

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR DALAM MEMANFAATKAN BARANG
BEKAS PADA MATA PELAJARAN SBDP**

**INCREASING THE CREATIVITY OF CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS IN
UTILIZING USED GOODS IN SBDP SUBJECTS**

Safariah*¹, Rafni Fajriati²

¹Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ubudiyah
Indonesia.

Jalan Alue Naga Desa Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114, Indonesia

* Email Corresponding author: safaimot@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal terungkap bahwa pembelajaran SBDP di Kelas V Sekolah Dasar sangat sederhana hanya berfokus pada materi dan buku. Dampak yang terjadi membuat siswa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar, sehingga menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran. Rumusan penelitian ini adalah (1) Bagaimana peningkatan kreativitas siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam memanfaatkan barang bekas dalam Mata Pelajaran SBDP di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di SD dengan subjek penelitian Kelas V yang berjumlah 20. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi dan angket. Hasil penelitian adalah memanfaatkan barang bekas memberikan peningkatan kreativitas siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan ide atau gagasan karya yang baru. Para siswa menghasilkan keunikan-keunikan dan kreativitas dalam membuat karya yang bermanfaat dalam pembelajaran.

Kata Kunci : *Kreativitas Siswa, Barang Bekas, SBDP*

Abstract

Based on the results of initial observations, it was revealed that SBDP learning in Class V Elementary School was very simple, only focusing on materials and books. The impact that occurs makes students bored and less enthusiastic in learning, so they become less interested in learning. The formulation of this research is (1) How to increase the creativity of Class V Elementary School students in utilizing used goods in SBDP Subjects in Elementary Schools. This research was conducted at an elementary school with 20 Class V research subjects. The research method used was descriptive qualitative. Data collection techniques with interviews, observation and documentation and questionnaires. The result of the research is that using used goods increases the creativity of Class V Elementary School students in using used goods as learning media to produce new ideas or work ideas. Students produce uniqueness and creativity in making works that are useful in learning.

Keywords: *Student Creativity, Used Goods, SBDP*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang undang nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 37 ayat 1 yang memuat adanya pembelajaran SBDP membuktikan bahwa pentingnya pembelejaraan tersebut, dikarenakan siswa dapat menjadi lebih aktif dan kreatif. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang biasa disingkat dengan SBDP yang ada di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Menurut standar pendidikan nasional SBDP dibagi menjadi tiga macam yaitu, seni musik dan seni rupa seni tari. berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

Pada dasarnya, ilmu pengetahuan, seni dan teknologi akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan manusia, karena dengan potensi yang dimilikinya tersebut ia akan terus mengembangkan dan membangun peradabannya, sehingga manusia dapat memperbaiki kekurangannya dan menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat melalui ilmu pengetahuan yang di peroleh. Selain itu manusia memiliki potensi kreatif sejak ia diciptakanoleh Allah SWT.

Kreativitas merupakan sebuah proses yang mampu melahirkan gagasan, pemikiran, konsep, dan atau langkah-

langkah baru pada diri seseorang. Kebermaknaan kreativitas terletak pada hakikat dan perannya sebagai dimensi yang memberi ciri keunggulan bagi pertumbuhan diri peserta didik yang sehat, produktif, dan inovatif.¹

Potensi kreativitas yang ia miliki tersebut, anak senantiasa membutuhkan aktivitas dengan ide-ide yang kreatif, serta memerlukan pembinaan yang tepat supaya bisa mengembangkan potensi dan kemampuannya secara optimal sehingga kemampuannya tersebut bermanfaat baikbagi dirinya, keluarga, maupun masyarakat sekitar. Potensi yang kreatif penting untuk dimiliki setiap anak karena pada dasarnya memiliki potensi dalam bidangnya masing-masing, dalam diri anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka bertanya, senang pada hal-hal yang baru.

Kondisi di lapangan yang diamati peneliti pada kegiatan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di Kelas V Sekolah masih jauh dari kata baik, pembelajaran hanya berfokus pada materi atau buku tidak melibatkan siswa secara aktif dalam bereksplorasi. Maka berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian tentang Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar

¹ Mutiah, D 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup), h. 41

dalam Memanfaatkan Barang Bekas di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan mendalam dan dilakukan dengan mengumpulkan data sedalamdalamnya. Metode kualitatif lebih mengutamakan pengamatan fenomena dan lebih meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian ini lebih menekankan makna dari pada generalisasi.²

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan pengisian angket, serta dokumentasi. Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu

data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari lapangan. Dalam hal ini, data diperoleh menggunakan instrument- instrumen penelitian yaitu lembar observasi, lembar angket, dan lembar wawancara. Pelaksanaan penelitian dimulai dengan observasi awal, kegiatan wawancara dan pengisian lembar angket oleh guru dan peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data interaktif, yaitu berdasarkan kepada data yang diperoleh merujuk kepada pendapat Milles dan Huberman yaitu: (1) Reduksi data, yaitu penyeleksian, pemusatan, dan transformasi data berdasarkan catatan tertulis di lapangan; (2) Penyajian data; (3) Penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di dalam proses belajar mengajar siswa merupakan subjek pembelajaran, bukan objek pembelajaran. Oleh sebab itu, siswalah yang lebih banyak berperan aktif dalam pembelajaran dari pada guru dalam hal ini, guru lebih menjadi fasilitator, guru membimbing siswa dimana ia diperlukan.³ Penggunaan barang bekas sebagai media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar sangat membantu siswa dalam proses belajar di kelas, sehingga dapat menambah ide-ide dan kreativitas siswa

² Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D.* (Bandung: 2007. Alfabeta), h. 107

³ Rafni Fajriati. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa,* (Aceh Besar:Skripsi 2017), h. 77

serta membuat penyajian pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan pada materi peningkatan kreativitas siswa Sekolah Dasar yang mempengaruhi kegiatan menggunakan barang bekas akan menciptakan keaktifan dan keseriusan belajar siswa, serta efektif sesuai dengan yang diharapkan. Sebagian besar siswa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran SBDP bagi siswa.

Rafni juga menyampaikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang diajarkan, sebagian besar siswa memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Setiap siswa mempunyai kemampuan dan keinginan yang berbeda-beda, Kemampuan dan keberhasilan siswa dalam belajar sangat besar pengaruhnya oleh respon mereka terhadap media pembelajaran yang diterapkan guru.⁴

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif yang dapat dikembangkan sejak usia dini. Bakat kreatif anak yang tidak dikembangkan sejak dini maka bakat tersebut tidak berkembang secara optimal.

Suyadi, mengatakan bahwa kreativitas adalah potensi yang dimiliki seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan karya sebelumnya.⁵ Selain itu Yeni Rachmawati juga mengutip dari pendapatnya James J. Gallagher bahwa kreativitas merupakan proses spiritual yang dilakukan oleh individu dalam nemtuk ide atau produk baru, atau kombinasi keduanya dan yang pada akhirnya menghasilkan ide, produk dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Selain itu siswa juga yang akan berupaya menemukan kombinasi baru, hubungan baru yang memiliki kualitas yang berbeda dari sebelumnya atau dengan kata lain yang dimaksud dengan hal baru tersebut merupakan sesuatu yang bersifat inovatif.⁶

Kreativitas, menurut Lawrence kreativitas merupakan ide atau pikiran manusia yang bersifat inovatif, serta menciptakan suatu kreativitas yang berdaya guna dan dapat dimengerti.⁷ Elliot menyatakan kreativitas proses untuk memecahkan masalah dan suatu ide seseorang. Drevhald menjelaskan bahwa

⁵ Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014), h. 171

⁶ Yeni Rachmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak* (Jakarta : Kencana 2010), h. 32

⁷ Wiratmojo P. dan Sasonohardjo. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyasiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. (Lembaga Administarasi Negara. 2002), h. 71

⁴ *Ibid.* h.
79

keaktivitas bukan hanya fantasi semata yang dihasilkan seseorang tetapi suatu yang menghasilkan gagasan baru yang memiliki tujuan yang sudah ditentukan.

Mewujudkan kreativitas menurut Munandar anak perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat mereka. Tugas pendidik atau orang tua adalah menciptakan kondisi yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif anak, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukungnya.⁸

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan atau memunculkan ide-ide baru yang menghasilkan produk-produk yang inovatif atau karya-karya kreatif yang terjadi melalui proses dan dukungan dari lingkungannya, ataupun dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Menurut Yuliarti usaha atau aktivitas manusia untuk menggunakan benda atau barang yang sudah tidak terpakai lagi untuk dijadikan barang baru yang memiliki nilai lebih tinggi. Jadi, barang bekas yang dijadikan media sangat baik untuk meningkatkan kesadaran

lingkungan yang bersih dan sehat. Selain itu, dapat mengurangi tumpukan sampah yang ada di lingkungan sekitar dengan cara memanfaatkan barang-barang bekas tersebut. Dengan menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat mengajarkan bahan pelajarannya dengan menarik dan efektif sekaligus juga mengajarkan tentang bagaimana menurunkan kualitas yang merusak lingkungan hidup serta mengajarkan bagaimana memanfaatkan barang bekas kepada anak didik.⁹

Barang-barang bekas pakai dapat didaur ulang atau diolah kembali dan dijadikan produk baru yang dapat dibuat menjadi media pembelajaran, terdapat berbagai jenis barang bekas pakai yang dijadikan sebagai media daur ulang. Jenis-jenis barang bekas pakai yang dapat dipakai sebagai media :

a. Kardus

Kardus suatu bahan yang dapat digunakan sebagai produk yang diolah untuk kerajinan tangan, karena kardus mudah untuk dibentuk untuk berbagai macam kerajinan. Kardus salah satu barang bekas yang aman digunakan untuk anak dalam pembuatan karyanya.

b. Kertas

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 111-112

⁹ Nurani Yuliani, 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2010).
h. 35

Kertas banyak digunakan untuk menggambar, menulis sebagai pembungkus makanan, dan sebagainya. Kertas merupakan sampah anorganik, jika tidak ditangani dengan baik bekas kertas dapat mengganggu kebersihan lingkungan. Oleh karena itu, sebaiknya sisa kertas yang ada dapat didaur ulang kembali dan dapat dimanfaatkan kembali sehingga menjadi media yang berguna bagi anak.

c. Plastik

Plastik dapat berupa botol air mineral, gelas air mineral sedotan, wadah permen, bahkan berbagai sendok dan piring plastik. Plastik dapat di daur ulang dan mudah didapatkan, sehingga barang-barang bekas plastik ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.¹⁰

Berdasarkan observasi yang dilakukan, aktivitas guru yang telah diamati oleh pengamat pada kelas V Sekolah Dasar, disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran memanfaatkan barang bekas mendapatkan progres atau peningkatan yang baik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru

dalam mengajar sudah sangat baik, guru mampu menciptakan suasana belajar sesuai dengan yang diharapkan, dan mampu menciptakan bahan ajar yang baik, hampir semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan barang bekas yang dilakukan oleh guru pada kelas V Sekolah Dasar.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan Munandar bahwa kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya.¹¹

Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta). Yamamoto berpendapat bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam

¹⁰ Sari Rohyani, “Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Barang Bekas pakai”, *Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta*, (Jakarta, 2017), h. 29-32

¹¹ Diana Vidya, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains Universitas Islam Madura, Vol. 4, No. 2, Desember 2016), h. 193

kehidupan seseorang. Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini.¹²

Demikian halnya aktivitas siswa yang telah diamati oleh pengamat pada kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran dalam menggunakan barang bekas siswa sangat aktif dan antusias dalam belajar, kegiatan yang mereka lakukan bermanfaat dalam meningkatkan ide dan kreativitas mereka.

Hampir semua siswa ikut

berpartisipasi dengan baik selama pembelajaran dengan menggunakan barang bekas.

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pelajarannya.¹³ Para guru terdahulu mungkin lebih banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus bekerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern

menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya.¹⁴

Dengan menggunakan barang bekas, siswa akan lebih termotivasi dalam meningkatkan serta menciptakan kreativitas. Pemanfaatan barang bekas dapat menjadikan siswa dalam menciptakan kreativitas peran guru, dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyaji materi dapat digantikan oleh media audio visual, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar.

Bila dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul penelitian Peningkatan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas membuat boneka tangan di SD 57 Tanjung Balai oleh Dedi Munandar, Yelly Gusna menyatakan bahwa penggunaan barang bekas sangat menarik bagi para siswa dan mampu membantu siswa dalam mengembangkan kreasi serta menciptakan ide dan keaktifan siswa dalam belajar.

Dari kegiatan pembelajaran serta aktivitas-aktivitas siswa di kelas V Sekolah Dasar dalam menggunakan atau memanfaatkan barang bekas menunjukkan

¹² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Ciputat: PT Bumi Aksara, 2016), h. 75

¹³ Ardiani Mustikasari. *Mengenal Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Laporan Media 2008), h. 51

¹⁴ Eliyawati. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas 2005), h. 88

bahwa peningkatan kreasi sudah semakin baik. proses pembelajaran, keaktifan dan keterampilan kinerja siswa dan kegiatan pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan yang diharapkan. Sebagian besar siswa merasa termotivasi dengan materi memanfaatkan barang bekas dan memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa lebih bersemangat dalam belajar dan suasana belajar juga menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang peningkatan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar dalam memanfaatkan barang bekas pada mata pelajaran SBDP di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa memanfaatkan barang bekas memberikan peningkatan kreativitas siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam memanfaatkan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat menghasilkan ide atau gagasan karya yang baru. Para siswa menghasilkan keunikan-keunikan dan kreativitas dalam membuat karya yang bermanfaat dalam pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Pemanfaatan barang bekas dapat mempermudah guru, dalam mengembangkan kreativitas serta memberikan motivasi belajar pada

siswa, maka dari itu pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran yang lain

2. Perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan media belajar lainnya mengingat banyak sekali media yang mungkin dapat digunakan dalam materi dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya di Sekolah dasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiani Mustikasari. *Mengenal Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Laporan Media 2008
- Diana Vidya, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal Pemikiran Penelitian 2010
- Fajriati, Rafni. *Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Aceh Besar: Skripsi 2017
- Haryati. *Aktivitas cerdas pengis kegiatan PAUD*. Yogyakarta : Tugu Publiser, 2015
- Mutiah, D. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada MediaGroup, 2010
- Ni Putu Pustika, *Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Barang Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak*, e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2 No 1, Tahun 2014
- Pendidikan dan Sains Universitas Islam Madura, Vol. 4, No. 2, 2016

Sari Rohyani, "Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Barang Bekas pakai", *Skripsi* pada Fakultas Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, 2017

Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, Jakarta:Kencana, 2011

Susanto Ahmad, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, Ciputat: PT Bumi Aksara, 2016

Salam dkk. *Modul Orientasi Pendidikan Seni Rupa*. Makassar : Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2015

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2007

Suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Kajian Neurosains*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014

Sudono, Anggani. 2003. *Sumber Belajardan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Yeni Rahmawati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak*. Jakarta : Kencana 2010

Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar 2017

Wiratmojo P. dan Sasonohardjo. *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyasiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administarasi Negara. 2002