√
24	Vidia Rizqiqah	75	88	√	
25	Zia Chania Putri	75	75	√	
<b>Jumlah nilai</b>			<b>1890</b>	<b>19</b>	<b>6</b>
<b>Nilai rata-rata</b>			<b>75,6</b>		

Berdasarkan kreatifitas Siswa mata pelajaran Seni Budaya di atas, maka dapat dihitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa yaitu :

1. Nilai rata-rata siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

X : nilai rata-rata

$\sum X$  : jumlah total nilai siswa

$\sum N$  : jumlah total siswa yang dinilai

Di ketahui :

$\sum X$  : 1890

$\sum N$  : 25

$$X = \frac{1890}{25}$$

$$X = 75,6$$

2. Persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase Ketuntasan belajar yang dicari

$\Sigma T$  : Jumlah Total siswa yang tuntas belajar

$\Sigma X$  : Jumlah Total siswa yang ada

Di ketahui

$\Sigma T$  : 19 siswa

$\Sigma X$  : 25 siswa

$$P = \frac{\Sigma T}{\Sigma N} \times 100 \%$$

$$P = \frac{19}{25} \times 100 \%$$

$$P = 76 \%$$

Untuk lebih jelasnya persentase ketuntasan belajar siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel.13**  
**Presentase Ketuntasan Kreatifitas Siswa Siklus II**

No	Nilai kkm	Jumlah siswa	Presentase Ketuntasan Belajar	Katagori Ketuntasan belajar
1	$\geq 75$	19	76 %	<b>Tuntas</b>
2	$\leq 75$	6	24 %	<b>Tidak tuntas</b>

Dari data di atas dapat diketahui bahwa membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dalam meningkatkan kreatifitas Siswa siswa pada siklus II sudah tergolong tinggi dan sudah memenuhi target yang diinginkan, jika dilakukan perbandingan antara kreatifitas Siswa siswa pada pelajaran Seni Budaya di siklus II maka akan tampak adanya peningkatan kreatifitas Siswa siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur pada pelajaran Seni Budaya.

Peningkatan kreatifitas Siswa mata pelajaran Seni Budaya pada uji instrumen siklus I hanya mencapai 40% siswa yang dinyatakan tuntas sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu 76% siswa yang tuntas dalam pembelajaran.

#### d. Refleksi

Pada pelaksanaan tindakan dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas pada siklus II ini telah berjalan dengan baik, karena proses belajar mengajar sudah berjalan sangat baik dengan menggunakan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dan kreatifitas Siswa sudah mencapai target yaitu 76% dari jumlah siswa. Sehingga tidak perlu melakukan siklus selanjutnya. Adapun keberhasilan hasil yang diperoleh pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sudah mengarah pada pembelajaran yang baik, dan telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II
2. Kreatifitas Siswa siswa telah mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Proses keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas di SD Negeri 93 Kaur**

Penerapan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dalam meningkatkan kreatifitas Siswa siswa

pada mata pelajaran seni budaya kelas IV SD Negeri 93 Kaur. Hal ini terlihat pada analisis data observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 30, rata-rata 3,0, dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 43, rata-rata 4,3 dengan klasifikasi baik. Serta pada analisis data observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor dengan jumlah nilai 29, rata-rata 2,9 dengan klasifikasi cukup, dan meningkat pada siklus II diperoleh skor dengan jumlah nilai 42, rata-rata 4,2 dengan katagori baik.

## **2. Kreatifitas Siswa siswa dengan menggunakan keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas**

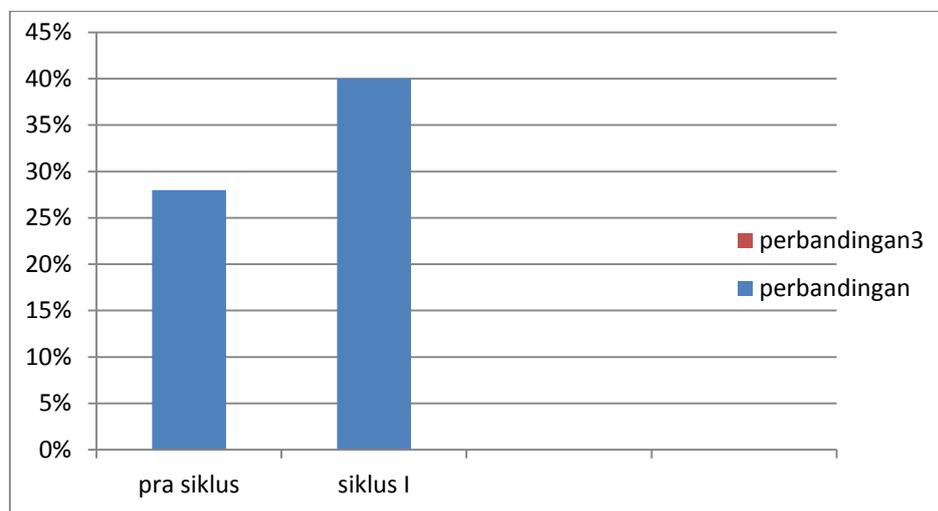
Tes kreatifitas Siswa siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar, dari data yang peneliti hitung maka kreatifitas Siswa siswa paada pelajaran Seni Budaya pada siklus I didapat 40% siswa yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata 69, 88 hal ini menandakan bahwa kreatifitas Siswa siswa masih cukup dan dianggap masih perlu untuk diadakan tindakan lanjutan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

**Tabel. 14**  
**Perbandingan Kreatifitas Siswa Siswa Pra Siklus Dan Siklus I**

No	Kkm	Nilai pra siklus	Nilai siklus I	Tuntas pra siklus	Tuntas siklus I
1	75	65	75		√
2	75	70	66		
3	75	55	60		
4	75	75	80	√	√

5	75	80	83	√	√
6	75	66	66		
7	75	70	75		√
8	75	75	75	√	√
9	75	63	68		
10	75	64	66		
11	75	70	75		√
12	75	65	68		
13	75	77	78	√	√
14	75	73	70		
15	75	50	60		
16	75	76	77	√	√
17	75	45	55		
18	75	60	63		
19	75	70	70		
20	75	80	82	√	√
21	75	65	70		
22	75	60	65		
23	75	55	60		
24	75	78	80	√	√
25	75	66	60		
<b>Jumlah nilai</b>		<b>1673</b>	<b>1747</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>66,92</b>	<b>69,88</b>		
<b>Presentase</b>		<b>28%</b>	<b>40%</b>		

**Grafik I**  
**Perbandingan Kreativitas Siswa Siswa Pra Siklus Dan Siklus I**  
**Perbandingan**



Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada indikator-indikator yang masih kurang pada siklus II. Dari hasil analisis data siklus II peneliti menghitung jumlah skor dari observasi dan tes kreativitas Siswa siswa. Pada siklus II didapat 43 skor dengan nilai rata-rata 4,3 untuk kemampuan guru dalam membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas. Dari skor tersebut maka dapat disimpulkan hasil guru dalam melaksanakan tindakan sudah tergolong baik. Sedangkan untuk aktivitas siswa didapat 42 skor dan nilai rata-rata 4,2 maka untuk aktivitas siswa pada proses pembelajaran sudah tergolong baik.

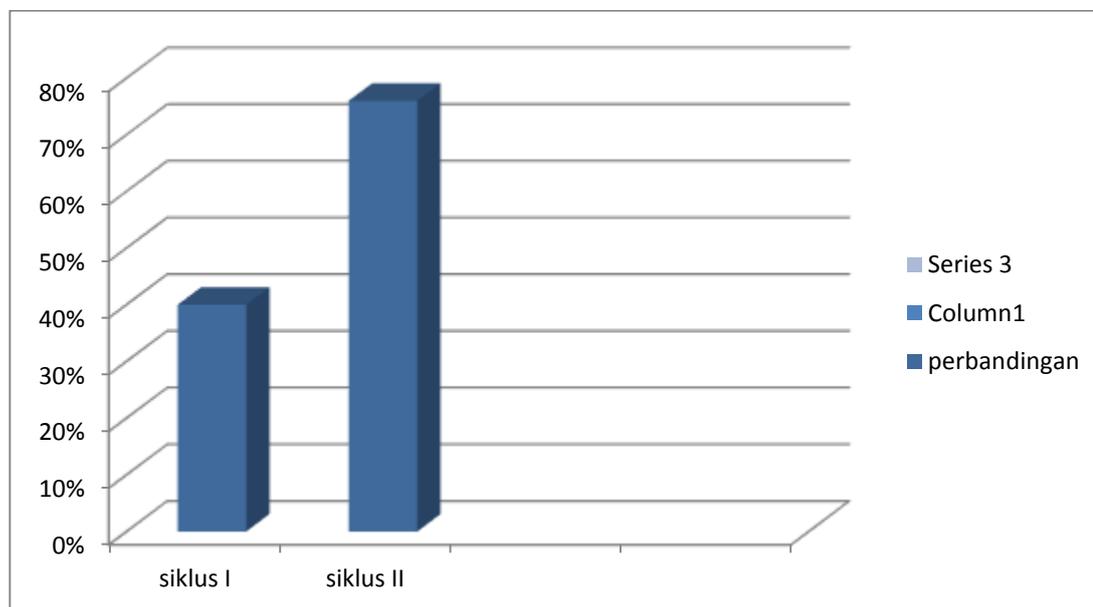
Tes kreativitas Siswa siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase ketuntasan belajar dari data yang peneliti hitung maka kreativitas Siswa siswa pada pelajaran Seni Budaya di SD Negeri 93 Kaur pada siklus II didapat 76% siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 75,6



hal ini menandakan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang disusun sebelum dan setelah mencapai kreatifitas Siswa yang diharapkan atas hasil yang dicapai pada siklus II maka tidak perlu diadakan pada siklus selanjutnya.

**Tabel. 15**  
**Perbandingan Kreatifitas Siswa Siswa Siklus I dan Siklus II**

No	KKM	Siklus I	Siklus II	Tuntas Siklus I	Tuntas Siklus II
1	75	75	80	√	√
2	75	66	75		√
3	75	60	70		
4	75	80	83	√	√
5	75	83	85	√	√
6	75	66	76		√
7	75	75	80	√	√
8	75	75	77	√	√
9	75	68	70		
10	75	66	75		√
11	75	75	75	√	√
12	75	68	76		√
13	75	78	80	√	√
14	75	70	75		√
15	75	60	65		
16	75	77	80	√	√
17	75	55	60		
18	75	63	68		
19	75	70	75		√
20	75	82	85	√	√
21	75	70	75		√
22	75	65	77		√
23	75	60	65		
24	75	80	88	√	√
25	75	60	75		√
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1747</b>	<b>1890</b>	<b>10</b>	<b>19</b>
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>69,88</b>	<b>75,6</b>		
<b>presentasi</b>		<b>40%</b>	<b>76%</b>		

**Grafik 2 Perbandingan kreatifitas Siswa siswa siklus I dan siklus II**

### C. Pembahasan Semua Siklus

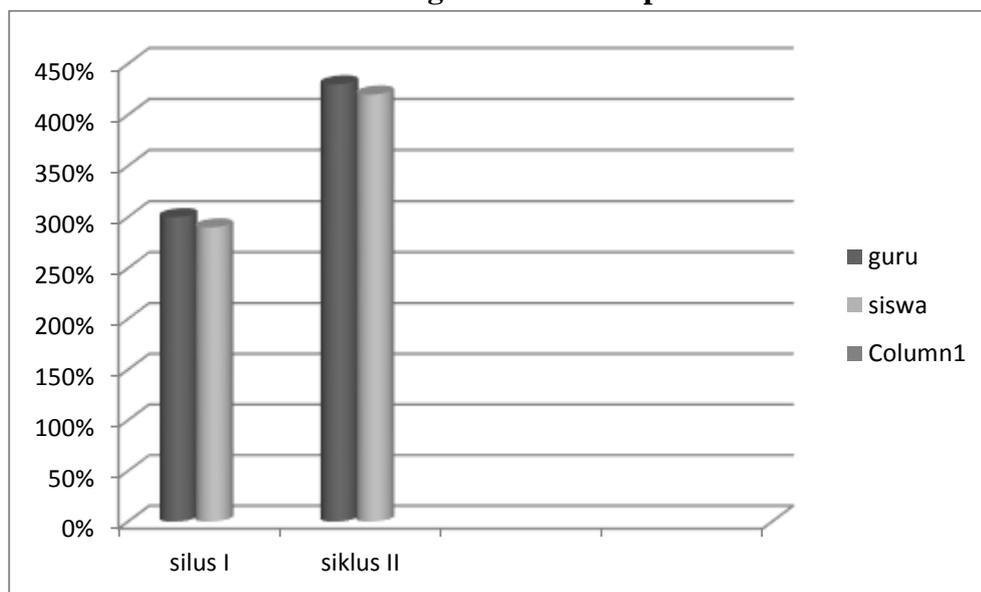
Hasil yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian berlangsung dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel. 16**  
**Hasil observasi aktifitas guru pada siklus I dan II**

No	siklus	skor	Rata-rata	Katagori
1	I	30	3,0	<b>Cukup</b>
2	II	43	4,3	<b>Baik</b>

**Tabel. 17**  
**Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan II**

No	siklus	skor	Rata-rata	Katagori
1	I	29	2,9	<b>Cukup</b>
2	II	42	4,2	<b>Baik</b>

**Grafik 3 Hasil observasi guru dan siswa pada siklus I dan II**

Dari tabel dan grafik tersebut dapat dilihat peningkatan hasil rata-rata lembar observasi guru dan siswa, pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 3,00 katagori cukup dan terjadi peningkatan pada siklus II adalah 4,3 tergolong dalam katagori baik. Sedangkan nilai rata-rata lembar observasi siswa siklus I adalah 2,9 tergolong kedalam katagori cukup dan terjadi peningkatan nilai rata-rata pada siklus II yaitu 4,2 tergolong dalam katagori baik.

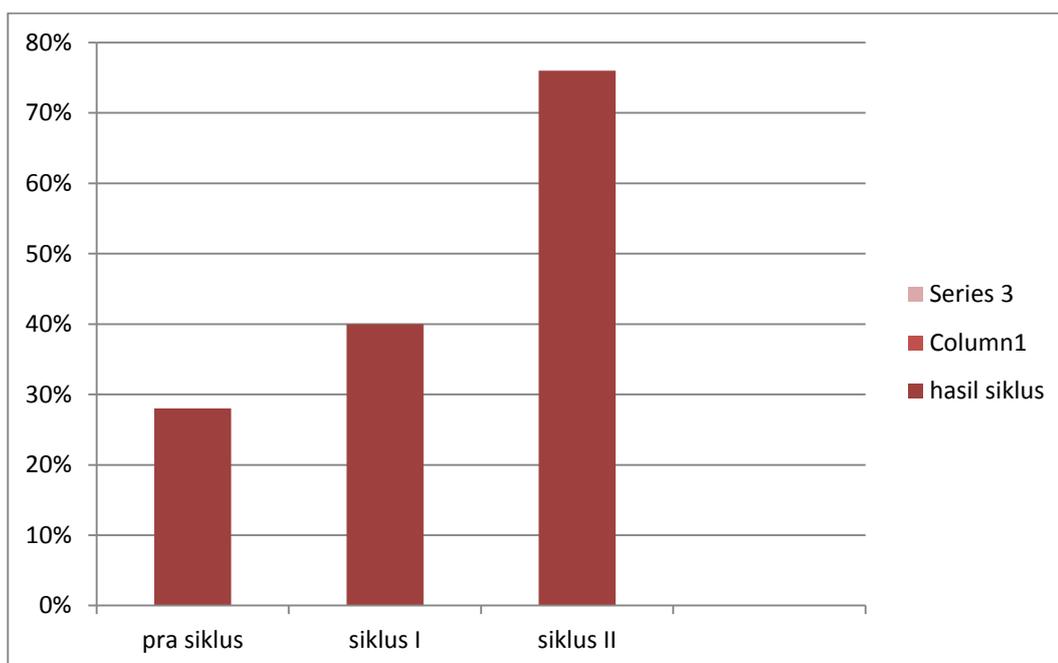
### 3. Presentase kreatifitas Siswa pra siklus, siklus I, siklus II

Hasil yang diperoleh oleh peneliti selama penelitian berlangsung pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 18**  
**presentase kreatifitas Siswa pelajaran Seni Budaya**  
**Pra Siklus, Siklus I, Siklus II**

No	siklus	Nilai rata-rata	Presentase ketuntasan belajar
1	Pra	66,92	28%
2	I	69,88	40%
3	II	75,6	76%

**Grafik 4**  
**Presentase kreatifitas Siswa pelajaran Seni Budaya**  
**pra siklus, siklus I, siklus II**



Dari tabel dan grafik tersebut juga dapat dilihat pertimbangan jumlah nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar dari pra siklus, siklus I, siklus II. Nilai rata-rata sebelum siklus 66,92 dengan presentase 28% dan terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 69,88 dan presentase 40% namun masih dibawah standar dan kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan nilai rata-

rata 75,6 dan presentase 76% dan dapat dinyatakan bahwa tindakan yang dilakukan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus maka ditarik kesimpulan, antara lain: keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur. Hal ini terlihat dari data tes belajar siswa pada Pra siklus nilai rata-rata yang telah dicapai oleh siswa yaitu 66,92 dengan presentase 28% kemudian pada siklus I meningkat mendapat nilai rata-rata 69,88 dan presentase 40% namun masih dibawah standar dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,6 dan presentase 76%, dengan demikian pembelajaran pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas telah dilakukan oleh guru dengan baik, yang dibuktikan dengan meningkatnya skor aktivitas guru dan siswa setiap siklusnya. Keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas telah meningkatkan proses dan kreatifitas Siswa siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas IV, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil aktivitas guru dan siswa serta hasil tes pada setiap siklus.

## **B. Saran**

Ada beberapa saran yang akan diajukan setelah dilakukan penelitian ini diantaranya:

### 1. Guru

- a. Guru hendaknya dapat memberikan ilmu kerajinan tangan yang lainnya untuk menumbuhkan kemampuan anak memanfaatkan barang bekas yang ada..
- b. Guru hendaknya dapat memberikan motivasi kepada siswa agar menghasilkan prakarya-prakarya yang bernilai jual.

### 2. Siswa

Dengan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas, diharapkan para siswa bersemangat dalam belajar serta siswa mampu menghasilkan prakarya dan memanfaatkan barang bekas lingkungan sekitar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana).
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Manajemen Penelitian* .Jakarta : Rineka cipta.
- Dalyono M. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- G. Syaefudin, Jatmiko, Tejo, Cahyono, Agus. 2002. *Pembelajaran seni rupa*. UT. Jakarta
- H. Zakarias Azis, dkk 2009 *Pendidikan Seni Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional*
- Ida Herawati, Iriaji, 2018, *Pendidikan Seni Rupa* Jakarta.
- Khaeruddin,& Mahfud Junaedi dkk. 2005. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Latih, Misno. 2000. *Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.
- M. Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Moh. Uzer Usman. 2004, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Muharam E Warti Sundaryati 1991/1992 *Pendidikan Kesenian Depdikbud Direktorat jendral pendidikan tinggi proyek pembinaan tenaga Direktorat pendidikan Dasar*.
- Muhibbin Syah, 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Aksara Baru
- Nasir, Yopi. 2013. *Gerbang Kreavitas Jagat Kerajinan Tangan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Pekerti, Widia. 2010. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Purwatiningsih, dan Iriaji. 2008. *Seni Budaya*. (Malang: Pustaka Samudra Ilmu.



- Raharjo Slamet, 2002. *Metedologi Pengembangan Kompetensi Mengajar Kesenian Guru Kelas Sekolah Dasar*, Salatiga
- Retno Winarni, 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Salatiga*. S.R Bambang dkk. 2000. *Kertangkes SD Kelas V*. Erlangga. Jakarta
- Slamet, st. Y, Suwanto, 2007. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta. UNS Press
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suparlan, 2008, *Menjadi Guru Efektif*, Jakarta: Hikayat Publishing
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Wayan, Ardana. 2002. *Beberapa Metode Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Yasin Setiawan. 2009. *Pengembangan Minat Pada Anak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada.