

Analisis Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pemanfaatan Barang Bekas Di SD Negeri 1 Mayakeli Pada Mata Pelajaran SBdP

Edgar Renaldy Wutabisu^{1*}, Yun Ratna Lagandes², Ryan Andhika Pratama³, Kadek Hariana⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Indonesia
wutabisuedgar@gmail.com

Abstract

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

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 Kreativitas 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 mengapresiasi, 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.

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).

Suparlan (2008) 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 estetik (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 definisi 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.

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. Kreatifitas 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). Sampah kini bukan hanya tanggung jawab pemerintah namun seluruh lapisan masyarakat tidak memandang profesi, sebagai langkah dalam

penanggulangan sampah kini guru memanfaatkan sampah atau barang bekas di dunia pendidikan (Arief, 2012).

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 penuangan 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”

KAJIAN TEORI

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP)

Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater/drama, dan prakarya (kerajinan tangan, kriya) dengan tujuan untuk mengembangkan apresiasi seni, kreativitas, prakarsa, keterampilan tangan, imajinasi, dan kemampuan ekspresi siswa. Kegiatan menggambar dapat memperkuat kreativitas dan ekspresi anak serta mengembangkan keterampilan seni rupa

mereka (Pebrianty & Pamungkas, 2023). SBDP memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen menggunakan berbagai media dan bahan, termasuk bahan-bekas, untuk membuat karya yang bernilai estetika dan fungsi.

Selanjutnya, penguatan pendidikan karakter melalui SBDP memiliki dukungan dalam penelitian oleh Putri et al., yang menekankan bahwa pembelajaran seni budaya dapat berfungsi sebagai alat untuk membangun nilai-nilai karakter (Putri et al., 2023). Hal ini sejalan dengan ide yang disampaikan oleh Kapoyos yang menjelaskan bahwa pendidikan seni memiliki peran krusial dalam membentuk karakter siswa (Kapoyos, 2020).

Di sisi lain, Amalia dan Agustin menyoroti peranan penting pusat seni dan budaya sebagai tempat pelestarian budaya lokal dan pengembangan apresiasi seni di kalangan anak muda, yang mendukung relevansi pengajaran seni dalam pembelajaran di sekolah dasar (Amalia & Agustin, 2022).

1. Fungsi pendidikan SBDP dalam pendidikan dasar antara lain: (1) pengembangan nilai budaya lokal, penguatan karakter (misalnya ketelitian, kesabaran, kerjasama), meningkatkan kreativitas dan rasa tanggung jawab. Dalam pendidikan SBDP, penting untuk menanamkan nilai budaya lokal kepada siswa. Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi cara efektif untuk memperkuat nilai-nilai tersebut dalam pengajaran, yang membantu siswa memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Pendidikan seni dan budaya memiliki kemampuan untuk mengembangkan karakter siswa, termasuk nilai-nilai ketelitian, kesabaran, dan kerjasama. Penerapan model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal dapat memperkuat pendidikan karakter dalam konteks pembelajaran seni dan budaya (Kapoyos, 2020). (2) Meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta

sebagai sarana ekspresi diri dan apresiasi terhadap seni. Penyesuaian metode pembelajaran SBDP yang kreatif dan kontekstual akan sangat memengaruhi hasil kreativitas siswa. Pembelajaran yang kreatif berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kreatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa (Wulandari et al., 2019). Tidak hanya itu, pendekatan pembelajaran yang inovatif, seperti model pembelajaran kreatif dan inovatif, juga memiliki pengaruh positif terhadap tanggung jawab siswa (Nurhidayah & Citrasukmawati, 2022). (3) Meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar. Salah satu manfaat dari pendidikan seni adalah pengembangan keterampilan motorik, baik halus maupun kasar. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan motorik ini melalui kegiatan praktis seperti menggambar dan kerajinan tangan (Pebrianty & Pamungkas, 2023). Selain itu, penerapan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan motorik siswa, yang berfungsi untuk melatih ketangkasan dan koordinasi mereka (Nursarofah, 2022). (4) Sebagai sarana ekspresi diri dan apresiasi terhadap seni: Pendidikan seni memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Dalam konteks ini, pendidikan seni dan budaya dapat berfungsi sebagai medium yang kuat untuk mengekspresikan ide dan perasaan siswa, sekaligus membangun apresiasi terhadap seni (Amien et al., 2021). (5) Penyesuaian metode pembelajaran SBDP yang kreatif dan kontekstual akan sangat memengaruhi hasil kreativitas siswa. Penerapan metode pembelajaran kontekstual yang kreatif dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa. Penggunaan metode kontekstual dalam pendidikan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan berpusat pada siswa, yang pada gilirannya membuat hasil pembelajaran lebih baik.

Kreativitas dalam Pendidikan

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai, meliputi ide, produk, atau proses yang unik, sesuai, dan relevan. Dalam konteks pendidikan, kreativitas mencakup kemampuan siswa untuk mengimajinasikan dan merealisasikan karya mereka. Kreativitas dalam pendidikan tidak hanya terfokus pada produk akhir, tetapi juga melibatkan proses di mana siswa dapat berkontribusi dengan ide-ide unik yang relevan dengan konteks pembelajaran. Pendidikan seni berfungsi untuk merangsang elemen-elemen ini (Pulu et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya tentang keunikan estetis tetapi juga relevansi, fungsi, kebaruan. Pendidikan seni mendorong siswa untuk tidak hanya menciptakan karya-karya yang unik tetapi juga relevan secara sosial dan kontekstual. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan kreativitas dalam menghasilkan karya seni yang dapat dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Purhanudin et al., 2023).

Kemampuan siswa untuk mengimajinasikan, merancang, dan merealisasikan karyanya: Konsep ini sangat terkait dengan pembelajaran aktif di mana siswa didorong untuk mengeksplorasi dan memvisualisasikan ide-ide mereka. Studi di bidang pendidikan seni menunjukkan bahwa metode yang mendukung imajinasi dan desain merupakan kunci untuk mengembangkan kreativitas siswa (Putri, 2022).

Dimensi kreativitas siswa biasanya diukur berdasarkan beberapa dimensi, seperti:

1. Fluensi: jumlah ide yang dihasilkan.

Fluensi dalam kreativitas diukur sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan jumlah ide

yang banyak. Fluensi merupakan salah satu indikator penting dalam penilaian kreativitas karena mencerminkan kemampuan individu untuk berpikir secara produktif dan menghasilkan banyak ide (Hardiyanti, 2020).

2. Keluwesan (*flexibility*): variasi atau keragaman ide/karya. Keluwesan merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi dalam konteks yang berbeda. Keluwesan bersama dengan dimensi kreativitas lainnya seperti keaslian dan elaborasi, berperan penting dalam pengukuran tingkat kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran (Nuryati & Yuniawati, 2019).
3. Originalitas: tingkat kebaruan ide/karya dibanding yang umum. Originalitas merupakan salah satu indikator penting dalam mengukur kreativitas. Originalitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide, produk, atau karya yang baru dan berbeda dari yang sudah ada (Nuryati & Yuniawati, 2019).
4. *Elaboration/detail*: seberapa teliti karya dibuat, kompleksitasnya.
Elaborasi merujuk pada tingkat detail dan kompleksitas dari sebuah karya. Kemampuan elaborasi sangat penting dalam menunjukkan kedalaman dan kualitas ide ketika dinyatakan secara visual atau tertulis.
5. Kebermanfaatan/fungsi, keindahan estetika.
Kebermanfaatan dan fungsi dari suatu karya sangat berkaitan dengan bagaimana karya tersebut digunakan dan dinilai. Penelitian menunjukkan bahwa aspek estetika memiliki peran penting dalam menilai kreativitas, seiring dengan

aspek fungsional dari karya tersebut (Cahyanti & Kristiantari, 2020).

Pengembangan kreativitas melalui prakarya/ karya tangan. Membuat karya dari barang bekas memberi kesempatan untuk:

1. Mengasah imajinasi dan daya cipta siswa dalam mengolah materi yang tidak lazim menjadi karya yang bermakna.

Pembelajaran menggunakan barang bekas diajarkan untuk melatih siswa dalam imajinasi dan daya cipta melalui eksplorasi material. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan daur ulang dapat merangsang kreativitas (Aprita et al., 2019).

2. Mengkombinasikan unsur seni rupa (komposisi, warna, tekstur) dan fungsi (prakarya) yang mendorong berpikir kreatif.

Penggabungan berbagai unsur seni dalam prakarya menunjukkan bahwa pendidikan seni memiliki kontribusi positif dalam merangsang kreativitas siswa. Pengalaman praktik seni mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif serta penciptaan produk yang estetis, membantu siswa dalam memahami komposisi, warna, dan tekstur (Setyaningrum, 2020).

3. Meningkatkan kepedulian lingkungan karena siswa belajar untuk mendaur ulang atau memanfaatkan kembali barang yang dianggap limbah.

Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Kreativitas.

Keuntungan/ manfaat

1. Mengurangi sampah / limbah dari lingkungan sekitar.

2. Mendorong sikap peduli lingkungan dan tanggung jawab sosial.
3. Memfasilitasi pembelajaran kontekstual, yang mengaitkan dengan realitas siswa sehari-hari.
4. Menghemat biaya karena bahan tidak harus dibeli baru.

Tantangan / hambatan

1. Keterbatasan bahan bekas yang sesuai atau aman untuk digunakan.
2. Kurangnya fasilitas (*tool*, ruang kerja, perlengkapan).
3. Keterbatasan kreativitas/gagasan siswa jika tidak mendapat bimbingan atau contoh.
4. Sikap negatif atau kurangnya apresiasi terhadap barang bekas sebagai bahan karya seni/prakarya.
5. Waktu pembelajaran yang terbatas.

METODE

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah di mana peneliti adalah sebagai instrument kuni. 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 bekaskelas 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 implentasi 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 menggondisikan 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 mengangu 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 aktiv 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.

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.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui penerapan mata pelajaran SBdP dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta mendorong antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, guru diharapkan mampu menggunakan berbagai pendekatan, media, model, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi SBdP. Hal ini penting agar siswa dapat lebih aktif, terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai secara efektif. Selain itu, kesadaran setiap guru dalam menerapkan pembelajaran SBdP juga perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, agar siswa tidak merasa bosan dan tetap termotivasi selama mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina R., & Sunarso, A. (2018). Pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas pada mata pelajaran SBK. *Jurnal UNNES*.
- Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan pusat seni dan budaya sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34-40. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v19i1.13707>
- Aprita, N., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2019). Meningkatkan kreativitas seni rupa melalui kegiatan prakarya dengan media bahan limbah anorganik pada anak kelompok B1 PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(1), 38-42. <https://doi.org/10.33369/jip.3.1.38-42>
- Arief, S. (2012). *Media pendidikan: Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud & PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2003). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyanti, N., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Interpersonal intelligence dan kreativitas berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 26. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25162>
- Dewi Andi Imrah, dkk. (2024). Meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan model Project Based Learning (PjBL) di kelas IV SDN 4.
- Dewi, R. (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).
- Hardiyanti, W. D. (2020). Aplikasi bermain berdasarkan kegiatan seni lukis untuk stimulasi kreativitas anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 134-139. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.31664>
- Hadi, dkk. (2017). Pemanfaatan barang-barang bekas yang bernilai ekonomi bagi peningkatan produktivitas jiwa entrepreneur ibu rumah tangga RT 01/RW 12, Desa Limbungan, Kecamatan Rumbai

- Pesisir. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 1(2).
- Hanafi, Sujarwo, dkk. (2012). Upaya peningkatan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK Kota Bima. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2).
- Hariana Kadek, dkk. (2022). Konstruktivisme konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara dalam problematika pendidikan seni anak. *EduTech: Ilmu Pendidikan dan Sosial*.
- Kapoyos, R. J. (2020). Paradigma pendidikan seni melalui ideologi liberal dan ideologi konservatif dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Musikolastika: Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik*, 2(1), 39-50. <https://doi.org/10.24036/musikolastika.v2i1.38>
- 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*].
- Malasari. (2021). Pemanfaatan barang bekas untuk menunjang kreativitas siswa materi keterampilan pada masa pandemi COVID-19 di kelas IV sekolah dasar. (Universitas Jambi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).
- Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan kreativitas pada anak usia dini kelas SD awal usia 6-8 tahun melalui metode praktikum membatik. *aş-şibyān: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-12. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1959>
- Nurhidayah, S., & Citrasukmawati, A. (2022). Metode pembelajaran kreatif dan inovatif untuk guru PAUD TKM NU Muslimat 114 Muttabiul Huda. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1051. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i2.8104>
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran kontekstual dengan pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38-51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>
- Pebrianty, R. D., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536-547. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>
- Putri, A. A. (2022). Nilai-nilai edupreneurship pada fun learning dalam meningkatkan pendidikan Islam. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 418-427. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.2829>
- Putri, D., PF, K., & Pastika, I. (2023). Penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya pada peserta didik kelas IV SD Jambe Agung Batubulan. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 72-82. <https://doi.org/10.25078/aw.v8i1.2531>
- Pulu, F. B. K., Lola, T. K., Sawe, M. S., Ede, A. P., Jodo, D. J., Wea, Y. K., ... & Fono, Y. M. (2023). Penerapan pendidikan seni untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 121-128. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1617>

- Purhanudin, M. V., Harwanto, D. C., & Rasimin, R. (2023). Revolusi dalam pendidikan musik: menganalisis perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 6(2), 118-129. <https://doi.org/10.37368/tonika.v6i2.569>
- 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).
- Setyaningrum, F. (2020). Seni kriya kain perca sebagai media pengembangan kreativitas mahasiswa. *Pelataran Seni*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.20527/jps.v4i2.5219>
- Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 5 menggunakan model mind mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>