
ANALISIS KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM PEMANFAATAN BARANG BEKAS DISD NEGERI 1 MAYAKELI PADA MATA PELAJARAN SBdP

Edgar Renaldy Wutabisu^{1*}, Yun Ratna Lagandesa², Ryan Andhika Pratama³, Kadek Hariana⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia
wutabisedgar@gmail.com, yunratnal@gmail.com, ryandhikatama@gmail.com
kadekhariana64@gmail.com

Abstract

Edgar Renaldy Wutabisu, 2024. *Analysis of Creativity of Fifth Grade Students in Utilizing Recycled Materials at SD Negeri 1 Mayakeli in the SBdP Subject. Thesis for the Elementary School Teacher Education Study Program, Department of Education, Faculty of Teacher Training and Education, Tadulako University. Advisor: Yun Ratna Lagandesa.*

This study aims to describe the implementation of SBdP (Cultural Arts and Craft) learning in fifth-grade students at SD Negeri 1 Mayakeli. This type of research is qualitative. The subjects of this study were fifth-grade students of SD Negeri 1 Mayakeli for the 2023/2024 academic year, consisting of 15 students—7 female and 8 male students. Data analysis includes observation guidelines, interviews, documentation, and questionnaires. The study results on the analysis of fifth-grade students' creativity in utilizing recycled materials in the SBdP subject at SD Negeri 1 Mayakeli show that students are enthusiastic about participating in the SBdP subject when they are given guidance, motivation, and encouragement at the beginning of the lesson. The teacher encourages active student participation during learning through creative activities, such as students being able to appreciate, recognize, value, and assess an artwork produced from a useful handicraft product that has aesthetic value for both students and others. The ideal characteristics of SBdP include a recreational nature through experimentation, courage in expressing opinions, and are implemented both in an integrated or single subject manner. The methods used during learning are the question-and-answer method and games in learning to prevent students from feeling bored during the teaching and learning process. The teacher also occasionally uses themselves as a learning medium, depending on the material presented, to help students better understand the material being taught.

Keywords

Learning, Students, SBdP Subject

Abstrak

Edgar Renaldy Wutabisu 2024. **Analisis Kreatifitas Siswa Kelas V dalam Pemanfaatan Barang Bekas di SD Negeri 1 Mayakeli pada Mata Pelajaran SBdP.** Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. Pembimbing: Yun Ratna Lagandesa

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran SBdP pada siswa kelas V SD Negeri 1 Mayakeli. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Mayakeli tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 orang terdiri dari 7 orang siswa Perempuan dan 8 orang siswa laki-laki. Analisis data terdiri dari pedoman observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian yang dilakukan tentang Analisis Kreatifitas Siswa Kelas V dalam Pemanfaatan Barang Bekas di SD Negeri 1 Mayakeli pada Mata Pelajaran SBdP, siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran mata Pelajaran SBdP apabila dalam kegiatan awal pembelajaran mereka

diberikan arahan, motivasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, guru mengajak siswa aktif berpartisipasi pada saat pembelajaran melalui kegiatan berkreasi misalnya, seperti siswa mampu berapresiasi, menyadari, menghargai, dan memberikan penilaian terhadap suatu karya seni yang dihasilkan dari suatu produk pekerjaan tangan yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis baik siswa maupun orang lain. Adapun ciri ideal SBdP, yaitu bersifat rekreatif melalui eksperimentasi, keberanian mengutarakan pendapat serta dilaksanakan secara terpadu maupun *single subject*. Metode yang digunakan saat pembelajaran adalah metode tanya jawab dan metode permainan dalam belajar. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat proses belajar mengajar. Tidak jarang guru menggunakan dirinya sendiri sebagai media pembelajaran tergantung dari materi yang dibawakan untuk memudahkan siswa agar lebih paham dengan materi yang diajarkan.

Kata Kunci Pembelajaran, Siswa, Mata Pelajaran SBdP

PENDAHULUAN

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 (2003:29) menyebutkan bahwa dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu: (1) Guru dan personil lainnya, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar dan sistem evaluasi, (4) sarana penunjang dan (5) sistem administrasi

Pendidikan berperan dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai baru dalam masyarakat. Setiap individu dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain di sekitarnya guna menyongsong hari depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak manusia (Ngalimun dkk, 2018:43)

Suparlan (2008:34) 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.

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 estetika penggubah seni. Dalam hal ini seni memiliki nilai spiritual. Kedalaman dan kompleksitas seni menyebabkan para ahli membuat definisi seni untuk mempermudah pendekatan kita dalam memahami dan menilai

seni. Konsep yang muncul bervariasi sesuai dengan latar belakang pemahaman, penguasaan dan pandangan ahli tersebut terhadap seni.

Pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan mengenai mata pelajaran yang kurang baik untuk dijadikan materi penelitian. Berdasarkan hasil pengamatan, mata pelajaran yang prestasinya belum memuaskan ternyata adalah mata pelajaran seni budaya. Kreativitas Siswa yang dicapai siswa masih kurang. Perlu adanya pendampingan belajar siswa untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa salah satunya dengan memanfaatkan barang-barang bekas. Media barang bekas merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran yang berasal dari segala sesuatu yang tertinggal atau sudah tidak digunakan lagi yang dapat digunakan menjadi barang yang baru yang lebih bernilai guna yang sering disebut dengan sampah (Suhono, 2020:4). Sampah kini bukan hanya tanggung jawab pemerintah namun seluruh lapisan masyarakat tidak memandang profesi, sebagai langkah dalam penanganan sampah kini guru memanfaatkan sampah atau barang bekas di dunia pendidikan (Arief, 2012:71).

Sikap peduli lingkungan maka akan tercipta lingkungan yang bersih dan asri. Pada pendampingan belajar memanfaatkan barang-barang bekas ini diharapkan menjadikan siswa sadar diri untuk menjaga kebersihan diri sendiri dan tempat tinggal, siswa belajar untuk tidak membuang sampah sembarangan, menumbuhkan kreativitas dalam belajar siswa, siswa memiliki bekal dan pengalaman baru dalam pembelajaran, siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan,

serta membantu melatih kemampuan berfikir dan penguasaan ide-ide baru dalam pembelajaran.

Permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini begitu banyak, khususnya bagi tenaga pendidik (guru), salah satu permasalahan yang sering dihadapi oleh seorang guru saat mengajar adalah media pembelajaran. Seperti yang diketahui media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul “Analisis Kreativitas Siswa dan Pemanfaatan Barang Bekas di SD Negeri 1 Mayakeli pada Mata Pelajaran SBdP”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti adalah sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Mayakeli yang berlokasi di Desa Soe Kecamatan Pamona Puselemba, Kabupaten Poso, Provinsi Sulawesi Tengah. Sekolah ini salah satu sekolah yang menggunakan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) tetapi Sebagian kelas masih menggunakan kurikulum 2013 (K13) dan hanya kelas I dan IV yang sudah menggunakan IKM. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini

dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

Instrumen penelitian dari penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri, namun peneliti juga membutuhkan pedoman dalam mengumpulkan sebuah data. Pedoman yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan pedoman observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi penulis yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Mayakeli, penulis dapat mengetahui peningkatan kreativitas berkarya seni menggunakan barang bekas kelas V di SD Negeri 1 Mayakeli. Hal ini berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengajar di kelas, dimana strategi pembelajaran mencakup perencanaan dan persiapan semua bahan ajar, tujuan pembelajaran, perencanaan pembelajaran mulai dari metode, teknik apa yang akan digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru juga harus dapat mendorong atau menumbuhkan kreativitas siswa di dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan baik di dalam kelas maupun di luar kelas, mendidik siswa agar dapat berfikir kreatif, aktif dan inovatif.

Hasil dari observasi di SD Negeri 1 Mayakeli pada saat pembelajaran, peneliti melihat guru

kurang menguasai materi khususnya pada bidang seni hal ini menyebabkan masih ada siswa yang kurang memahami mata pelajaran SBdP. Peneliti juga melihat masih banyak siswa yang sulit untuk fokus pada pembelajaran, siswa sering ramai ketika harus menyimak penjelasan dari guru. Pada pelaksanaan praktik guru sulit mengondisikan siswa karena kebanyakan dari siswa tidak hanya sibuk dengan karyanya tetapi juga teralihkan perhatiannya oleh siswa lainnya. Pembelajaran SBdP yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, membuat guru merasa kesulitan untuk mengondisikan pelaksanaan pembelajaran. Jam Pelajaran yang sedikit dan terdapat praktik dalam pelaksanaan pembelajaran akan mengganggu pembelajaran selanjutnya.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis lebih memfokuskan kepada implementasi pelaksanaan dalam pembelajaran mata pelajaran SBdP di kelas V SD Negeri 1 Mayakeli, antara lain meliputi: pelaksanaan pembelajaran SBdP di kelas V SD Negeri 1 Mayakeli masih menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan menanamkan nilai karakter pada siswa diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dan pembiasaan karakter pada peserta didik. Selain itu, di SD Negeri 1 Mayakeli guru menerapkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan partisipatif pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran SBdP.

Pada pelaksanaan pembelajaran SBdP, masih banyak siswa yang sulit untuk fokus pada pembelajaran, siswa sering ramai ketika harus menyimak penjelasan materi dari guru. Pada

pelaksanaan praktik guru sulit mengondisikan siswa karna kebanyakan dari siswa tidak hanya sibuk dengan karyanya tetapi juga teralihkan perhatiannya oleh siswa lainnya. Pembelajaran SBdP yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, membuat guru merasa kesulitan untuk mengondisikan pelaksanaan pembelajaran. Jam pelajaran yang sedikit dan terdapat praktik dalam pelaksanaan pelajarannya akan mengganggu pembelajaran selanjutnya.

Hasil dari observasi SD Negeri 1 Mayakeli pada setiap pertemuan, guru telah mampu membentuk karakter siswa, secara keseluruhan siswa dalam pembelajaran mata pelajaran SBdP dikelas V. hal tersebut juga didukung oleh adanya hasil wawancara bahwa guru dalam proses pembelajaran telah aktif mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya diam pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Suardi, M (2018). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik.

Metode yang digunakan pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Namun, penggunaan metode ceramah tersebut membuat siswa merasa bosan dan malas saat belajar sehingga digunakan pula metode tanya jawab.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Analisis Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pemanfaatan Barang Bekas Di SD Negeri 1 Mayakeli Pada Mata Pelajaran SBdP, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut: siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran SBdP, apabila dalam kegiatan awal pembelajaran mereka diberi arahan, motivasi dalam semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran pada siswa berupa guru mengajak siswa aktif berpartisipasi pada saat pembelajaran melalui kegiatan berkreasi misalnya seperti siswa mampu menghasilkan suatu karya seni rupa melalui pemikiran dalam imajinasinya, serta siswa mampu berapresiasi, menyadari, menghargai dan memberikan penilaian terhadap suatu karya seni yang dihasilkan dari suatu produk pekerjaan tangan yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi siswa maupun orang lain. Adapun ciri ideal SBdP yaitu bersifat rekreatif melalui eksperimen, keberanian mengutarakan pendapat serta dilaksanakan secara terpadu maupun single subject. Metode yang digunakan saat pembelajaran adalah metode tanya jawab dan metode permainan dalam belajar, hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat proses belajar mengajar. Tidak jarang guru menggunakan dirinya sendiri sebagai media pembelajaran tergantung dari materi yang dibawakan untuk memudahkan siswa agar lebih paham dengan materi yang diajarkan.

B. SARAN

Saran yang dapat di sampaikan berdasarkan penelitian ini antara lain:

1. Guru hendaknya meningkatkan kualitas

pembelajaran melalui penerapan pembelajaran SBdP, sehingga kualitas pembelajarannya lebih baik, siswa lebih mudah memahami materi, dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2. Guru diharapkan agar dapat menggunakan berbagai macam pendekatan media, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran SBdP, sehingga siswa dapat aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran mudah untuk dicapai.
3. Diharapkan kesadaran setiap guru ketika menerapkan pembelajaran khususnya mata pelajaran SBdP, guru menggunakan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran karena media yang digunakan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Riya, Ali Sunarso. 2018. Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran SBk, Jurnal Unnes.
- Arief. S. 2012. Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Manajemen Penelitian .Jakarta : Rineka cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dewi Andi Imrah dkk, (2024) Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran SBdP dengan Menggunakan Model Project Based Learning (PJBL) di Kelas IV SDN 4 Balaesang Tanjung. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)
- Hadi, dkk. (2017) Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entreprenur Ibu Rumah Tangga RT, 01/RW. 12, Desa Limbungan, Kecamatan Rumbai Pesisir. Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri, volume 1 Nomor 2
- Hanafi, Sujarwo dkk (2012) Upaya Peningkatan Kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat) Volume 2 Nomor 02
- Hariana Kadek, dkk. (2022) Konstruktivisme Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam Problematika Pendidikan Seni Anak. EduTech: Ilmu Pendidikan dan Sosial
- Lagandesa, Yun Ratna. 2019. Studi Kasus Rendahnya Motivasi Belajar SBdP pada Siswa Kelas V SD Al-Akhairat Solonsa di Masa Pandemi Covid 19. (Jurnal: Untad)
- Kaelan. 2005. Metode penelitian kualitatif bidang filsafat. (Paradigma: Yogyakarta)
- Malasari. 2021. Pemanfaatan Barang Bekas untuk Menunjang Kreativitas Siswa Materi Keterampilan pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas IV Sekolah Dasar, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi)
- M. Subana, Sudradjat. 2001. Dasar-dasar Penelitian Ilmiah. Bandung: Pustaka Setia.
- Nazihah Urwatun. 2018. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Ajar*

(APE) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

Ngalimun dkk, (2018) *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreativitas Pada Mata Pelajaran SBK.* (Jurnal 2018)

Restanti Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBDP Kelas IV SDN Doropa Ayung 01 Kabupaten Pati,*(Skripsi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang)