

Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang

Indah Ayu Anggraini¹, Sunaryo², Eka Yulyawan Kurniawan³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah
Tangerang

e-mail : anggrainiara2208@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni 3 dimensi pada mata pelajaran SBdP menggunakan barang bekas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan kejadian yang terjadi saat penelitian dilaksanakan secara jelas. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 24 siswa kelas IV dan 1 orang guru kelas IV. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media barang bekas dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni 3 dimensi.

Kata kunci : Kreativitas, SBdP, Barang Bekas, Karya 3 Dimensi, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to determine the increase in students' creativity in making 3 dimensional works of art in SBdP subject using used goods. This study uses a qualitative reseach method with a descriptive type of approach which is intended to clearly describe the event that occurred whe the reseach was carried out. The subjects in this study were fourth grade student. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Respondents used in this study amounted to 24 fourth grade students and 1 fourth grade teacher.based on the results of the research that used good can increase student' creativity in making 3 dimensional works of art.

Keywords : *Creativity, SBdP, Used Good, 3 Dimensional Work, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada maupun yang belum ada sebelumnya. Kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3. Pendidikan nasional berfungsi sebagai mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai dalam bentuk apresiasi sekaligus pengalaman berkreasi bagi peserta didik. Salah satunya adalah berkreasi untuk menciptakan karya seni 3 dimensi. Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui proses hasil kreativitas siswa dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat ini. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut.

HASIL PEMBAHASAN

Kreativitas berasal dari kata kreatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan (Indah,2020, h.11). Montakis mengatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain (Rachmawati,2018, h.13). Di sini terlihat bahwa dengan mengekspresikan pengalaman terhadap diri sendiri alam, dan orang lain kreativitas seseorang dapat terbentuk.

Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan atau karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Rachmawati,2018,h.13). Kreativitas dijadikan sebagai sarana untuk menguasai keahlian dan keterampilan sehingga dapat mengubah dirinya menjadi orang yang berbakat.

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang didukung oleh keadaan sekitar. Yang terpenting dalam proses pembentukan kreativitas seseorang bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan suatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus sesuatu yang baru bagi orang lain atau dirinya sendiri. Kreativitas merupakan interaksi antara individu dan lingkungan, karena seseorang dipengaruhi oleh lingkungan dimana dia berada. Menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreatifitas, yaitu; Memiliki rasa ingin tahu, Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, Memiliki banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, Mampu mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, Mempunyai dan menghargai rasa keindahan, Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain, Memiliki rasa humor tinggi, Mempunyai daya imajinasi yang kuat, Mampu mengajukan pemikiran, gagasan, pemecahan masalah yang beda dari orang lain, Dapat mencoba sendiri, Senang mencoba hal baru, Mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan (Jayanty, 2016,h.10).

Ciri-ciri kreativitas anak dapat diketahui melalui pengamatan terhadap anak sehari-hari. Perbedaan perilaku biasanya membuat orang tua cemas. Bagi orang tua yang belum memahami mengenai ciri-ciri anak kreatif biasanya menganggap anaknya nakal. Bakat dalam bentuk kreativitas akan tumbuh dan berkembang jika didukung dengan fasilitas dan dampingan yang cukup. Gullford mendeskripsikan 5 (lima) ciri kreativitas sebagai berikut :

1. Kelancaran : kemampuan memproduksi banyak ide
2. Keluwesan : kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan jalan pemecahan masalah
3. Keaslian : kemampuan untuk melahirkan gagasan yang orisinil sebagai hasil pemikiran sendiri
4. Penguraian : kemampuan menguraikan secara terperinci
5. Perumusan kembali : kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim (Endang, 2017,h.3)

Dalam mengembangkan kreativitas anak terdapat beberapa faktor pendukung seperti : Faktor Internal (Faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas)

1. Keterbukaan terhadap pengalaman dan tantangan dari luar atau dalam individu

2. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala informasi dan pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa adanya usaha defence, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan
3. Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik atau pujian dari orang lain walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain
4. Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Faktor External (Lingkungan)

Lingkungan pendidikan memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan berfikir peserta didik untuk menghasilkan produk kreativitas. adapun pendapat mengenai belajar dapat mendorong kreativitas anak secara keseluruhan. Namun tetap diperlukan dorongan dari orang sekitar untuk memberikan pengalaman, minat, dan bahan ke dalam pembelajaran dalam kelas. Sedangkan cara untuk mengembangkan kreativitas dapat dilakukan melalui komunikasi yang efektif, karena melalui komunikasi yang baik dapat menstimulus tindakan kreatif mereka.

Seni kriya merupakan kegiatan menghasilkan karya seni menggunakan tangan melalui berbagai media-media seni. Melalui seni kriya, anak dapat mengidentifikasi, membangun, dan menghubungkan antara pengetahuan, minat, dan pengalaman kemudian mengekspresikannya melalui sebuah karya. Seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung. Sebab pada masa lampau, para kriyawan keraton menghasilkan karya seni dengan ketekunan dan konsep filosofis tinggi serta memberikan legitimasi sebagai produk seni kriya tempo dulu (Raharjo,2011,h.1).

Menurut Gagne dan Briggs media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurfadhillah,2021, h.7). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa yang dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi :

1. Media sederhana yaitu media yang mudah diperoleh dan harganya murah, serta cara pembuatannya mudah
2. Media kompleks yaitu media yang bahan dan alat dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya. Sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai (Magdalena,2021,h.34).

Menurut Ramli fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Kedua membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam menerima pesan pembelajaran yang disajikan dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan daya ingatan, emosi, berfikir, fantasi, intelegansi dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran (Hasan,2021,h.35)

Barang bekas adalah sampah atau barang yang sudah tidak dipakai lagi, biasanya benda tersebut langsung dibuang seperti plastik bekas, kaleng bekas, kali perca, koran, botol bekas, dan masih banyak lagi yang kita bisa temukan. Benda-benda tersebut dapat kita manfaatkan menjadi sebuah karya yang mempunyai nilai artistik dan secara ekonomi dapat

meningkatkan nilai jual yang tinggi. Dengan demikian dapat mengurangi penumpukan sampah secara berlebihan. Bahkan jika sampah yang dibuang secara sembarang dapat menimbulkan banyak kerugian dan bahaya seperti pencemaran lingkungan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang menjadi rujukan standar dalam berbahasa indonesia kata seni dimaknai sesuai pengertian awalnya sebagai kecil, tipis, halus, mungil, elok serta dimaknai sebagai istilah yang identik dengan *arts* dalam bahasa inggris. Menurut Gazalba seni atau kesenian adalah manifestasi dari budaya manusia yang memenuhi syarat estetika. Inti dari seni adalah usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan (indah) baik dalam bidang seni sastra, seni musik, seni tari, seni rupa, maupun seni drama (Salam,2020,h.5).

Berikut adalah hasil dari penilaian kreativitas siswa yang diukur menggunakan skala likert, menggunakan rumus

Rumus $T \times P_n$

T = Total jumlah responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor likert

Tabel 1. Penilaian angket

No. Item Angket	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Setuju	7	45%
	Setuju	7	45%
	Netral	1	10%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah	15	100%

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa 45% siswa setuju bahwa rasa ingin tahu menandakan bahwa siswa mampu berfikir kreatif.

Tabel 2. Penilaian kreativitas 2

No. Item Angket	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
2	Sangat Setuju	2	40%
	Setuju	8	53%
	Netral	10	7%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah	15	100%

Dari hasil diatas dapat disimpulkan sebanyak 53% siswa setuju dengan mengajukan pertanyaan membuat kemampuan kreativitas siswa meningkat.

Tabel 3. Penilaian hasil kreativitas siswa

No. Item Angket	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
3	Sangat Setuju	6	40%
	Setuju	6	40%
	Netral	3	20%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah	15	100%

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 40% siswa setuju bahwa memiliki banyak gagasan dan usul membuat kemampuan kreativitas sisiwa dalam seni meningkat.

Tabel 4. Penilaian hasil kreativitas siswa

No. Item Angket	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
4	Sangat Setuju	9	60%
	Setuju	3	20%
	Netral	3	20%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah	15	100%

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 20% siswa setuju bahwa dengan berani menyatakan pendapat dapat meningkatkan kreativitas seni siswa meningkat.

Tabel 5. Penilaian hasil kreativitas siswa

No. Item Angket	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
5	Sangat Setuju	7	47%
	Setuju	5	33%
	Netral	3	20%
	Tidak Setuju	0	0%
	Sangat Tidak Setuju	0	0%
	Jumlah	15	100%

Dari hasil diatas dapat disimpulkan sebanyak 33% siswa setuju bahwa dengan menghargai keindahan mampu membantu kreativitas siswa meningkat.

Kreativitas siswa dapat muncul dari macam-macam kegiatan yang dilakukan bersama-sama. Dengan memberikan kebebasan kepada siswa akan memunculkan ide kreatif yang dimilikinya. Biasanya siswa lebih merasa nyaman untuk mengekspresikan apa yang ada difikirannya. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa disadari siswa memiliki potensi kreativitas yang lebih, hanya saja karena ketakutan akan gagal yang membuat terhambatnya kreativitas yang dimiliki siswa. Dengan dukungan dari peneliti membuat siswa terlihat lebih berani dalam menyalurkan idenya dalam membuat karya. Melibatkan siswa secara langsung selama proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang asik dan kondusif sehingga siswa pun menjadi lebih kreatif. Siswa menjadi lebih aktif dan senang dan pembelajaran tidak terasa membosankan. Penggunaan metode praktik dapat membantu siswa lebih memahami pembelajaran hingga lebih sering memunculkan ide-ide kreatif pada dirinya. Siswa diminta untuk membawa botol plastik bekas, gunting, dan cutter. peneliti terlebih dahulu menjelaskan maksud dan tujuan peneliti dikelas IV yaitu tentang kreativitas siswa dalam membuat karya seni dari barang bekas yang berkaitan dengan materi di buku tematik kelas IV tema 8 subtema 3 pembelajaran 6.

Peneliti melanjutkan menjelaskan satu persatu mengenai tujuan dan manfaat dari membuat karya seni dari barang bekas. Kemudian peneliti membiarkan siswa memberikan tanggapan mengenai hal tersebut. Setelah penjelasan selesai dilakukan peneliti meminta siswa untuk mengeluarkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk praktek berupa botol air mineral, cutter dan gunting. Kemudian siswa mengkreasi bentuk dan karakter sesuai keinginan masing-masing

Kegiatan pembelajaran menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran berjalan dengan baik dan kegiatan ini dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP. Ini terlihat ketika siswa mampu berkreasi berkreasi mengikuti imajinasinya sendiri, siswa mampu mengembangkan karyanya dengan media yang telah disediakan. Siswa sangat antusias saat kegiatan ini berlangsung peneliti hanya mengawasi dan membimbing selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan menerapkan praktik pada pembelajaran SBdP terbukti dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga

waktu belajar tidak terasa. Pada kegiatan membuat kerajinan dari barang bekas ini anak dapat menuangkan ide kreatifnya dengan memanfaatkan bahan sisa rumah tangga. Dengan menggunakan barang bekas sebagai media terbukti dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam seni sejalan dengan pendapat Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

SIMPULAN

Dalam proses membuat karya seni 3 dimensi dari barang bekas peneliti membimbing siswa selama proses pembelajaran. Dimulai dari menjelaskan tujuan membuat karya seni 3 dimensi dalam meningkatkan kreativitas, kemudian peneliti mengamati proses siswa saat mengerjakan, dan menyimpulkan hasil karya 3 dimensi yang dibuat sebelumnya. Siswa pun sangat antusias saat pembelajaran membuat kerajinan berlangsung.

Dengan demikian keterampilan membuat celengan dari botol plastik bekas berjalan dengan baik. Keterampilan membuat karya seni 3 dimensi. Pembuatan karya seni 3 dimensi dengan memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran SBdP dapat meningkatkan kreativitas seni siswa agar menjadi lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2017). *Kurikulum Pendidikan Dasar*. depdiknas.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. (M. Hasan, Ed.) Indonesia. Retrieved Oktober, 2021
- Indah, S. (2020). *Peningkatan Kreativitas Seni Kriya 3 Dimensi Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas IV A MIN 1 Lamongan*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Jayanty, N. (2016). Skripsi. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Dengan Teknik Menggambar Siluet pada Sliswa Kelas V SD*. Jakarta: UNJ.
- Magdalena, I., & dkk. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (34 ed.). (R. Awahita, Ed.) Sukabumi, Jawa barat, Indonesia: CV Jejak, anggota IKAPI. Retrieved Agustus, 2021
- Mawardi. (2019). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Samudra Biru.
- Nurfadhillah, S., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran* (1 ed.). (R. Awahita, Ed.) Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia: Cv Jejak, Anggota IKAPI. Retrieved Juni, 2021
- Rachmawati, Y. (2011). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana.
- Raharjo Timbul. (2011). *Seni Kriya & Kerajinan*. Yogyakarta: Program Pascasarjana., 1–158. [http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages from B4-Seni Kriya dan Kerajinan.pdf](http://digilib.isi.ac.id/1073/1/Pages%20from%20B4-Seni%20Kriya%20dan%20Kerajinan.pdf)
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Alfabeta.