

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR BAHAN SISA

(The Improving Learning Outcomes and Student Creativity Thought Using Recycle Learning Materials)

Rosita

SDN Sukasari 4 Kota Tangerang

Rositacantik48@yahoo.com

Chussaery Rusdi Syarif, Luluk Asmawati

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The main aim of this research is to know the result of learning Seni Budaya Keterampilan and student creativity thought using recycle material. The subject of this research in SUKASARI 4 in Fourth Grade Elementary School Tangerang City. Location of this research is Sukasari 4 in Fourth Grade Elementary School Tangerang City. Time of research from 17th October until 17th November 2013. The method that is used is Action Research Classroom that consists of three cycles, every cycle consists of planning, implementing, observation and reflexion. In this research the writer the improvement on creativity of students cycle I 56,40 in category evaluation enough, cycle II 63,28 (12,19) percents by category good, cycle III 68,13 by category good. Summary: 1. The choosing of source of recycle material study must be safe for healthy of students by doesn't contain poison, isn't smell, doesn't change colour, isn't dangerous. 2. Before SBK learning teacher makes lesson plan in order to achieve the aim of learning about 6 meetings. 3. SBK learning on this research cycle I produce product like rubbish bin, cycle II tissue box, and cycle III handicraft of cloth plate. 4. The use of source student recycle materials can improved learning outcome SBK and student creativity at Sukasari 4 Tangerang city.

Keywords: Learning Outcomes, Creativity, using Recycle Materials Learning.

Abstrak

Tujuan utama dari penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar Seni Budaya Keterampilan dan kreativitas siswa melalui pemanfaatan bahan sisa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Sukasari 4 Kota Tangerang. Lokasi penelitian ini adalah SDN Sukasari 4 Kelas 4 Kota Tangerang. Waktu penelitian dari tanggal 17 Oktober sampai 17 November 2013. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian ini penulis menemukan peningkatan kreativitas siswa siklus I 56,40 evaluasi kategori cukup, siklus II 63,28 (12,19%) kategori baik, siklus III 68,13 (7,66%) kategori baik. Kesimpulan : 1. Pemilihan sumber belajar bahan sisa harus aman bagi kesehatan siswa dengan kriteria : tidak mengandung toxin/racun, tidak berbau, tidak berubah warna, tidak berbahaya. 2. Sebelum pembelajaran SBK guru membuat RPP agar tujuan pembelajaran tercapai sebanyak 6 pertemuan. 3. Pembelajaran SBK pada penelitian ini siklus I menghasilkan produk seperti pengki, siklus II tempat tisu, siklus III anyaman alas piring. 4. Pemanfaatan sumber belajar bahan sisa dapat meningkatkan hasil belajar SBK dan kreativitas siswa di SDN Sukasari 4 Kota Tangerang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Kreativitas, Pemanfaatan Sumber Belajar Bahan Sisa

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Seni sebagai bagian dari kebudayaan manusia telah ada sejak peradaban manusia hadir di bumi ini. Semua bentuk kegiatan manusia berada dalam ruang lingkup budayanya. Berkesenian merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan manusia. Pada awalnya

seni berkaitan erat dengan kegiatan ritual manusia purba, namun kemudian berkembang menjadi cabang budaya yang disebut dengan kesenian. Pendidikan seni saat ini sudah dimasukkan kedalam susunan kurikulum Pendidikan Umum Sekolah Dasar (SD) dengan nama Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya

aktivitas berkesenian selalu dialami manusia. Hanya saja terkadang kita tidak menyadari atau merasakannya bahwa aktivitasnya merupakan bagian dari ekspresi seni yang alami.

Fungsi Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mampu mengapresiasi seni, budaya dan keterampilan Nusantara, karena bangsa Indonesia memiliki keunikan dibidang seni dan budaya. Selain itu siswa juga diharapkan mampu berperan serta dalam perkembangan seni budaya dan keterampilan dalam era globalisasi. Pendidikan seni membina mengembangkan rasa melalui produksi atau berperilaku seni dan pelatihan kepekaan emosional seni yang berisi pengetahuan tentang keindahan.

Dalam pembelajaran, pendidikan seni mendasarkan produksi atau penciptaan seni dengan kreativitas dan untuk memotivasi kreasi tersebut siswa dan guru hendaknya juga kreatif. Kreativitas guru tampak dari cara dia mengolah bahan pelajaran agar tidak membosankan. Disini guru perlu menyelengi dengan model bermain atau menambahkan berbagai media dan peraga yang diciptakan secara spontan maupun terencana agar siswa tumbuh ide-ide baru dalam berkarya seni.

Kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak, apalagi usia Sekolah Dasar, karena dengan berkeaktifan orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri termasuk dalam kehidupan pokok kebutuhan manusia. Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan menggunakan semua bakat dan kemampuannya dan dengan demikian memperkaya hidupnya. Kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Betapa pentingnya pengembangan kreativitas dalam sistem pendidikan ditekankan oleh para wakil rakyat melalui ketetapan MPR-RI No. 11/MPR/1983 tentang Garis—garis besar Haluan Negara sebagai berikut:

“Sistem pendidikan perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan di segala bidang yang memerlukan jenis-jenis keahlian dan keterampilan serta dapat sekaligus meningkatkan produktivitas, kreativitas, mutu, dan efisiensi kerja”.

Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sering ditemukan masalah tentang materi atau bahan yang diperlukan guru dan

siswa untuk dijadikan bahan pembuatan suatu karya seni sebagai prakteknya, misalnya tema kegiatan membuat kerajinan tembikar peralatan sehari-hari, kompetensi dasar menampilkan perilaku apresiatif terhadap kerajinan Nusantara, indikator siswa dapat membuat kerajinan seperti periuk, celengan, pengki, sapu dan lain-lain. Bahan yang digunakan seperti tanah liat, bambu atau bahan lainnya sesuai yang ada pada buku paket siswa, sulit didapat di lingkungan siswa. Guru atau siswa harus membelinya ke suatu tempat jauh dari lingkungan tempat tinggal, misalnya ke toko buku, pasar, mall dan sebagainya. Disamping itu terkadang mahal harganya. Sehingga bagi siswa yang berasal dari yang ekonominya kurang tidak mampu membelinya. Selain itu membutuhkan waktu untuk mendapatkannya. Oleh karena itu siswa sering tidak membawa bahan apa yang diperintahkan pada saat mau praktek pembelajaran Seni Budaya Keterampilan. Hal ini sering menjadi kondisi nyata di sekolah, selain itu kreativitas siswa menjadi rendah sehingga hasil karya seni siswa kurang maksimal pada pelajaran ini. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa harus ada solusi bahan pengganti yang dijadikan sebagai bahan alternatif pada materi produk karya seni, dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Mudah didapat di lingkungan siswa
- b. Murah kalau bisa tidak pakai biaya
- c. Aman /tidak berbahaya bagi siswa

Dikantin sekolah sering dijumpai bahan sisa berserakan seperti botol minuman, tutup botol, sedotan, kemasan makanan anak, stik dan wadah es krim serta lain-lain. Ini dapat dijadikan sumber inspirasi sebagai pengganti bahan pembelajaran Seni Budaya Keterampilan, selain itu dapat membantu kebersihan lingkungan serta dapat meminimalisir adanya sampah. Dapat diasumsikan bahwa pemanfaatan bahan sisa dapat dijadikan sumber belajar pada pembelajaran Seni Budaya Keterampilan, misalnya membuat karya seni seperti perlengkapan rumah tangga, mainan anak, hiasan atau benda lainnya yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu bahan sisa dapat dijadikan sebagai Alat Peraga Murah (APM) pada pembelajaran Seni Budaya Keterampilan. Guru sering menyampaikan teorinya saja yang ada pada buku paket siswa, hanya kognitifnya saja dan disampaikan pembelajarannya di dalam kelas saja. Sehingga siswa merasa jenuh dan bosan, kurang tertarik

pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Padahal pada setiap masa perkembangan, anak diharapkan dapat melakukan tugas-tugas tertentu sesuai dengan tingkat perkembangannya. Misalnya siswa membuat karya seni tersebut diatas dengan berbagai bahan atau sumber belajar sehingga memotivasi siswa menjadi lebih kreatif dan dibawa kelingkungan/halaman sekolah dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif, sehingga siswa dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru tidak hanya menjadi pencari kerja tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dilakukan penelitian tentang :

“Hasil Belajar Seni Budaya Keterampilan Dan Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Sumber Belajar Bahan Sisa di Kelas 4 SDN Sukasari 4 Kota Tangerang”.

2. Fokus Penelitian

- a. Guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Seni Budaya Keterampilan Kelas 4 SD sebelum pembelajaran di lakukan supaya tujuan pembelajaran tercapai.
- b. Guru menyusun langkah-langkah penerapan kreativitas beberapa produk kerajinan tangan.
- c. Guru mengelola sumber belajar bahan sisa.

3. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana pemilihan sumber belajar bahan sisa yang aman bagi kesehatan siswa kelas 4 SD?
- b. Bagaimana perencanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui pemanfaatan sumber belajar bahan sisa di kelas 4 SD?
- c. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dari bahan sisa di kelas 4 SD?

- d. Bagaimana evaluasi kreativitas produk pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas 4 SD?
- e. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SD di SDN Sukasari 4 pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan melalui kreativitas dan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa?

4. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana kreativitas dan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa pada hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas 4 SDN Sukasari 4 Kota Tangerang. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

- a. Untuk anak mampu menerapkan hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan meliputi keterampilan, kerajinan tangan, dan seni rupa melalui kreativitas dan pemanfaatan bahan sisa.
- b. Untuk guru menerapkan dengan proses dan evaluasi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan pemanfaatan bahan sisa dan kreativitas anak kelas empat SD.
- c. Untuk sekolah sebagai perangkat bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan.
- d. Untuk penelitian lain sebagai pijakan penelitian selanjutnya.

B. KAJIAN TEORETIK

1. Hakikat Hasil Belajar

Iskandar wassid (2009:128), mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan pada individu yang belajar tidak hanya mengenai pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan (Sudjana 2009:3), dalam Iskandar wassid (2009:128). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti satu materi tertentu dan mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Hasil belajar diperoleh dari hasil tes. Tes hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukur hasil belajar. Tujuan utama tes hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan oleh siswa, setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan

tersebut kemudian ditandai dengan nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Menurut Aunurrahman (2008 : 160), bahwa evaluasi hasil belajar menekankan kepada diperolehnya informasi tentang seberapa jauh perolehan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 200) Pada akhirnya difungsikan dan ditunjukkan untuk keperluan berikut:

- a) Untuk diagnosis
- b) untuk kenaikan kelas
- c) untuk seleksi
- d) untuk penempatan.

Horward Kingsley (Nana Sudjana, 2009 : 22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu:

- a) Keterampilan dan kebiasaan
- b) Pengetahuan dan pengertian
- c) Sikap dan cita-cita

Sedangkan Gagne (Syaiful Sagala 2012 : 17) membagi lima katagori hasil belajar yaitu:

- a) Informasi verbal
- b) Keterampilan intelektual
- c) Strategi kognitif
- d) Sikap
- e) Keterampilan motoris

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (1956), (Syaiful Sagala, 2012:33) yang secara garis besar membaginya kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan dan ingatan, pemahaman aplikasi, analisis, sistesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perceptual, (d) keharmonisan dan ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah

perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik

2. Hakikat Seni

Istilah seni berasal dari istilah "sani" dalam bahasa Sanskerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur (Sugriwa, 1957 : 219-133), tetapi ada juga yang mengatakan bahwa seni berasal dari bahasa Belanda "genie" atau jenius. Dalam versi lain, seni disebut *clipa* yang berarti berwarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi (*cilpacastra*) yang berarti segala macam ke kriyaan (hasil keterampilan tangan) yang artistic Soedarso, (1988:16-17) dalam perkembangannya selanjutnya dari asal kata seni muncul berbagai pengertian seni, yaitu (a) seni sebagai karya seni (*work of art*) (b) seni sebagai kemahiran (*skill*), (c) seni sebagai kegiatan manusia (*human activity*). Pengertian seni sebagai benda/karya seni adalah bahwa seni atau keindahan adalah sesuatu yang menghasilkan kesenangan, tetapi berbeda dengan sekedar rasa gembira karena mempunyai *unsur transendental* atau spiritual.

Menurut pendapat Aristoteles, (2009:3) pemahaman seni sebagai kemahiran dimaknai seni merupakan sebuah kemampuan dalam membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang ditentukan oleh rasio/logika atau gagasan tertentu. Sementara itu pengertian seni sebagai kegiatan manusia oleh leotolstoy dikatakan bahwa seni merupakan kegiatan sadar manusia dengan perantaran tanda-tanda lahiriah tertentu untuk menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayatinya.

Tujuan pendidikan seni bagi siswa adalah :

- a. Seni membantu meningkatkan persepsi siswa dalam belajar, dapat berupa asosiasi bentuk yang berkaitan dengan soal atau permasalahan belajar terhadap mata pelajaran yang lain, atau asosiasi kata yang memancing pendapat baru siswa dalam memecahkan permasalahan.
- b. Seni membantu siswa berasosiasi terhadap bentuk yang lain seperti:
 - a) IPS dengan gambar pakaian adat di suatu daerah
 - b) Matematika dengan gambar geometris
 - c) IPA gambar pemandangan alam, binatang, manusia dan lain-lain.
- c. Seni membantu berimajinasi dari abstrak menuju konkrit dan sebaliknya dari konkrit ke abstrak.

3. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah sebuah cara mengapresiasi diri kita terhadap suatu masalah, dengan menggunakan berbagai cara yang datang secara spontanitas dan merupakan hasil dari sebuah pemikiran yang kita peroleh. Fatonah (2010:1) Kreativitas sendiri bisa kita salurkan dengan berbagai cara, yaitu dengan membuat karya-karya seni yang mengandung nilai-nilai estetika atau keindahan. Pada dasarnya kreativitas bisa muncul karena adanya dorongan di dalam diri kita untuk berkarya.

Munandar, (1999:50) mengungkapkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan. (Baron, 1969:19) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan/ menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Haefele dalam Munandar, (1999:26) yang menyatakan kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari dua definisi ini maka kreativitas tidak hanya membuat sesuatu yang baru tetapi mungkin saja kombinasi dari sesuatu yang sudah ada sebelumnya. Menurut Mason (1960) "*Creativeness in the best sense of word, requires two things: an original concept, or "idea", and benefit someone*". "Kreativitas dalam pemahaman yang paling baik mempersyaratkan dua hal: suatu konsep atau ide yang orisinal dan suatu keuntungan bagi seseorang. Kreativitas dapat didefinisikan

kedalam empat jenis dimensi sebagai *Four P's Creativity*, yaitu:

- a. Definisi kreativitas dalam dimensi person
Adalah upaya mendefinisikan kreativitas yang berasal pada individu atau perseorangan yang dapat disebut kreatif. Dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, berkaitan dengan bakat yang dimilikinya.
- b. Kreativitas dalam dimensi proses
Merupakan sebuah upaya yang berfokus pada proses berfikir sehingga memunculkan ide-ide unik untuk kreatif, pada dimensi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi)
- c. Kreativitas dalam dimensi press
Adalah kreativitas yang menekankan pada factor press atau dorongan, baik dalam diri sendiri yang berupa keinginan dan hasrat dalam menciptakan sesuatu secara kreatif ataupun berupa dari luar yaitu berasal dari lingkungan sosial dan psikologis.
- d. Kreativitas dalam dimensi produk
Merupakan kreativitas yang berfokus pada produk atau apa yang dihasilkan oleh individu baik sesuatu yang baru atau sebuah penggabungan inovatif.
Dari beberapa definisi dan pendapat para ahli, penulis dapat menyimpulkan kreativitas adalah kemampuan mengapresiasi diri terhadap sesuatu hal yang diperoleh dari hasil pemikiran untuk menciptakan sesuatu, misalnya suatu hasil karya seni atau keterampilan membuat vas bunga yang didalamnya mempunyai nilai-nilai estetis atau keindahan.

4. Sumber Belajar

Sumber belajar dalam pengertian yang sempit sering dipahami sebagai buku-buku atau bahan-bahan tercetak lainnya, seperti majalah, bulletin, dan lain-lain. Atau sumber belajar diartikan sebagai semua sarana pembelajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat didengar (secara auditif) maupun yang dapat dilihat (secara visual) saja, misalnya radio, televisi, dan perangkat keras (*hardware*).

Torkieson (2008: 2) menyatakan sumber belajar ialah segala sesuatu yang dipergunakan untuk kepentingan pelajaran, yaitu segala apa saja yang ada di sekolah pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.

Sudjana (2008: 2) sumber belajar sebagai segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan pada seseorang dalam belajarnya atau dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran secara langsung atau tidak langsung, sebagian, atau keseluruhan.

Sumber belajar adalah asal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan pembelajaran dan lingkungan (Seels dan Richey, 1994:13) dalam buku Teknologi Pembelajaran, Bidang ini tumbuh dari minat penggunaan bahan pembelajaran dan proses komunikasi. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas. Sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu setiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber ada yang dengan sengaja dikembangkan atau diusahakan dan ada yang dimanfaatkan karena telah tersedia seperti halnya lingkungan.

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Miarso, 1986:9)

Istilah sumber belajar (*learning resource*) umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar. Namun segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

Sumber belajar menurut para ahli sebagai berikut:

- a. Anitah (2008:5) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.
- b. Dale (2007:5) seorang ahli pendidikan mengemukakan sumber belajar adalah, segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang.
- c. Yusuf (2010:250) sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar.
- d. Sudono (2008:2) arti sumber belajar adalah segala macam bahan yang dapat digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada murid maupun guru.

- e. Menurut asosiasi teknologi komunikasi pendidikan (*AECT*) (Suratno, 2008:) sumber belajar adalah semua sumber (baik berupa data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi peserta didik. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan lingkungan/latar.

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sukasari 4 Kota Tangerang. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun pelajaran 2013/2014 dari bulan Oktober sampai dengan Desember 2014

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek penelitian adalah guru dan 40 orang siswa kelas IV (empat) di Sekolah Dasar Negeri Sukasari 4 Kota Tangerang. pada penelitian ini digunakan kelas IV (empat), karena pada kompetensi dasar konsep menampilkan perilaku apresiatif terhadap kerajinan nusantara, diajarkan di kelas IV (empat) pada semester I.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, adapun metode penelitiannya yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Pada penelitian ini dijelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan seluruh kegiatan penelitian di lapangan baik dalam tahap persiapan maupun pada tahap pelaksanaan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan menurut Wolcott (2011:151) ada tiga yaitu: pengalaman, pengungkapan dan pengujian.

- a. Pengalaman
Pengalaman dilakukan dalam bentuk observasi peneliti pelaksana guru, dosen, konselor, administrator, dll. Melakukan observasi sambil melakukan tugasnya sehari-hari, misal observasi partisipatif, peneliti melakukan observasi sambil ikut serta dalam kegiatan yang sedang berjalan.
- b. Pengungkapan
Dilakukan melalui wawancara. Peneliti mengadakan wawancara terhadap pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan. Misalnya wawancara formal.

c. Pembuktian

Mencari bukti-bukti dokumenter misal, audio dan video.

Prosedur Penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan Mc.Taggart (Ari Kunto, 2010 : 132) terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Pengolahan dan analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dengan kerangka analisis sebagai berikut:

- a. Seleksi data, pengelompokkan dan pengolahan data, dan interpretasi data
- b. Evaluasi dan refleksi terhadap hasil interpretasi data
- c. Tindak lanjut atau rekomendasi.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti tentang peningkatan hasil belajar konsep mendeskripsikan kegunaan menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan nusantara pada proses pembelajaran SBK melalui pemanfaatan sumber belajar bahan sisa dan kreativitas, ternyata dugaan itu benar dengan terjawab, ini terlihat dari kreativitas dan hasil penelitian tentang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada konsep mendeskripsikan kegunaan menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan Nusantara pada pembelajaran SBK dengan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa dan kreativitas.

Berdasarkan data-data hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berupa tes, studi dokumentasi, dan observasi. Maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Dalam pra siklus dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan siklus I sebagai berikut:

- a. Hasil analisis terhadap kemampuan awal siswa tentang penguasaan konsep menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan Nusantara dalam pembelajaran SBK, siswa tergolong baik dengan melihat hasil nilai rata-rata kelas 69,50 namun masih belum mencapai KKM yaitu 75
- b. Hasil analisis terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan aspek penilaian antara lain kelancaran,

keluwesan, keaslian, dan keelaborasiannya siswa dalam proses pembelajaran SBK konsep menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan Nusantara dengan sub materi membuat benda konstruksi masih tergolong cukup dengan nilai rata-rata kelas 56,40 masih belum mencapai KKM yaitu 75.00.

- c. Hasil kemampuan guru dalam mengelola kelas pada proses pembelajaran SBK konsep menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan nusantara dengan aspek penilaian a) Bahan yang disajikan langsung mengarah pada materi pembelajaran, b) Ketepatan waktu dalam menyajikan, c) Kelancaran dalam menjalankan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, d) Melibatkan siswa dalam penggunaan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, dan e) Kebermaknaan dalam penggunaan media. Adapun perolehan nilai yaitu 40,62 atau 40,62% hal ini termasuk pada kriteria penilaian masing kurang.

2. Siklus II

Dalam siklus II dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan tindakan II adalah sebagai berikut:

- a. Hasil analisis terhadap kemampuan awal siswa tentang konsep membuat karya seni rupa tiga dimensi yaitu membuat tempat tisu dari bahan sisa ada peningkatan dari perolehan nilai rata-rata kelas.
- b. Hasil analisis terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dengan komponen penilaian antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasiannya. Siswa meningkat hal ini termasuk pada katagori baik terlihat dari hasil rata-rata penilaian kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil kemampuan guru dalam mengelola kelas pada proses pembelajaran SBK konsep menampilkan perilaku apresiatip terhadap kerajinan nusantara dengan aspek penilaian a) Bahan yang disajikan langsung mengarah pada materi pembelajaran, b) Ketepatan waktu dalam menyajikan, c) Kelancaran dalam menjalankan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, d) Melibatkan siswa dalam penggunaan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, dan e) Kebermaknaan

dalam penggunaan media. Adapun perolehan nilai yaitu 70,83 atau 70,83% hal ini termasuk pada kriteria penilaian baik, namun perlu peningkatan kembali agar hasil pembelajaran meningkat.

3. Siklus III

Dalam siklus III dapat dijelaskan hasil-hasil selama pelaksanaan tindakan III adalah sebagai berikut:

- a. Hasil analisis terhadap kemampuan awal siswa tentang konsep anyaman dalam pembelajaran SBK meningkat dari perolehan nilai rata-rata kelas, yaitu 90,00. Ini merupakan pencapaian tujuan pembelajaran lebih baik atau termasuk pada kriteria baik sekali.
- b. Hasil analisis terhadap kreativitas siswa dalam proses pembelajaran tergolong baik, ini terlihat dari indikator aspek penilaian yang antara lain kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keelaborasi siswa dalam proses pembelajaran SBK konsep menampilkan perilaku apresiatif terhadap kerajinan Nusantara. Adapun nilai kreativitas rata-rata kelas 68,13 dari skor maksimal 100 dan tergolong pada kriteria baik.
- c. Hasil kemampuan guru dalam mengelola kelas pada proses pembelajaran SBK konsep menampilkan perilaku apresiatif terhadap kerajinan Nusantara dengan aspek penilaian a) Bahan yang disajikan langsung mengarah pada materi pembelajaran, b) Ketepatan waktu dalam menyajikan, c) Kelancaran dalam menjalankan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, d) Melibatkan siswa dalam penggunaan pemanfaatan sumber belajar bahan sisa, dan e) Kebermaknaan dalam penggunaan media. Adapun perolehan nilai yaitu 94,79 atau 94,79% hal ini termasuk pada kriteria penilaian baik sekali.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan, hasil belajar, dan pembahasan penelitian tindakan kelas melalui pemanfaatan sumber belajar bahan sisa hasil observasi dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Pemilihan sumber belajar bahan sisa harus aman bagi kesehatan siswa dengan kriteria : tidak mengandung toxin/racun,

tidak berbau, tidak berubah warna, tidak berbahaya.

- b. Sebelum pembelajaran Seni Budaya Keterampilan guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai sebanyak 6 pertemuan.
- c. Pembelajaran Seni Budaya Keterampilan pada siklus I menghasilkan produk seperti pengki, siklus II tempat tisu, siklus III anyaman alas piring.
- d. Peningkatan pada kreativitas siswa dalam siklus I 56,40 evaluasi kategori cukup, siklus II 63,28 (12,19%) kategori baik, siklus III 68,13 (7,66%) kategori baik.
- e. Pemanfaatan sumber belajar bahan sisa dan kreativitas dapat meningkatkan kemampuan guru, kreativitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran Seni Budaya Keterampilan.

Ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan agar selalu pemanfaatan sumber belajar bahan sisa dan kreativitas dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar Seni Budaya Keterampilan terutama untuk:

- a. Guru harus banyak referensi tentang sumber belajar bahan sisa untuk pembelajaran kegiatan.
- b. Siswa memampukan kreativitas siswa
- c. Kepala sekolah memfasilitasi tempat sampah basah, kering, styrofoam.
- d. Pengawas memberikan pembinaan dan saran-saran yang konstruktif tentang pemanfaatan sumber belajar bahan sisa untuk mata pelajaran Seni Budaya Keterampilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Creswell, John W. 2009. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatonah, Ati Novianti. 2010. *Hidup Dalam Kreativitas*. Jakarta: Talenta Pustaka Indonesia.

- Hasbullah. 2011. Pemanfaatan Sumber Belajar Bahan Bekas untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Seni Rupa Tiga Dimensi di Kelas IV SDN Tanara 2 Tahun 2011. Bandung: Tesis
- Mulyasa, 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Munandar, Utami. 2012. *Mengembangkan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, Sharon E & Lowther, Deborah L. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- <http://id.shvoong.com/business-management/human-resources/2197108-pengertian-keterampilan-dan-jenisnya/#ixzz2eYzi57kx>” diakses pada hari selasa tanggal 10 September 2013”