

**MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN
MEMANFAATKAN BARANG BEKAS PAKAI UNTUK
MENCIPTAKAN KARYA SENI RUPA DI KELAS V
SDN II PANAI HULU KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memp peroleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Curu Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**MARDIANA
NIM 2020500126**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN
MEMANFAATKAN BARANG BEKAS PAKAI UNTUK
MENCIPTAKAN KARYA SENI RUPA DI KELAS V
SDN 11 PANAI HULU KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

MARDIANA
NIM 2020500126

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024**

**MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DENGAN
MEMANFAATKAN BARANG BEKAS PAKAI UNTUK
MENCiptAKAN KARYA SENI RUPA DI KELAS V
SDN 11 PANAI HULU KABUPATEN
LABUHANBATU**



SKRIPSI



*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Bidang Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

MARDIANA
NIM 2020500126

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP 19910629 201903 2 008

PEMBIMBING II

Asriana Hafahap, M.Pd
NIP 19940921 202012 2 009

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi
a.n Mardiana

Padangsidempuan, April 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN SYAHADA
Di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I



Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 0 008

PEMBIMBING II



Asriana Harahap, M.Pd
NIP. 19940921 202012 2 009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardiana
NIM : 2020500126
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 6 Desember 2023

Saya yang menyatakan



Mardiana
NIM. 2020500126

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mardiana
NIM : 2020500126
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah **Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu**. Saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 6 Desember 2023

Saya yang menyatakan



Mardiana

NIM. 2020500126



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidempuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Mardiana
NIM : 2020500126
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

Dr. Mariam Nasution, M.Pd
NIP. 19700224 200312 2 001

Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. 19990731 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 24 Juni 2024
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83(A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,72
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD
ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <https://ftik.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: ftik@iain-padangsidimpuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. .

Nama : Mardiana

NIM : 2020500126

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, Mei 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.

NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Mardiana
Nim : 2020500126
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu
Tahun : 2024

Berdasarkan hasil observasi di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu peneliti menemukan beberapa masalah dalam aspek kreativitas peserta didik, karena peserta didik masih jarang memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa sehingga masih rendahnya kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa pada mata pelajaran SBdP. Pemanfaatan barang bekas dapat dijadikan pembelajaran bagi guru kepada peserta didik sebagai pendorong/peningkatan kreativitas siswa di dalam pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan barang bekas dalam penelitian ini untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah ada peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa pada mata pelajaran SBdP. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memanfaatkan barang bekas pakai yang berupaya meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SBdP. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian yang berupa siklus. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu yang terdiri dari 21 siswa. Berdasarkan hasil penelitian adanya adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik 48%, terdapat 28% masih mendapat kategori Cukup, 24% kategori Kurang dan pada siklus I pertemuan II anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 62%, 19% kategori Cukup, dan 19% kategori Kurang, Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan dengan tindakan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 76%, 9% masih mendapat kategori Cukup, dan 15% masih mendapat kategori Kurang, oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan tindakan pada siklus II pertemuan II anak yang mendapat kategori Baik meningkat mencapai 86%, kategori Cukup 14%, dan kategori Kurang menjadi 0%.

Kata Kunci: *Kreativitas Peserta Didik; Memanfaatkan Barang Bekas Pakai; Menciptakan Karya Seni Rupa.*

ABSTRACT

Name : Mardiana
Reg. Number : 2020500126
Department : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Increasing Students' Creativity by Utilizing Used Items to Create Works of Fine Art in Class V of SDN 11 Panai Hulu, Labuhanbatu Regency
Year : 2024

Based on the results of observations at SDN 11 Panai Hulu, Labuhanbatu Regency, researchers found several problems in the aspect of student creativity, because students still rarely use used items to create works of fine art so that students' creativity in creating works of art in SBdP subjects is still low. The use of used goods can be used as a lesson for teachers and students to encourage/increase student creativity in effective and efficient learning. The use of used goods in this research is to increase students' creativity by using used goods to create works of fine art in class V of SDN 11 Panai Hulu, Labuhanbatu Regency. The formulation of the problem in this research is whether there is an increase in students' creativity by using used items to create works of fine art in class V of SDN 11 Panai Hulu. The aim of this research is to determine the increase in students' creativity by using used items to create works of art in SBdP subjects. This type of research is Classroom Action Research (PTK) using used items which seeks to increase students' creativity in SBdP subjects. In accordance with this type of research, this research has research stages in the form of cycles. The subjects of this research were class V students at SDN Panai Hulu, Labuhanbatu Regency, consisting of 21 students. Based on the research results, there was an increase in the first cycle of the first meeting of children who received the Good category, 48%, there were 28% who still received the Fair category, 24% in the Poor category and in the first cycle of the second meeting, children who received the Good category became 62%, 19% were in the Fair category, and 19% in the Poor category. Therefore, improvements need to be made with action in cycle II. In cycle II, meeting I, children who received the Good category became 76%, 9% still received the Fair category, and 15% still received the Poor category, therefore improvements were made with action in cycle II, meeting II, children who received the Good category increased to 86% , the Sufficient category is 14%, and the Less category is 0%.

Keywords: Student Creativity; Utilizing Used Goods; Creating Works of Fine Art.

خلاصة

الاسم	: مارديانا
الرقم	: ٢٠٢٠٥٠٠١٢٦
القسم	: المدرسة الإبتدائية لإعداد المعلمين
العنوان	: زيادة إبداع الطلاب من خلال استخدام العناصر المستخدمة لإنشاء أعمال الفنون الجميلة في الصف الخامس بالمدرسة الإبتدائية الحكومية ١١ باناي هولو، مقاطعة لابوهانباتو
السنة	: ٢٠٢٤

بناءً على نتائج الملاحظات في مدرسة باناي هولو الإبتدائية الحكومية ١١، مقاطعة لابوهانباتو، وجد الباحثون العديد من المشكلات في جانب إبداع الطلاب، لأن الطلاب ما زالوا نادرًا ما يستخدمون العناصر المستخدمة لإنشاء أعمال فنية جميلة بحيث يتضاءل إبداع الطلاب في إنشاء أعمال الفنون الجميلة لا تزال منخفضة في المواضيع. يمكن استخدام السلع المستعملة كدرس للمعلمين والطلاب لتشجيع/زيادة إبداع الطلاب في التعلم الفعال والكفؤ. يهدف استخدام السلع المستعملة في هذا البحث إلى زيادة إبداع الطلاب من خلال استخدام السلع المستعملة لإنشاء أعمال فنية جميلة في الصف الخامس بمدرسة باناي هولو الإبتدائية الحكومية ١١، مقاطعة لابوهانباتو. إن صياغة المشكلة في هذا البحث هي ما إذا كانت هناك زيادة في إبداع الطلاب باستخدام العناصر المستخدمة لإنشاء أعمال فنية جميلة في الصف الخامس بمدرسة باناي هولو الإبتدائية الحكومية ١١. يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى زيادة الإبداع لدى الطلاب باستخدام العناصر المستخدمة لإنشاء أعمال فنية جميلة في موضوعات الفنون والثقافة والحرف. هذا النوع من البحث هو بحث إجرائي في الفصل الدراسي يستخدم العناصر المستخدمة ويسعى إلى زيادة إبداع الطلاب في موضوعات الفنون والثقافة والحرف اليدوية. ووفقاً لهذا النوع من الأبحاث فإن هذا البحث له مراحل بحثية على شكل دورات. كان موضوع هذا البحث طلاب الصف الخامس في مدرسة باناي هولو الإبتدائية الحكومية، مقاطعة لابوهانباتو، والتي تتكون من ٢١ طالبًا. وبناءً على نتائج البحث فقد لوحظ ارتفاع في الدورة الأولى من اللقاء الأول للأطفال الذين حصلوا على الفئة الجيدة ٤٨%، وكان هناك ٢٨% ما زالوا يحصلون على الفئة العادلة، و٢٤% في الفئة الضعيفة وفي الفئة الأولى. في دورة الاجتماع الثاني، أصبح الأطفال الذين حصلوا على الفئة الجيدة ٦٢%، وكان ١٩% في الفئة العادلة، و١٩% في الفئة الضعيفة، لذلك يجب إجراء تحسينات من خلال الإجراءات في الدورة الثانية. في الدورة الثانية، الاجتماع الأول، أصبح الأطفال الذين حصلوا على الفئة الجيدة ٧٦%، وما زال ٩% يحصلون على الفئة العادلة، و١٥% ما زالوا يحصلون على الفئة الضعيفة، لذلك تم إجراء تحسينات من خلال الإجراءات في الدورة الثانية، الاجتماع الثاني، الأطفال الذين حصلوا على ارتفاع نسبة الفئة الجيدة إلى ٨٦% والفئة الكافية ١٤% والفئة الأقل ٠%.

الكلمات المفتاحية: الإبداع الطلابي؛ الاستفادة من السلع المستعملة؛ خلق أعمال الفنون الجميلة.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayat serta karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan judul skripsi **Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu** Penulis menyadari bahwa sebagai manusia biasa tak lepas dari kesalahan dan kekhilafan, penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan banyak terimakasih dan penghormatan kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, dan wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan Bapak Dr. Erawadi, M.Ag. Bapak Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan Bapak Dr. Anhar, MA. Bapak Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.
2. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

3. Ibu Nusyaidah, M.Pd Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd serta Ibu Asriana Harahap, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II, yang dengan sabar, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi ini.
5. Bapak Pembimbing Akademik (PA) Ade Suhendra, M.Pd, selaku Dosen yang membimbing dan mengarahkan penulis.
6. Bapak Jamaluddin, S.Pd.I (Kepala sekolah) dan Bapak Aulia Rahman, S.Pd (wali kelas V) selaku pendidik di SDN 11 Panai Hulu.
7. Bapak/Ibu Dosen, Staf dan Pegawai, serta seluruh Civictas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada penulis selama dalam perkuliahan.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua saya, Cinta pertama dan panutanku Ayahanda tercinta (Untung) dan pintu surgaku Ibunda tercinta (Boinam),Terimakasih telah menjadi orang tua terhebat yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, cinta dan kasih sayang yang begitu dalam tiada bertepi dan doa tanpa henti kepada penulis untuk menyelesaikan tugas sarjana ini.

9. Untuk kakak dan abang ku tersayang (Fitriani, Sunartik, sMuhammad Syafii dan Muhammad Amin) terimakasih sudah memberikan dukungan yang begitu hebat serta doa tanpa henti kepada penulis.
10. Untuk keluarga besar terutama kepada kakek-kakek tersayang (Saimun dan Kartoyono) dan nenek-nenek tersayang penulis (Sayem dan Kerot) dan Seluruh keluarga besar lainnya, terimakasih sudah memberikan kasih sayang dan doanya kepada penulis
11. Tekhusus untuk teman-teman sekos yaitu: Erma Elyani S.Pd, Yusra Harahap S.Pd, Dhian Sulasih S.Pd, Desi Rahmadani S.Pd, Novita Khairani Dasopang S.Pd, Yulia Mawaddah S.Pd, Nurhayani S.Pd, Suci Ayulanovita S.Pd, Saripa Siregar S.Pd, Suci Ramadhani S.Pd, Nurhanipa S.Pd, Syahmita Batubara S.Pd, Hasni Fitri Panggabean S.Pd, Syahriana S.Pd, Syahriani S.Pd, Selanjutnya kepada teman-teman KKL/PPL yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyusunan Skripsi.
12. Terkhusus untuk kakak dan teman terdekatku sekaligus tempat curhatan dan bertukar pikiran yaitu kakakku Indah Aminah Nasution, S.Pd dan Mirna Dewi Panjaitan, S.Pd yang selalu menemani dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.
13. Terkhusus untuk sahabat-sahabat ku yaitu: Nur Afri Dayanti, Siti Rodiah, Sri Kurnia, Ratna Sari, Sindy Klaudia, Afrilla Windara, Naya Anastasya yang selalu memberi semangat serta motivasi untuk menyelesaikan proses penyusunan Skripsi.

14. Teman-teman seangkatan dan seperjuangan terkhusus Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan PGMI 1-7 Angkatan 2020 yang tidak bisa di tuliskan namanya satu persatu.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdoa dan beserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Selain dari pada itu penulis menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca Amin...

Padangsidempuan,
Penulis

November 2023

Mardiana
Nim 2020500126

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Batasan Istilah	5
E. Perumusan Masalah.....	6
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	7
H. Indikator Tindakan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Kreativitas	9
2. Barang Bekas Pakai.....	17
3. Pemanfaatan Barang Bekas.....	19
4. Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP).....	22
B. Kajian/ Penelitian Terdahulu	24

C. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	29
C. Latar dan Subyek Penelitian	30
D. Instrumen Pengumpulan Data	31
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN	37
A. Analisis Data Prasiklus	37
B. Pelaksanaan Siklus I	42
C. Pelaksanaan Siklus II.....	55
E. Pembahasan Hasil Penelitian	69
F. Keterbatasan Penelitian.....	71
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Kreativitas peserta didik di kelas V SDN Panai Hulu Pra Siklus	38
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Kreativitas peserta didik di kelas V SDN Panai Hulu Pra Siklus	39
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus I Pertemuan I.....	47
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus I Pertemuan I.....	47
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus I Pertemuan II	52
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus I Pertemuan II	53
Tabel 4.7	Perbandingan Kreativitas Siklus I pertemuan I dan Siklus I pertemuan II	55
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus II Pertemuan I	60
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus II Pertemuan I	60
Tabel 4.10	Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus II Pertemuan II	65
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Kreativitas Kelas V SDN 11 Panai Hulu Siklus II Pertemuan II	66
Tabel 4.12	Perbandingan Kreativitas Siklus II pertemuan I dan Siklus II pertemuan II	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Skema Penelitian Tindakan Kelas.....	33
------------	--------------------------------------	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik : 4.1	Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu	40
Grafik : 4.2	Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu	48
Grafik : 4.3	Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu	54
Grafik : 4.4	Diagram Perbandingan Perbaikan Siklus I pertemuan I dan Siklus I pertemuan II.....	55
Grafik : 4.5	Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu	61
Grafik : 4.6	Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu.....	66
Grafik : 4.7	Diagram Perbandingan Perbaikan Siklus II pertemuan I dan Siklus II pertemuan II	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: RPP Siklus I Pertemuan 1
Lampiran II	: RPP Siklus I Pertemuan 2
Lampiran III	: RPP Siklus II Pertemuan 1
Lampiran IV	: RPP Siklus II Pertemuan 2
Lampiran V	: Lembar Wawancara Guru
Lampiran VI	: Lembar Wawancara Siswa
Lampiran VII	: Lembar Observasi
Lampiran VIII	: Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap dan nilai-nilai dalam masyarakat. Setiap individu dituntut untuk mampu berkarya, menciptakan karya yang berguna baik untuk dirinya sendiri maupun orang lain disekitarnya untuk mendorong hari depan yang lebih baik. Perkembangan kreativitas sangat erat kaitanya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas merupakan perwujudan dari pekerjaan otak manusia. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pembelajaran yang dapat meningkatkan hal tersebut. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah melaksanakan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa, salah satunya melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pembelajaran merupakan sebuah proses belajar, yang didalamnya terdapat usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar. Masalah pembelajaran itu sendiri merupakan masalah yang cukup kompleks dan banyak faktor yang mempengaruhinya, oleh karena itu ada tiga prinsip yang layak diperhatikan dalam pembelajaran, *pertama*, proses pembelajaran menghasilkan perubahan perilaku anak didik yang relatif permanen. Tentunya dalam proses ini terdapat peran penggiat pembelajaran, yakni guru sebagai pelaku perubahan (*agent of change*). *Kedua*, anak didik memiliki potensi, kemampuan yang merupakan benih kodrati untuk ditumbuh kembangkan tanpa henti. Oleh karena itu, proses pembelajaran seyogyanya menyirami benih kodrati ini hingga tumbuh subur dan berbuah. *Ketiga*, perubahan atau pencapaian kualitas

ideal itu tidak tumbuh linear sejalan proses kehidupan. Artinya proses belajar mengajar memang bagian dari kehidupan itu sendiri, tetapi di desain secara khusus dan diniati demi tercapainya kondisi dan kualitas ideal.¹

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan bagian yang sangat penting dalam kurikulum 2013, karena memiliki manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia, baik secara pribadi maupun sosial. Sehingga sangat beralasan jika seni budaya masuk dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah seperti yang dinyatakan dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1.²

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah, atau produk. Semua orang baik itu anak-anak, orang dewasa sekalipun pasti memiliki naluri kreatif didalam dirinya. Sama halnya dengan peserta didik karena peserta didik memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda pula. Namun dalam menunjang kreativitas yang dimiliki peserta didik diperlukan sosok guru. Banyak cara yang dapat guru lakukan untuk mengasah kreativitas yang dimiliki peserta didiknya, salah satunya dengan memanfaatkan barang bekas.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan suatu bentuk baru atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif, hal ini berarti kreativitas berhubungan dengan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam

¹ Asriana Harahap, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidempuan*, Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 1 No. 1. Juni 2018

² UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1

bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri dan orang lain.

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbedadengan apa yang telah ada sebelumnya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh Moreno dan Slameto yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Dengan demikian, disimpulkan bahwa kreativitas ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide/ produk yang baru/ original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/ produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.³

Barang bekas adalah barang yang sudah dipakai atau barang lama yang sudah terpakai. Menurut Rosdianawati dalam Sri Hardiningsih Hanafi, kegiatan daur ulang atau memanfaatkan barang bekas adalah membuat mainan atau benda dengan mempergunakan barang-barang yang sudah tidak terpakai, seperti kotak korek api, botol-botol, karton, plastic, kardus, dan lainnya. Barang bekas merupakan sampah rumah tangga yang sudah tidak terpakai tetapi masih dapat di daur ulang kembali. Salah satu barangbekas yang masih dapat digunakan dakam pembelajaran adalah, seperti: Majalah, Koran, kantong bekas, kardus, karton,

³Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), hal.1-2

botol plastik, kaleng dan lainnya. Kegiatan membuat kombinasi yang bervariasi dari bahan yang tersedia sangat mengasyikkan anak dan tidak membosankan, karena setiap kali mereka dapat membuat kombinasi baru mengikuti daya imajinasinya.⁴

Menurut Rohani dalam Malasari, Barang bekas merupakan sampah yang berasal dari rumah tangga. Barang bekas merupakan bahan yang bukan baru lagi, namun masih bisa dimanfaatkan kembali dan digunakan kembali. Pemanfaatan barang bekas dalam konteks ini adalah memanfaatkan sampah organik dan anorganik sebagai bahan dalam pembuatan karya seni rupa. Sampah organik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan hayati yang dapat terurai melalui proses alami. Misalnya sayuran, buah-buahan, tumbuhan, dan kertas. Sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan- bahan anorganik, atau sudah melalui campur tangan manusia dan terurai dalam waktu yang lama. Misalnya, plastik, kaca, besi dan lain sebagainya.⁵

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 11 Panai Hulu yaitu peserta didik masih jarang memanfaatkan barang bekas pakai, sehingga masih rendahnya kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa.⁶

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di**

⁴ Sri Hardiningsih hanafi, Sujarwo, "Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di TK kota Bima", jurnal pendidikan dan pemberdayaan masyarakat, Vol.2 No.2 November 2015,hal. 215.

⁵ Rohani Malasari, "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organik dan Anorganik untuk Anak-anak". Journal Teknik Informatika. Vol. 12, No. 1, 2017

⁶ Observasi dilakukan di SD Negeri 11 pada tanggal 3 juli 2023 pukul 09:35 WIB.

Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu”

B. Identifikasi Masalah

Bagian identifikasi masalah pada penelitian ini menjelaskan pokok masalah yang tercermin di bagian latar belakang masalah. Adapun identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Banyaknya sampah yang di produksi manusia sehingga dapat menyebabkan pencemaran lingkungan
2. Belum maksimalnya pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran sebagai media dalam peningkatan kreativitas siswa
3. Guru belum maksimal dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan
4. Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna dan mendalam maka peneliti membatasi permasalahan penelitian yang memfokuskan pada Pemanfaatan Barang Bekas Pakai untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas V Di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru dalam judul ini, maka penulis yang dianggap penting untuk memberikan pengertian, menjelaskan istilah mengenai beberapa kata yang dianggap belum dipahami dalam proposal ini, baik pengertian, bahasa, atau pendapat para ahli, untuk lebih jelas maka dapat diperhatikan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Barang Bekas

Pemanfaatan barang bekas adalah barang yang sudah tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Pemanfaatan artinya memanfaatkan sesuatu sehingga menjadi suatu hasil, barang artinya benda yang berwujud sedangkan bekas adalah sisa habis dilalui, sesuatu yang menjadi sisa terpakai.⁷

2. Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk berkreasi atau berkemampuan untuk menciptakan sesuatu.⁸ Kreativitas membuat sesuatu menjadi lebih menarik dan hasil yang sangat bagus.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan barang bekas pakai di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu?
2. Apakah ada peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu?

F. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

⁷Fathwa Rizza Hanggara. *Pemanfaatan karya Topeng dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII A SMP Negeri 1 Mayong Jepara*, 2011

⁸M Fadillah Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran, Kreatif, dan Menyenangkan*. (Ct. 1 ; Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014), hal. 63.

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pemanfaatan barang bekas pakai di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.
2. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban dari permasalahan - permasalahan yang telah dirumuskan dan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan bagi siswa dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan/menumbuhkan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

Adapun penelitian ini dapat berguna untuk siswa, guru, dan sekolah. Barang bekas yang mudah ditemukan dapat digunakan untuk mengasah kreativitas siswa, dengan pemanfaatan barang bekas akan membantu siswa menjadi kreatif dan inovatif. Membantu menumbuhkan jiwa yang kreatif dan mengurangi sampah yang tidak terpakai menjadi terpakai kembali dan memiliki nilai di dalamnya.

H. Indikator Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai.
2. Adanya kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kata kreativitas dalam Kamus umum bahasa Indonesia berasal dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk berkreasi. Sedangkan kreatifitas itu sendiri diartikan sebagai kemampuan untuk berkreasi atau kemampuan untuk menciptakan sesuatu.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan di terima dari luar dirinya.

Menurut Drevdahl dalam Masganti Sit, Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan- gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan tidak dikenal pembuatannya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya yang kemudian dikembangkan dan membentuk korelasi baru. ia mungkin dapat berbentuk produk seni, kesastraan, produk

ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.⁹

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menggunakan akal sehat dalam menciptakan sesuatu yang baru dan asli atau orsinil.¹⁰ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan sesuatu ide/produk yang baru atau original yang memiliki nilai kegunaan, dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau suatu pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Jadi kreativitas siswa menurut penulis adalah tindakan yang dapat siswa lakukan sehingga dapat menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif dan

⁹ Masganti Sit, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik", (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), hal.1-2

¹⁰ Mardiaty Busono, "Upaya Merangsang Kreativitas Anak Berbakat", Jurnal Cakrawala Pendidikan, No.2, tahun XIV, hal.35

mendorong rasa ingin tahu yang tinggi dan menciptakan suatu ide/produk yang memiliki nilai, keindahan, atau kegunaan.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Berdasarkan analisis faktor, Guilford mengemukakan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yakni:

- 1) kelancaran (*fluency*) yang dimaksudkan dengan kelancaran fluency ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) keluwesan (*flexibility*) kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- 3) keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan dengan cara-cara asli, tidak klise.
- 4) penguraian (*elaboration*), elaborasi atau penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- 5) perumusan kembali (*redifinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.¹¹

Ciri-ciri Kreativitas Anak menurut pendapat Utami Munandar(2009:

71) meliputi:¹²

- 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang baik

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: kencana, 2011), hal. 117-118

¹² Suyatmi, Skripsi: "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA NGABEAN 2" (Yogyakarta: UNY, 2014), hal 10-11

- 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- 4) Bebas dalam menyatakan pendapat
- 5) Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- 6) Menonjol dalam salah satu bidang seni
- 7) Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang
- 8) Mempunyai rasa humor yang luas
- 9) Mempunyai daya imajinasi
- 10) Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

c. Strategi Pengembangan Kreativitas

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah bertujuan untuk merangsang munculnya kreativitas dan inovatif, serta mengembangkan kecakapan hidup anak. Rangsangan yang diberikan bersifat menyeluruh dan mencakup semua aspek perkembangan anak. Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang akan ditingkatkan dalam program pembelajaran.

Setiap orang pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan kemampuan mengungkapkan dirinya secara kreatif dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Hal yang utama dalam proses pendidikan adalah bakat kreatif dapat ditingkatkan dan dikembangkan. Untuk itu, perlu ditumbuhkan suasana kelas yang menghargai dan memupuk kreativitas dalam segala aspek.

Sebagaimana dikemukakan oleh Devito bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang dengan

tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk.

Demikian juga menurut Treffinger mengungkapkan bahwa tak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, seperti halnya tidak ada seorang pun manusia yang intelegensinya nol, potensi kreativitas berbeda-beda secara luas diantara orang yang satu dengan yang lainnya.¹³

Dari beberapa teori para ahli diatas bahwa sesungguhnya tidak ada orang seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal.

d. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas menurut Pernes dalam Nursisto, meliputi:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan dalam mengemukakan ide-ide untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respon unik.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.¹⁴

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: kencana, 2011), hal. 128

¹⁴ Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2013), hal. 31

Selain itu, indikator kreativitas menurut Martini Jamaris yaitu:

1) Kelancaran

Kelancaran yaitu kemampuan untuk memberikan jawaban dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang ada dalam pikiran anak dengan lancar.

2) Kelenturan

Kelenturan yaitu kemampuan anak untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah sesuai dengan ide-ide yang dimilikinya.

3) Keaslian

Keaslian yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri. Hasil karya yang dihasilkan anak lebih unik dan berbeda dengan lainnya.

4) Elaborasi

Elaborasi yaitu kemampuan untuk memperluas atau memperkaya ide yang ada di dalam pikiran anak dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat orang lain.¹⁵

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas anak meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), *sensitivity* (kepekaan), dan kelenturan.

¹⁵ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak UsiaTaman Kanak Kanak...*, hal. 42

Di dalam penelitian ini, peneliti lebih merujuk pada indikator keativitas anak menurut Martini Jamaris yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan elaborasi. Setelah mengetahui indikator kreativitas di atas, untuk mengetahui bahwa anak tersebut kreatif, kita perlu mengetahui ciri-ciri kreativitas. Dengan demikian pendidik tidak salah dalam memberikan label kreatif pada anak.

e. Aspek Kreativitas

Menurut Utami Munandar menyatakan ada empat aspek keativitas yang dapat diperhatikan yaitu, pribadi (person), pendorong (press), produk (product), dan proses (process).¹⁶

Selain itu, Guildford dalam Nursito menyatakan aspek-aspek kreativitas seperti:

- 1) *Fluency* (kesigapan, kelancaran untuk menghasilkan banyak gagasan),
- 2) fleksibilitas kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan).
- 3) orisinilitas (kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang asli).
- 4) elaborasi (kemampuan untuk melakukan hal-hal secara detail dan terperinci).
- 5) *redefinition* (kemampuan untuk merumuskan batasan-batasan dengan melihat dari sudut yang lain daripada cara-cara yang sudah lazim).¹⁷

¹⁶ *Ibid*, h. 128

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Ciputat: PT Bumi Aksara, 2016), hal. 85

f. Ciri-ciri Kepribadian Anak Kreatif

Menurut Supriadi ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu katagori kognitif dan katagori non kognitif. Ciri kategori kognitif antara lain orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri kategori non kognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif.

Kategori kognitif dan katagori non kognitif ini keduanya sangat berkaitan dan sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan suatu hasil apapun. Kreativitas hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variabel emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif. Kecerdasan tanpa mental yang sehat sulit sekali dapat menghasilkan karya kreatif.¹⁸

Di dalam penelitian ini anak kreatif adalah anak yang mampu membuat hasil karya dengan tekun, fleksibel dalam berpikir dan merespon, berani mengambil resiko, serta tidak kehabisan akal dalam memecahkan masalah dalam menciptakan ide ataupun karya baru yang orisinil. Dari ciri-ciri di atas, seorang pendidik harus mengembangkan kreativitas anak dengan optimal sehingga mencapai tujuan peningkatan kreativitas yang diharapkan.

¹⁸ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan...*, hal. 17

2. Barang Bekas Pakai

a. Definisi Barang Bekas Pakai

Menurut Asmawati bahan sisa adalah bahan/barang bekas yang bukan baru yang masih bisa di manfaatkan kembali, seperti kertas bekas (majalah, koran bekas), kardus, bahan/kain, plastik, kaleng, dan lain-lain.¹⁹

Menurut Gerlach mengatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁰

Berdasarkan pengertian diatas bahwa barang bekas pakai pun dapat digunakan dan dibuat menjadi sebuah media karya seni, serta barang bekas pakai mudah didapatkan selain itu membuat media dengan barang bekas dapat mengajarkan anak bahwa barang barang yang sudah tidak baru dapat digunakan kembali.

¹⁹Putri Ayu Sridayanty, *Pemanfaatan Bahan Sisa Dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini Di Tkislam Khaira Ummah*, Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Volume VI. Nomor 1. Januari-Juni2020. hal. 41

²⁰Rohani, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas*, jurnal Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA) Vol. 05, No. 02 Juli-Desember 2017, hal.20

b. Jenis-Jenis Barang Media dari Barang Bekas Pakai

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:²¹

1) 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.

2) Kertas

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.

3) Plastik

Plastik dapat berupa botol air mineral, gelas air mineral sedotan, wadah permen, bahkan berbagai sendok dan piring plastik. Plastik dapat

²¹ 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, hal. 29-32

di daur ulang dan mudah didapatkan, sehingga barang-barang bekas plastik ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

3. Pemanfaatan Barang Bekas

1) Pengertian Pemanfaatan

Pemanfaatan adalah turunan dari kata “manfaat”, yang mendapatkan imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara, perbuatan memanfaatkan. Pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan proses dari sumber-sumber belajar. Pemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pe-an yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan sebagai suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.²²

2) Pengertian Barang Bekas

Barang bekas adalah sampah rumah tangga ataupun barang yang sudah tidak lagi dipakai. Sampah rumah tangga yang tidak lagi terpakai bisa berupa; kardus, botol, dan masih banyak lainnya. Banyak kita ketahui bahwa sampah merupakan barang yang tidak lagi dipakai dan pada akhirnya dibuang karena tidak memiliki nilai jual ataupun nilai keindahan didalamnya. Menurut Rohani dalam Malasari, Barang bekas merupakan sampah yang berasal dari rumah tangga. barang bekas merupakan bahan

²²Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta:Balai Pustaka,2005), hal.711

yang bukan baru lagi, namun masih bisa dimanfaatkan kembali dan digunakan kembali.²³ Sampah dapat dibedakan menjadi dua yaitu, sampah organik dan sampah anorganik²⁴.

1) Sampah organik

Sampah organik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan hayati yang dapat terurai melalui proses alami. Misalnya sayuran, buah-buahan, tumbuhan, dan kertas

2) Sampah anorganik

Sampah anorganik adalah sampah yang dihasilkan dari bahan-bahan anorganik, atau sudah melalui campur tangan manusia dan terurai dalam waktu yang lama. Misalnya, plastik, kaca, besi dan lain sebagainya.

Barang bekas diartikan sebagai suatu barang yang tidak dapat dipergunakan lagi dan berasal dari sisa-sisa sampah rumah tangga, maupun sisa-sisa dari pabrik. Menurut Humairah dalam Suzana, barang bekas yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran merupakan barang bekas yang berbahan dasar plastik, kaleng, kertas, kardus dan lainnya.²⁵ Jadi dapat disimpulkan bahwa barang bekas merupakan barang yang tidak lagi terpakai namun masih memiliki nilai didalamnya, dimana masih dapat dimanfaatkan

²³Malasari, "pemanfaatan barang bekas untuk menunjang kreativitas siswa materi keterampilan pada masa pandemic covid-19 di kelas IV sekolah Dasar", (skripsi S1 Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Jambi, 2021), hal.13

²⁴Crismant toding, arie S.M. Iomenta dkk, "pembuatan animasi 3 dimensi perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak". *Journal teknik informatika*. Vol. 12, No. 1, 2017

²⁵ Suzana, Abdul Karim dkk, "Bermain kognitif matematika anak melalui pemanfaatan barang bekas pada masa pandemic covid 19", *Jurnal pendidikan anak usia dini Undiksha*, Vol.9 No. 2, 2021, hal.159

untuk menghasilkan sesuatu berupa barang yang memiliki nilai jual atau memiliki nilai keindahan di dalamnya.

3) Barang Bekas Yang Dapat Dimanfaatkan

Barang bekas memiliki banyak manfaatnya, sampah sering kali dibuang begitu saja dapat di olah kembali menjadi produk yang memiliki nilai. Menurut Rohani, menyatakan bahwa bahan bekas dapat ditemukan di sekitar rumah dan dapat dimanfaatkan menjadi berbagai alat permainan anak, barang yang dapat digunakan antara lain, botol bekas minuman, kertas, majalah, kantong beras, sisa kain, plastik, karet, kulit buah, sayuran, cangkang telur dan daun-daunan yang dapat dimanfaatkan kembali.²⁶

Menurut Fathwa Rizza Hanggara, barang bekas yang aman digunakan dalam berkarya seni rupa adalah barang bekas konsumsi, baik yang bersifat organik maupun anorganik, barang bekas tersebut meliputi kardus kemasan bekas, kertas Koran bekas, dan plastic bekas konsumsi. Menurut Suyoto dalam Fatwa Rizha Hanggara, pemanfaatan barang bekas atau sampah dapat dilakukan dengan program 3R (*reuse, reduce, recycle*). *Reuse* (menggunakan kembali), yaitu kegiatan pemanfaatan kembali barang bekas atau sampah secara langsung, baik untuk fungsi yang sama ataupun fungsi yang lain. *Reduce* (mengurangi), yaitu mengurangi segala sesuatu yang menyebabkan timbulnya sampah. *Recycle* (daur ulang) yaitu

²⁶Rohani, "meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas" *Jurnal program studi pendidikan guru raudhatul athfal (PGRA)* Vol. 05 No. 2, Juli –Desember 2017, hal .20

pemanfaatan kembali sampah setelah mengalami proses pengolahan.²⁷

4. Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP)

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 pasal 67 ayat (3) menyatakan “tujuan pendidikan dasar yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang : (a) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berkepribadian luhur, (b) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif, (c) sehat, mandiri, dan percaya diri, dan (d) toleran, peka sosial, demokratis dan bertanggung jawab.” Untuk itu maka diperlukan suatu keterampilan khusus untuk menciptakan suatu karya yang berguna yang dapat diperoleh melalui pembelajaran, salah satunya adalah melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang dapat diperoleh pada jenjang pendidikan.²⁸

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai prioritas utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran, salah satu mata pelajaran yang perlu diberikan di sekolah dasar ialah seni budaya dan prakarya (SBdP). Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya merupakan bagian yang sangat penting dalam kurikulum 2013, karena memiliki manfaat yang sangat penting bagi kehidupan manusia, baik secara pribadi maupun sosial. Sehingga sangat beralasan jika seni budaya masuk dalam kurikulum pendidikan dasardan menengah seperti yang dinyatakan dalam Undang- undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1. Mata pelajaran SBdP

²⁷ Fathwa Rizza Hanggara, ”pemanfaatan barang bekas sebagai media berkarya topeng dalam pembelajaran seni rupa di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong Jepara” skripsi fakultas bahasa dan seni, Universitas Negeri Semarang, 2011, hal.9

²⁸ Riya Agustina, Ali Sunarso, ”Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Peningkatan Kreatifitas Pada Mata Pelajaran SBk”, Jurnal Unnes, 2018, hal.76.

diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, “belajar tentang seni”.

Menurut Ki Hajar Dewantoro dalam Dewi Restanti, seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia yang lain, yang menikmati karya seni tersebut. Menurut Soeharjo dalam Dewi Restanti, pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendidikan SBdp merupakan pendidikan seni berbasis budaya meliputi aspek seni rupa, musik, tari, dan keterampilan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan berkarya dan berapresiasi. Menurut Susanto, Pendidikan SBdp memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa dan mencapai kecerdasan intrapersonal, intervensonal, visual, musical, linguistic, logika, matematis, naturalis, kreativitas, spiritual, moral dan emosional.²⁹

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya memiliki peranan yang sangat penting diantaranya untuk menanamkan nilai-nilai kependidikan pada peserta didik. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dapat membantu siswa mengapresiasi dirinya secara bebas. Rohidi, mengungkapkan bahwa

²⁹Dewi Restanti, ”*pengembangan media pembelajaran seni kriya menggunakan bahan bekas pada mata pelajaran SBDP kelas IV SDN Doropa Ayung 01 Kabupaten Pati*”, (Sripsi PGSD fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Se4marang,2017), hal. 26

“seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik”. Sehingga dengan adanya pembelajaran seni budaya dan Prakarya ini peserta didik dapat mengeksplorasi kemampuan yang mereka miliki sesuai dengan keinginan serta daya tarik mereka terhadap pembelajaran ini. Mereka dapat berkarya secara bebas, kreatif, kritis, dan inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran.³⁰

B. Kajian/ Penelitian Terdahulu

Pada dasarnya suatu penelitian yang dibuat dapat memperhatikan penelitian yang lain yang dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan penelitian ini, penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti guna mendapatkan hasil yang empiris. Tujuan dari penelitian terdahulu ialah sebagai bahan pemula dan membandingkan antara penelitian satu dengan lainnya. Dari penelitian terdahulu yang dapat dijadikan pratikan rujukan adalah sebagai berikut :

1. Urwatun Nazihah, dalam jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Ajar(APE) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Makanan”. Penelitian yang dilakukan ini adalah konseptual, *library Researd* atau yang sering disebut dengan studi kepustakaan yang diharapkan menjadi titik awal penelahaan dlam bahan barang sebagai bahan ajar. Pemanfaatan barang bekas sebagai bahan ajar menekankan pada peran aktif siswa dalam pemebelajaran tidak hanya berfokus kepada guru tetapi juga kepada siswa sehingga dapat

³⁰Syahadati Nur Magfiroh, ”Karakteristik mata pelajaran umum (SBDP) yang diintegrasikan dalam pembelajaran tematik terpadu MI/SD”, artikel, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017.

meningkatkan, memunculkan, serta merangsang kreativitas siswa.³¹

- a. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah berdasarkan dari segi objek benda yang dimanfaatkan yaitu sama-sama memanfaatkan barang bekas sebagai bahan ajar.
 - b. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan dari segi metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode penelitian library reseed, sedangkan metode penelitian yang dilakukan ialah penelitian tindakan kelas (PTK), dan matapelajaran penelitian ini pada mata pelajaran ipa sedangkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran SBdp.
2. Happy Dwi Izzati, dalam skripsinya yang berjudul “pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas V semester II SDN Jatirejo Tikung Lamongan”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan jenis penelitian deskriptif. Sebagai sumber data dipilih siswa kelas V, guru kelas V, dan kepala sekolah. Analisis data dilakukan dengan cara mereduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) mendeskripsikan dari pemanfaatan barang bekas, (2) hasil pemanfaatan barang bekas, (3) kendala yang ditemui dari pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V semester II SDN Jatirejo Tikung Lamongan. Penelitian ini juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.³²

³¹ Urwatun Nazihah, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Ajar (APE) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan” (Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

³² Happy Dwi Izzati, “pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) kelas IV semester II SDN Jatirejo Tikung Lamongan” (Universitas Muhammadiyah Malang, 2014)

- a. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah sama-sama memanfaatkan barang bekas sebagai bahan ajar.
 - b. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah mata pelajaran yang dipelajari, penelitian ini pada mata pelajaran ipa sedangkan penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran SBdp, dan lokasi penelitian pun berbeda.
3. Malasari, dalam skripsinya yang berjudul “Pemanfaatan Barang Bekas Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Materi Keterampilan Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara guru memanfaatkan barang bekas untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi keterampilan dimasa pandemicovid 19. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 76/IX Mendalo Darat. Pengumpulan data dengan cara observasi,wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam pemanfaatan barang bekas mampu menunjang kreativitas peserta didik.³³
- a. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah sama-sama menggunakan bahan bekas untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.
 - b. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah lokasi yang berbeda sebagai tempat penelitian, dan narasumber pun berbeda dari penelitian yang dilakukan.
4. Riya Agustina, Ali Sunarso, dalam skripsinya yang berjudul “Pemanfaatan

³³Malasari, “*pemanfaatan barang bekas untuk menunjang kreativitas siswa materi keterampilan pada masa pandemic covid-19 di kelas IV sekolah Dasar*”,(skripsi S1 Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Jambi, 2021),

barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas pada mata pelajaran SBK” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana 1. Proses pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas III dan IV pada mata pelajaran SBK di SD Punguh, 2. Hambatan dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas III dan IV SD Negeri Punguh, 3. Faktor penunjang dalam pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas siswa kelas III dan IV pada mata pelajaran SBK di SD Punguh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan ini mampu meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK.³⁴

- a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah, sama-sama memanfaatkan barang bekas sebagai media ajar.
- b. Perbedaan dari penelitian ini dan penelitian yang dilakuakn ialah lokasi sebagai tempat yang berbeda dan narasumber yang berbeda sehingga data yang diperoleh tidak akan sama dengan penelitian yang dilakukan.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan diatas, maka dapat di rumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Belajar dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa dapat maningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SDN 11 Panai

³⁴Riya Agustina, Ali Sunarso, “Pemanfaatan barang bekas sebagai media peningkatan kreativitas pada mata pelajaran SBK”, (joyful learning jurnal, 2018)

Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SDN 11 Panai Hulu, Kabupaten Labuhanbatu. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SDN 11 Panai Hulu, karena kurangnya kreativitas peserta didik untuk memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa masih rendah. Peneliti tertarik meneliti di SDN 11 Panai Hulu tersebut karena ingin mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa.

B. Jenis dan Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) disebut juga *Classroom Action Research* dimana penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti.³⁵ 1 Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menjelaskan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus menjelaskan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional

³⁵Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hal 188.

pendidikan dalam menangani proses belajar mengajar melalui tindakan alternatif yang dirancang oleh pendidik.³⁶

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada penelitian ini merujuk kepada model yang dikembangkan Kurt Lewin yang terdiri beberapa siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan dalam pelaksanaannya, yaitu *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Rencana berisi analisis masalah dan strategi perencanaan. Tindakan berisi penerapan strategi yang direncanakan. Pengamatan berisi deskripsi mengenai kegiatan lengkap dengan penggunaan teknik tertentu. Refleksi merupakan tahap evaluasi proses dan hasil sebagai masukan untuk siklus selanjutnya.³⁷

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) atau bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR). Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang tergolong masih baru berkaitan dengan penelitian reflektif yang terjadi di dalam kelas pada saat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa.³⁸

C. Latar dan Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju oleh peneliti. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, terdiri dari satu kelas dengan jumlah 21 siswa, 11 perempuan dan 10 laki-laki.

³⁶Syafruddin Nurdin, "Guru Profesional Dan Penelitian Tindakan Kelas," *JURNAL EDUCATIVE* 1, no. 1 (2016), hal 5.

³⁷Mohammad Erihadiana, "Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas Di Perguruan Tinggi Islam" XXVIII, no. 229 (2013), hal 65.

³⁸Anas Salahudin *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung:CV.Pustaka Setia 2015 .hal 13.

Objek yang diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan pada saat peneliti menggunakan suatu metode adalah cara yang digunakan penelitian³⁹ Mendapatkan data hasil pembelajaran peneliti yang harus instrumen wawancara.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data dengan cara:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang di wawancarai yang memberikan tanggapan antar pertanyaan itu.

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

³⁹ Darwansyah, dkk, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Gaung persada Press, 2009), hlm 12

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah foto-foto dapat memperkuat data yang diperoleh dari penelitian serta dengan foto juga dapat memberikan informasi yang jelas.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

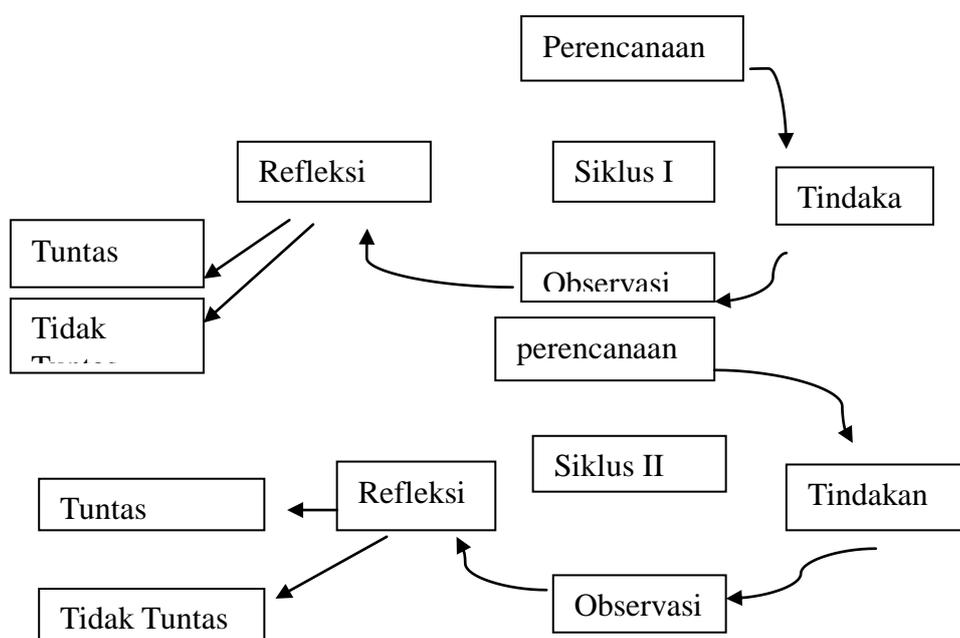
Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Fokus PTK pada siswa yang terjadi di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

Dalam penelitian tindakan kelas ada tiga unsur atau konsep, yakni sebagai berikut :

1. Penelitian adalah aktivitas mencermati suatu objek tertentu melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data-data dan dianalisis untuk menyelesaikan suatu masalah.
2. Tindakan adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu yang berbentuk siklus kegiatan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu atau kualitas proses belajar mengajar.
3. Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.⁴⁰

⁴⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hal.45.

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa langkah, yaitu: a. perencanaan, b. tindakan, c. observasi, d. refleksi. Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.⁴¹



Gambar 3.1
Skema Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan 2 siklus 4 pertemuan pada siklus I dan 2 pertemuan dan pada siklus II ada 2 pertemuan diantaranya:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Rencana penelitian tindakan kelas hendaknya tersusun dan dari segi definisi harus propektif pada tindakan,

⁴¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hal.190

rencana itu harus memandang kedepan. Rencana PTK hendaknya cukup fleksibel untuk dapat diadaptasi kandungan pengaruh yang tidak dapat di duga kendala yang belum kelihatan. Perencanaan di susun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang di uji secara empiric sehingga perubahan yang di harapkan dapat mengidentifikasi aspek dan hasil PBM.

2. Tindakan

Tindakan yang di maksud disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Praktik di akui sebagai gagasan dalam tindakan dan tindakan itu digunakan sebagai pijakan bagi pengembangan tindakan-tindakan berikutnya, yaitu tindakan yang disertai untuk memperbaiki keadaan.

3. Observasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi itu berorientasi ke masa yang akan datang, memberikan dasar bagi refleksi sekarang. Observasi perlu di rencanakan dan juga didasarkan dengan keterbukaan pandangan dan pikiran serta responsive. Objek observasi adalah seluruh proses tindakan terkait, pengaruhnya (yang di sengaja dan tidak di sengaja), keadaan dan kendala tindakan di rencanakan dan pengaruhnya, serta persoalan yang timbul dalam konteks terkait.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah di catat dalam observasi. Refleksi berusaha memahami proses, masalah, persoalan, dan kendala yang nyata dalam tindakan strategis.

Dalam refleksi ada beberapa kegiatan penting, seperti yaitu: (1). Merenungkan kembali mengenai kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilakukan, (2). Menjawab tentang penyebab situasi dan kondisi yang telah terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung, (3). Memperkirakan solusi atas keluhan yang muncul, (4). Mengidentifikasi kendala atau rencana yang mungkin di hadapi, (5). Memperkirakan akibat dan impikasi atas tindakan yang di rencanakan.⁴²

F. Teknik Analisis Penelitian

Proses analisis data dilakukan melalui tahapan; reduksi data, penyajian atau display data dan kesimpulan atau verifikasi.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data adalah menyelesaikan data sesuai dengan tujuan masalah, yaitu mencari nilai rata-rata kelas.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

x = Jumlah semua nilai siswa

n = Jumlah siswa

Untuk mencari persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal digunakan rumus secara berikut:

⁴² Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal.75.

$$P = \frac{\Sigma \text{ Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ Jumlah siswa}} \times 100 \% ^{43}$$

Dari hasil persentase yang didapat, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat aspek penilaian. Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan siswa secara individu yaitu dengan menyesuaikan nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari gambaran keseluruhan.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisis data. Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut.⁴⁴

⁴³Muhibbin Syah, *Psikologis Belajar*, hlm. 223.

⁴⁴Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, hlm. 122–124.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Data-data yang diperoleh pada tahapan pra siklus ini didapatkan melalui pengamatan yang diberikan oleh guru pada kreativitas anak di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu sebelum diadakan tindakan ada 7 anak yang mendapat kategori baik atau 33% sedangkan yang 5 siswa yang mendapat kategori cukup atau 24%, dan 9 anak yang mendapat kategori kurang atau 43%. Sebagian besar anak belum mencapai ketuntasan dalam aspek memperoleh kreativitas yang baik. data kreativitas peserta didik pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel 4.1. Data pra siklus berupa data kreatifitas di SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Kreativitas pesrta didik
di kelas V SDN Panai Hulu Pra Siklus

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AN	82	Baik
2.	CFN	83	Baik
3.	EZH	56	Kurang
4.	IP	65	Cukup
5.	KR	49	Kurang
6.	KDK	52	Kurang
7.	LFA	84	Baik
8.	MS	57	Kurang
9.	MS	62	Cukup
10.	NAS	54	Kurang
11.	NHN	55	Kurang
12.	RAF	71	Cukup
13.	RA	50	Kurang
14.	REP	83	Baik
15.	RAR	82	Baik
16.	SAZ	48	Kurang
17.	SABT	85	Baik
18.	WAS	51	Kurang
19.	WEN	75	Cukup

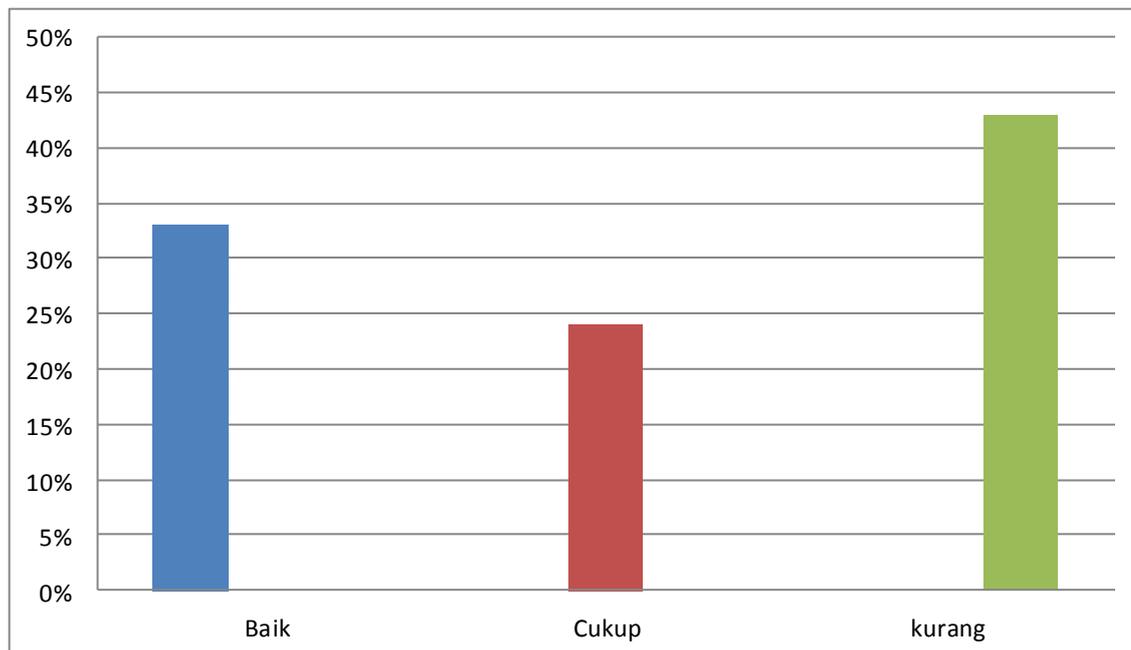
20.	WR	84	Baik
21.	QA	62	Cukup

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kreativitas peserta didik di kelas V SDN
Panai Hulu Pra Siklus

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Baik	7	33
2	Cukup	5	24
3	Kurang	9	43
Jumlah		21	100

Berdasarkan tabel 4.1 tampak bahwa kreativitas anak yang mencapai kategori Baik ada 7 anak atau 33%, yang mendapat kategori Cukup ada 5 anak atau 24% dan yang mencapai kategori Kurang ada 9 anak atau 43%, kreativitas peserta didik sebelum diadakan tindakan. Rendahnya kreativitas peserta didik disebabkan karena peserta didik masih jarang menggunakan barang bekas pakai, sehingga rendahnya kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa.

Dari hasil analisis data hasil kreativitas pra siklus ini dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus dan setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan melalui pemanfaatan barang bekas pakai. Hubungannya dengan kreativitas anak dapat ditunjukkan pada grafik 4.3 di bawah ini :



Grafik : 4.1
Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu

Dari grafik 4.1 di atas analisis data kreatifitas anak pra siklus yang mencapai kategori Baik sebesar 33%, kategori Cukup sebesar 24% dan kategori Kurang sebesar 43%.

1. Visi SDN 11 Panai Hulu

“Sekolah sebagai Taman yang Subur Tempat Mendulang Ilmu dan Tempat Pendidikan Menghasilkan Generasi Muda”.

2. Misi SDN 11 Panai Hulu

- a. Senang dan bersemangat kesekolah untuk belajar dilandasi pendidikan yang ikhlas memberi ilmu.
- b. Membiasakan siswa untuk berlaku sopan dan tanggung jawab.
- c. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dan kecakapan hidup.
- d. Membentuk rasa persahabatan dan persaudaraan.

- e. Membiasakan hidup disiplin dan taat dalam kegiatan pembelajaran dan di masyarakat.
- f. Peningkatan kualitas tenaga kependidikan.
- g. Peningkatan sarana dan prasarana.

3. Sikap Terpuji Seorang Siswa SDN 11 Panai Hulu

a. Kepedulian

- 1) Selalu siap menolong teman yang kesusahan.
- 2) Membentuk sikap saling menghargai pada waktu ada di kelas.
- 3) Menciptakan kesadaran terhadap lingkungan disekitar kita.

b. Kesetiaan

- 1) Melaksanakan tugas sehari-hari dengan penuh tanggung jawab.
- 2) Mengikuti nasihat orang tua, guru dan teman untuk perkembangan diri kita.
- 3) Menepati janji yang telah dibuat.

c. Kerjasama

- 1) Mementingkan kepentingan umum bukan kepentingan pribadi.
- 2) Giat memberikan bantuan kepada korban bencana.
- 3) Suka bekerjasama dalam kelompok.

d. Tenggang Rasa

- 1) Menghargai pendapat orang lain.
- 2) Menghindari perbuatan yang dapat mengganggu orang lain atau menyakiti orang lain.
- 3) Memberi kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapat.

e. Tolong Menolong

- 1) Meminjamkan peralatan sekolah kepada teman yang membutuhkan.
- 2) Membantu teman yang sedang kesulitan dalam belajar.
- 3) Menolong teman yang kena bencana atau musibah.

4. Letak Geografis SDN 11 Panai Hulu

SDN 11 Panai Hulu adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Sei Sentosa, Kecamatan Panai Hulu, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 11 PANAI HULU berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDN 11 Panai Hulu beralamat di Jl.Pembangunan, Sei Sentosa, Kec. Panai Hulu, Kab. Labuhan Batu, Sumatera Utara, dengan kode pos 21476.

5. Situasi dan Kondisi SDN 11 Panai Hulu

SDN 11 Panai Hulu terdiri dari 11 ruang kelas, 1 ruang guru dan TU, 1 kantin sekolah, 1 ruang UKS, 2 bangunan WC, dan 1 lapangan utama yang digunakan sebagai tempat upacara dan berolahraga, dan 1 ruang perpustakaan, yang sudah beberapa kali mengalami perbaikan agar dapat digunakan dengan nyaman.

Lingkungan SDN 11 Panai Hulu berdekatan dengan perumahan warga. SDN 11 Panai Hulu memiliki lingkungan yang hijau, banyak pepohonan, berbagai jenis bunga sehingga tampak asri dan nyaman. Lingkungan di dalam kelas pun sedemikian rupa di tata dengan rapi sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan nyaman. Dan di setiap kelas sudah diberlakukan piket kelas agar kelas tidak kotor dan tetap bersih. Dan juga terdapat madding

sekolah yang digunakan untuk menempel atau menyampaikan informasi dan sebagai salah satu media untuk reward dari kreativitas yang siswa buat, contohnya pantun, puisi, gambar dan lain sebagainya.

B. Pelaksanaan Siklus I

Siklus 1 terdiri dari 4 tahapan sesuai dengan tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran pertama dilaksanakan dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa. Dimulai dengan perencanaan tindakan mengenai apa saja yang akan dilaksanakan dan diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran, kemudian diuraikan pelaksanaan tindakan. Saat proses pelaksanaan tindakan itu dilakukan pengamatan/observasi, dan hasil pengamatan/observasi itu dijadikan bahan refleksi. Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memfokuskan pada indikator: membuat karya seni rupa dari barang bekas pakai. Adapun langkah-langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Siklus I

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Membuat daftar siswa untuk kehadiran dan penilaian.
- c) Mempersiapkan materi tentang kreativitas peserta didik, barang bekas pakai, dan karya seni rupa.

d) Menyediakan lembar observasi dan lembar wawancara.

2) Tindakan

Kegiatan penelitian ini melaksanakan scenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Terdapat beberapa pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam kepada peserta didik
- (2) Guru menanyakan kabar siswa
- (3) Guru mengajak siswa berdo'a dipimpin salah seorang siswa
- (4) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- (5) Guru mengecek kesiapan diri memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan kegiatan pembelajaran.
- (6) Guru memberitahukan tema yang akan di ajarkan yaitu tentang
“keaktivitas peserta didik menggunakan media barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa”

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan tentang kreativitas dan apa itu karya seni rupa.
- (2) Guru menanyakan apakah peserta didik sudah mengerti tentang apa itu kreativitas dan karya seni rupa.
- (3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk membuat karya seni rupa.

- (4) Peserta didik berdiskusi tentang apa yang akan mereka buat karya seni rupa dari barang bekas pakai.
- (5) Peserta didik berdiskusi untuk mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa.
- (6) Guru memberikan waktu untuk peserta didik menyelesaikan karya seni rupanya.
- (7) Guru menanyakan tentang apa yang sudah di diskusikan oleh peserta didik tentang apa yang akan mereka buat dalam pembuatan karya seni rupa menggunakan barang bekas pakai.

c) Kegiatan Penutup

- (1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang kreativitas atau karya seni rupa.
- (2) Guru memberikan sedikit kesimpulan kepada peserta didik mengenai kreativitas.
- (3) Guru mengingatkan kembali agar peserta didik membawa alat dan bahan pada minggu yang akan datang.
- (4) Guru mengingatkan agar peserta didik mengulang ulang pelajaran yang sudah diberikan oleh guru.
- (5) Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri pembelajaran).

3) Observasi

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti. Observasi pembelajaran difokuskan kepada peserta didik yang mengemukakan materi tentang

keaktivitas . kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi proses peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan barang bekas pakai.

Adapun kategori respon belajar siswa pada pengamatan siklus pertemuan I ini antara lain:

- a) Mendengarkan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Mendengarkan penjelasan guru.
- c) Siswa menyimak pesan yang diberikan oleh guru.
- d) Siswa mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru.

4) Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I terhadap kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa ditemukan bahwa peserta didik cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan dengan baik selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat kendala-kendala yang dihadapi peneliti, antara lain:

- a) Peserta didik kurang memahami dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b) Memastikan suasana agar kondusif sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru menjelaskan kepada peserta didik memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa.

Tabel 4.3
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus I Pertemuan I

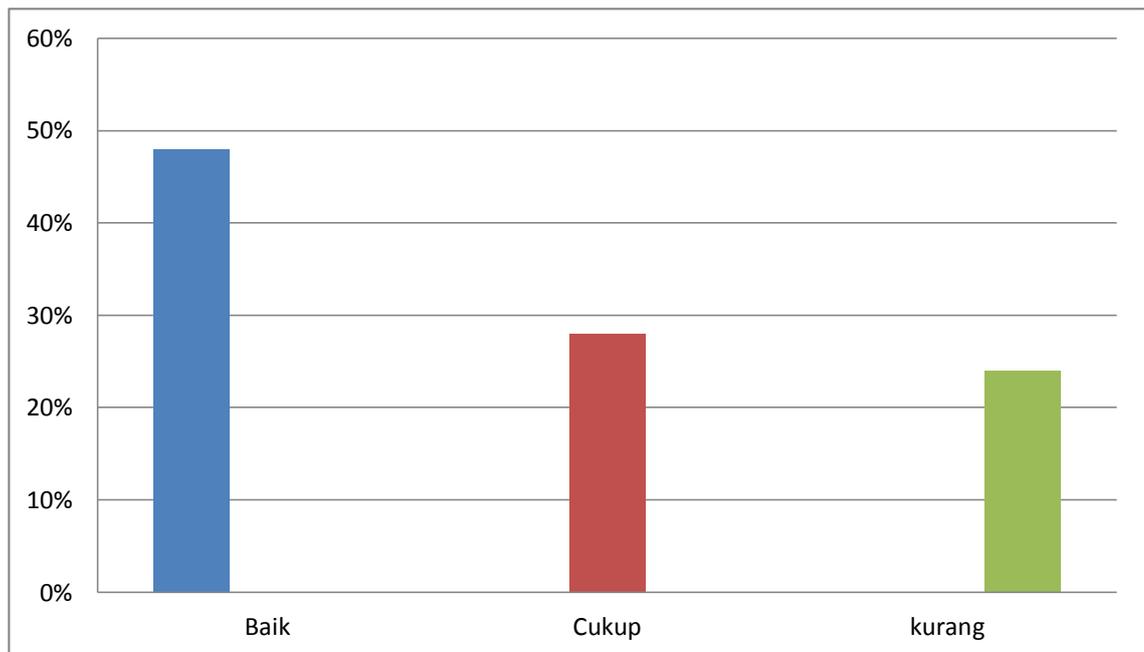
No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AN	85	Baik
2.	CFN	84	Baik
3.	EZH	63	Cukup
4.	IP	83	Baik
5.	KR	49	Kurang
6.	KDK	52	Kurang
7.	LFA	89	Baik
8.	MS	67	Cukup
9.	MS	62	Cukup
10.	NAS	60	Cukup
11.	NHN	63	Cukup
12.	RAF	83	Baik
13.	RA	50	Kurang
14.	REP	84	Baik
15.	RAR	83	Baik
16.	SAZ	48	Kurang
17.	SABT	90	Baik
18.	WAS	51	Kurang
19.	WEN	81	Baik
20.	WR	87	Baik
21.	QA	62	Cukup

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus I Pertemuan I

No		Jumlah	%
1	Baik	10	48
2	Cukup	6	28
3	Kurang	5	24
Jumlah		21	100

Berdasarkan rekapitulasi hasil kreatifitas dengan memanfaatkan barang bekas pakai di atas dapat diketahui kreativitas pesrta didik dalam kategori Baik mencapai 10 anak atau 48%, kategori Cukup ada 6 anak atau 28% dan kategori Kurang ada 5 anak atau 24%. Kreativitas anak

melalui pemanfaatan barang bekas dalam kategori Baik mencapai 48%. Data kreativitas pada tabel 4.3 dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak di bawah ini :



Grafik : 4.2
Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu

Dari geafik 4.2 diatas analisis data kreativitas peserta didik siklus I pertemuan I yang mencapai kategori baik sebesar 48%, kategori cukup sebesar 28%, dan kategori kurang sebesar 24%.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

Siklus 1 pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 25 November 2023. Sebelum proses pembelajaran siklus 1 dilaksanakan, peneliti telah melakukan kerja kelompok dengan guru wali kelas V untuk menentukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga proses

pembelajaran berlangsung kondusif. Peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran siklus 1 untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Dalam melaksanakan perbaikan meningkatkan kreativitas, peneliti menggunakan media barang bekas pakai, adapun langkah-langkah pembelajaran terlampir.

Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang diamati oleh observer. Dan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan, peneliti membuat lembar pengamatan yang akan menguji anak berkaitan dengan materi tersebut. Perencanaan yang dilakukan tersebut diatas telah mampu menjadi pedoman yang sistematis dalam proses pembelajaran, artinya susunan program tersebut terstruktur dan merupakan suatu urutan tahapan yang mempermudah pembelajaran suatu materi, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar.

2) Pelaksanaan Tindakan

Rangkaian pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam mengolah bahan bekas pakai menjadi karya seni rupa. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menyampaikan tujuan

pembelajaran dengan jelas, guru mengatur tempat duduk siswa, guru menjelaskan apa itu kreativitas secara singkat.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan barang bekas pakai, guru mengenalkan apa saja barang-barang bekas pakai dan memberi contoh cara menggunakan barang bekas pakai yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat. Langkah selanjutnya guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok supaya peserta didik bekerja sama dalam memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik melakukan kegiatan dengan memanfaatkan barang bekas pakai dengan pendampingan guru.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini telah sesuai dengan yang direncanakan. Langkah-langkah pembelajaran terlaksana dengan cukup baik, pada kegiatan awal peneliti telah mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya kegiatan berjalan cukup lancar.

3) Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan penggunaan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu kreativitas siswa meliputi: keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan berpikir detail (elaborasi), rasa ingin tahu, dan bersikap merasa tertantang.

Pada siklus I pertemuan pertama dan kedua yang diamati adalah keseluruhan aktivitas guru atau proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Fokus amatannya adalah bagaimana memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa. Berkenaan dengan penelitian ini, maka hal-hal yang menjadi pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu: Mengamati aktivitas pesta didik, maka instrumen pengamatan yang digunakan adalah lembar observasi dalam penggunaan metode pembelajaran memanfaatkan barang bekas pakai.

4) Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (observing) adalah (reflecting), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa yang masih bingung mengeluarkan ide, menghasilkan gagasan yang bervariasi dalam menciptakan kreativitas, mengemukakan gagasan yang uunik, rasa ingin tahunya masih kurang dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan analisis aspek aktivitas anak termasuk kategori cukup. Hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I anak yang mencapai kategori baik mencapai 10 anak atau 48% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan

pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan pemanfaatan barang bekas pakai termasuk dalam kategori cukup. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

Berdasarkan observasi siklus I dengan menggunakan media barang bekas pakai dalam pembelajaran maka dilakukan refleksi yaitu berdiskusi dengan guru kelas, observer, atas segala kegiatan dalam proses pembelajaran hasil refleksi diambil dari lembar observasi. Hasil lembar observasi pada siklus I, peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran tetapi masih kurang sesuai dengan langkah-langkah menggunakan pemanfaatan barang bekas pakai. Hal ini terlihat dari setiap tahapan atau langkah menggunakan media barang bekas pakai dalam pembelajaran. Namun masih ada kekurangan peneliti yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya.

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus I Pertemuan II

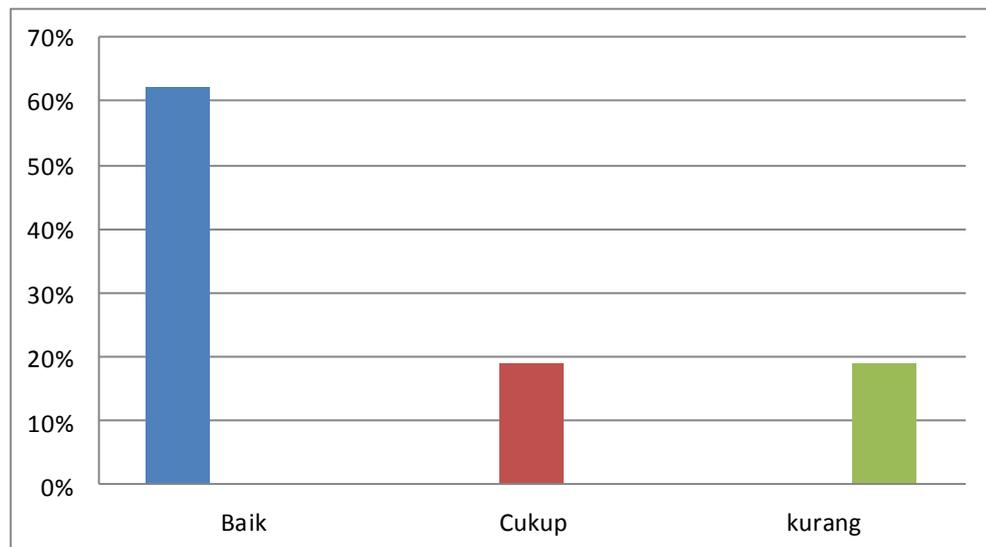
No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AN	87	Baik
2.	CFN	85	Baik
3.	EZH	81	Baik
4.	IP	84	Baik
5.	KR	55	Kurang
6.	KDK	61	Cukup
7.	LFA	91	Baik
8.	MS	83	Baik
9.	MS	81	Baik
10.	NAS	63	Cukup
11.	NHN	65	Cukup
12.	RAF	85	Baik
13.	RA	55	Kurang
14.	REP	85	Baik
15.	RAR	84	Baik

16.	SAZ	50	Kurang
17.	SABT	91	Baik
18.	WAS	52	Kurang
19.	WEN	83	Baik
20.	WR	88	Baik
21.	QA	63	Cukup

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus I Pertemuan II

No	Kategori	Jumlah	%
1	Baik	13	62
2	Cukup	4	19
3	Kurang	4	19
Jumlah		21	100

Berdasarkan rekapitulasi hasil kreativitas dengan memanfaatkan barang bekas pakai di atas dapat diketahui kreativitas peserta didik dalam kategori Baik mencapai 13 anak atau 62%, kategori Cukup ada 4 anak atau 19% dan kategori Kurang ada 4 anak atau 19%. Kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas dalam kategori Baik mencapai 62%. Data kreativitas pada tabel 4.4 dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak di bawah ini :



Grafik : 4.3
Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu

Dari geafik 4.3 diatas analisis data kreativitas peserta didik siklus I pertemuan I yang mencapai kategori baik sebesar 62%, kategori cukup sebesar 19%, dan kategori kurang sebesar 19%.

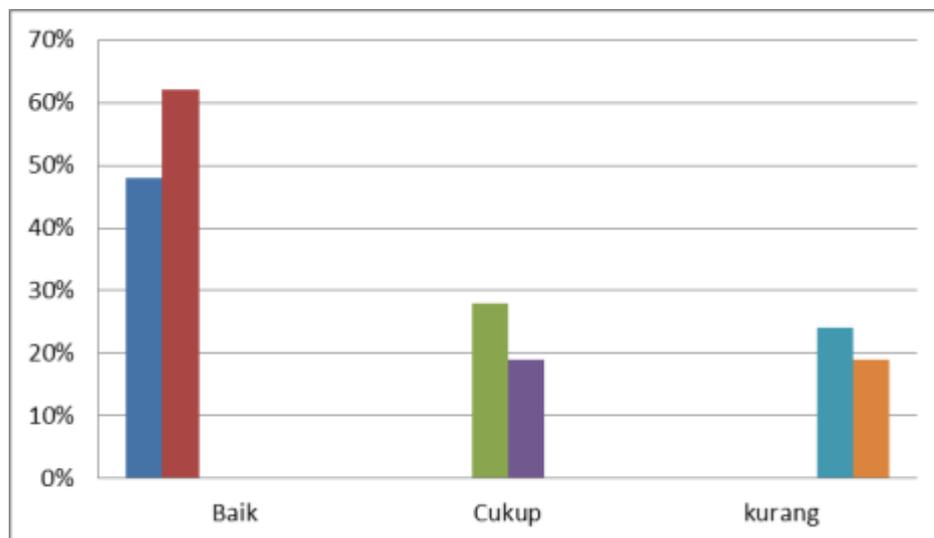
2. Hasil Siklus I pertemuan I dan Siklus I pertemuan II

Dari temuan hasil penelitian diperoleh hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran siklus I. Hasil siklus I mengalami peningkatan dari hasil kreativitas pada data awal pra siklus. Berdasarkan hasil data awal pra siklus, diketahui hasil yang diperoleh peserta didik secara keseluruhan yang mendapat kategori baik meningkat menjadi 3 anak pada siklus I. Hasil analisis pengamatan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang telah dilakukan diperoleh hasil yang tersaji pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.7
Perbandingan Kreativitas Siklus I peretemuan I
dan Siklus I pertemuan II

No	Kategori	Siklus I Peretemuan I		Siklus I Peretemuan II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Baik	10	48	13	62
2	Cukup	6	28	4	19
3	Kurang	5	24	4	19
Jumlah		21	100	21	100

Dari tabel 4.3 dapat dilihat bahwa pada peserta didik siklus I pertemuan I yang mencapai kategori baik sebesar 48%, kategori cukup sebesar 28%, dan kategori kurang sebesar 24%, Dan peserta didik siklus I pertemuan II yang mencapai kategori baik ada 62%, kategori cukup ada 19% dan kategori kurang ada %



Grafik : 4.4
Diagram Perbandingan Perbaikan Siklus I pertemuan I dan
Siklus I pertemuan II

C. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II terdiri dari 4 tahapan sesuai dengan tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pembelajaran pertama dilaksanakan melalui media barang bekas pakai kepada peserta didik. Dimulai dengan perencanaan tindakan mengenai apa saja yang akan dilaksanakan dan diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran, kemudian diuraikan pelaksanaan tindakan. Saat proses pelaksanaan tindakan itu dilakukan pengamatan/observasi, dan hasil pengamatan/observasi itu dijadikan bahan refleksi. Pada siklus II, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memfokuskan pada indikator: meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Siklus II

a. Pertemuan 1

1) Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Membuat daftar siswa untuk kehadiran dan penilaian.
- c) Mempersiapkan materi tentang kreativitas peserta didik, barang bekas pakai, dan karya seni rupa.
- d) Menyediakan lembar observasi dan lembar wawancara.

2) Tindakan

Kegiatan penelitian ini melaksanakan scenario pembelajaran yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Terdapat beberapa pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam kepada peserta didik
- (2) Guru menanyakan kabar siswa
- (3) Guru mengajak siswa berdo'a dipimpin salah seorang siswa
- (4) Guru mengecek kehadiran peserta didik
- (5) Guru mengecek kesiapan diri memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan kegiatan pembelajaran.
- (6) Guru memberitahukan tema yang akan di ajarkan yaitu tentang *“kegiatan peserta didik menggunakan media barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa”*

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan tentang kreativitas dan apa itu karya seni rupa.
- (2) Guru menanyakan apakah peserta didik sudah mengerti tentang apa itu kreativitas dan karya seni rupa.
- (3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk membuat karya seni rupa.
- (4) Peserta didik berdiskusi tentang apa yang akan mereka buat karya seni rupa dari barang bekas pakai.

(5) Peserta didik berdiskusi untuk mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa.

(6) Guru memberikan waktu untuk peserta didik menyelesaikan karya seni rupanya.

(7) Guru menanyakan tentang apa yang sudah didiskusikan oleh peserta didik tentang apa yang akan mereka buat dalam pembuatan karya seni rupa menggunakan barang bekas pakai.

c) Kegiatan Penutup

(1) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang kreativitas atau karya seni rupa.

(2) Guru memberikan sedikit kesimpulan kepada peserta didik mengenai kreativitas.

(3) Guru mengingatkan kembali agar peserta didik membawa alat dan bahan pada minggu yang akan datang.

(4) Guru mengingatkan agar peserta didik mengulang-ulang pelajaran yang sudah diberikan oleh guru.

(5) Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri pembelajaran).

3) Observasi

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti. Observasi pembelajaran difokuskan kepada peserta didik yang mengemukakan materi tentang kreativitas. Kegiatan pembelajaran yang diamati meliputi proses

peningkatan kreativitas peserta didik dengan menggunakan barang bekas pakai.

Adapun kategori respon belajar siswa pada pengamatan siklus pertemuan I ini antara lain:

- a) Mendengarkan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Mendengarkan penjelasan guru.
- c) Siswa menyimak pesan yang diberikan oleh guru.
- d) Siswa mengikuti apa yang diperintahkan oleh guru.

4) Refleksi

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus I pertemuan I terhadap kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa ditemukan bahwa peserta didik cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran, walaupun masih terdapat beberapa siswa yang tidak mendengarkan dengan baik selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat kendala-kendala yang dihadapi peneliti, antara lain:

- a) Peserta didik kurang memahami dengan jelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b) Memastikan suasana agar kondusif sebelum pembelajaran dimulai.
- c) Guru menjelaskan kepada peserta didik memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa.

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus II Pertemuan I

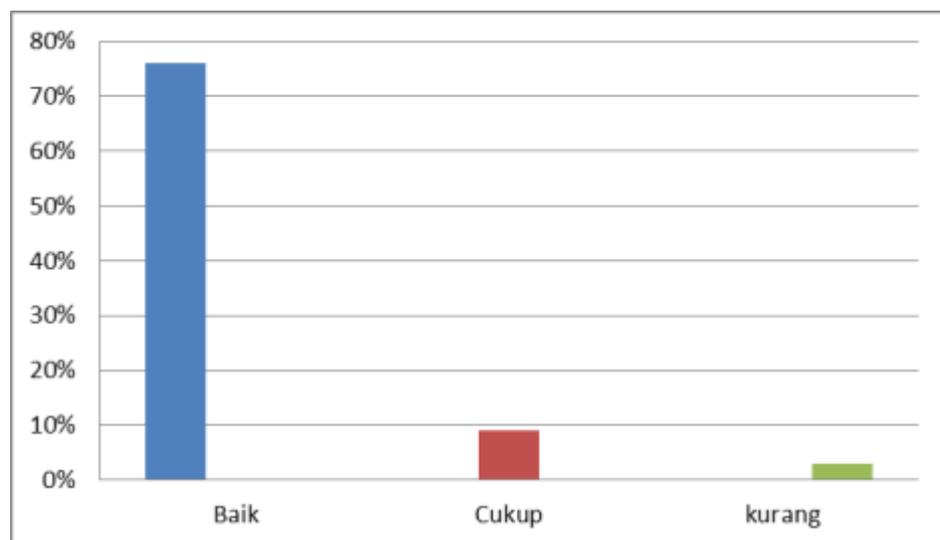
No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AN	88	Baik
2.	CFN	87	Baik
3.	EZH	83	Baik
4.	IP	85	Baik
5.	KR	55	Kurang
6.	KDK	62	Cukup
7.	LFA	93	Baik
8.	MS	85	Baik
9.	MS	83	Baik
10.	NAS	81	Baik
11.	NHN	84	Baik
12.	RAF	87	Baik
13.	RA	65	Cukup
14.	REP	87	Baik
15.	RAR	85	Baik
16.	SAZ	55	Kurang
17.	SABT	93	Baik
18.	WAS	53	Kurang
19.	WEN	85	Baik
20.	WR	90	Baik
21.	QA	83	Baik

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11
Panai Hulu Siklus II Pertemuan I

No		Jumlah	%
1	Baik	16	76
2	Cukup	2	9
3	Kurang	3	3
Jumlah		21	100

Berdasarkan rekapitulasi hasil kreativitas dengan memanfaatkan barang bekas pakai di atas dapat diketahui kreativitas peserta didik dalam kategori Baik mencapai 16 anak atau 76%, kategori Cukup ada 2 anak atau 9% dan kategori Kurang ada 3 anak atau 15%. Kreativitas anak

melalui pemanfaatan barang bekas dalam kategori Baik mencapai 62%. Data kreativitas pada tabel 4.5 dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak di bawah ini :



Grafik : 4.5
Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu

Dari geafik 4.4 diatas analisis data kreativitas peserta didik siklus I I pertemuan I yang mencapai kategori baik sebesar 76%, kategori cukup sebesar 9%, dan kategori kurang sebesar 15%.

b. Pertemuan 2

1) Perencanaan

Siklus I terdiri dari 2 pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 26 dan 30 November 2023. Sebelum proses pembelajaran siklus II dilaksanakan, peneliti telah melakukan kerja kelompok dengan guru wali kelasnya untuk menentukan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran berlangsung kondusif. Peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran siklus II untuk meningkatkan

kegiatan kreativitas peserta didik. Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran, peneliti menggunakan media barang bekas pakai, adapun langkah-langkah pembelajaran terlampir.

Kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi kreativitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang diamati oleh observer. Dan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang diajarkan, peneliti membuat lembar pengamatan yang akan menguji anak berkaitan dengan materi tersebut. Perencanaan yang dilakukan tersebut diatas telah mampu menjadi pedoman yang sistematis dalam proses pembelajaran, artinya susunan program tersebut terstruktur dan merupakan suatu urutan tahapan yang mempermudah pembelajaran suatu materi, sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar.

2) Tindakan

Rangkaian pelaksanaan siklus II dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam menggunakan media barang bekas pakai. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas, guru mengatur tempat duduk siswa, guru menjelaskan materi kreativitas secara singkat.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan menggunakan media barang bekas pakai, guru mengenalkan media barang bekas pakai dan memberi contoh cara memanfaatkan media barang bekas pakai yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapat. Langkah selanjutnya menggunakan media barang bekas pakai dapat berjalan guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Anak melakukan kegiatan dengan media barang bekas pakai dengan pendampingan guru.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini telah sesuai dengan yang direncanakan. Langkah-langkah pembelajaran terlaksana dengan baik, pada kegiatan awal peneliti telah mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya kegiatan berjalan cukup lancar.

3) Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu kreativitas siswa meliputi: keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan berpikir detail (elaborasi), rasa ingin tahu, dan bersikap merasa tertantang.

Pada siklus II pertemuan pertama dan kedua yang diamati adalah keseluruhan kreativitas peserta didik atau proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Fokus utamanya adalah bagaimana penggunaan menggunakan media barang bekas pakai untuk menciptakan

karya seni rupa. Berkenaan dengan penelitian ini, maka hal-hal yang menjadi pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu: Mengamati kreativitas peserta didik, maka instrumen pengamatan yang digunakan adalah lembar observasi dalam penggunaan metode pembelajaran menggunakan media barang bekas pakai.

4) Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (observing) adalah (reflecting), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II. Kekurangan siklus II yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa yang masih bingung mengeluarkan ide, menghasilkan gagasan yang bervariasi dalam menciptakan kreativitas, mengemukakan gagasan yang unik, rasa ingin tahunya masih kurang dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus II anak yang mencapai kategori baik mencapai 18 anak atau 86% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari kreativitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media barang bekas pakai. Proses pembelajaran menggunakan media barang bekas pakai termasuk dalam kategori baik. Maka tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

Berdasarkan observasi siklus II dengan menggunakan media

barang bekas pakai maka dilakukan refleksi yaitu berdiskusi dengan guru kelas, observer, atas segala kegiatan dalam proses pembelajaran hasil refleksi diambil dari lembar observasi. Hasil lembar observasi kreativitas siswa pada siklus II, peneliti sudah melaksanakan proses pembelajaran tetapi masih kurang sesuai dengan langkah-langkah menggunakan media barang bekas pakai.

2. Hasil Siklus II

Dari temuan hasil penelitian diperoleh hasil perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada pembelajaran siklus II. Kreativitas peserta didik siklus II mengalami peningkatan dari kreativitas pada data siklus I. Berdasarkan hasil data siklus I, diketahui hasil yang diperoleh peserta didik secara keseluruhan yang mendapat kategori baik meningkat menjadi 18 anak pada siklus II. Hasil analisis pengamatan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yang telah dilakukan diperoleh hasil yang tersaji pada tabel 4.6 di bawah ini:

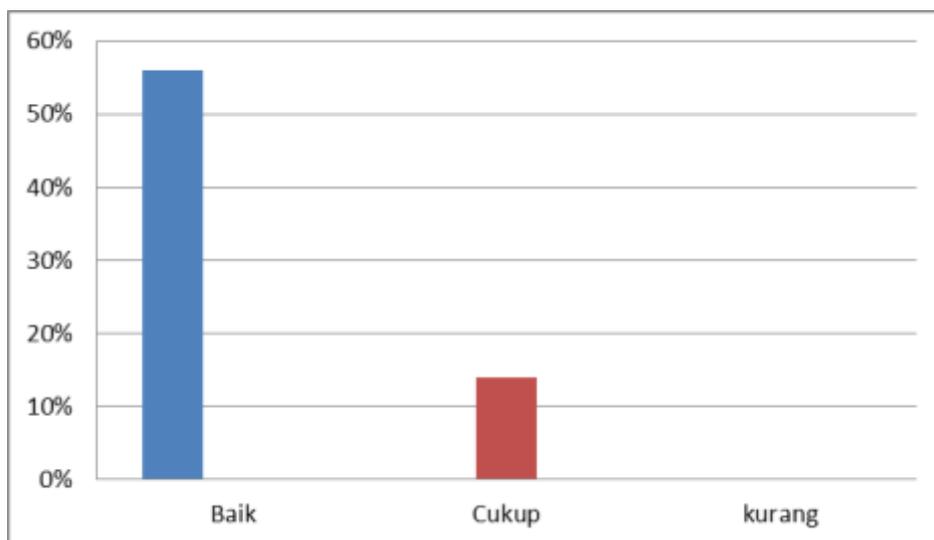
Tabel 4.10
Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai
Hulu Siklus II Pertemuan II

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AN	90	Baik
2.	CFN	89	Baik
3.	EZH	86	Baik
4.	IP	88	Baik
5.	KR	77	Cukup
6.	KDK	82	Baik
7.	LFA	93	Baik
8.	MS	85	Baik
9.	MS	84	Baik
10.	NAS	81	Baik
11.	NHN	82	Baik
12.	RAF	84	Baik
13.	RA	80	Cukup

14.	REP	86	Baik
15.	RAR	85	Baik
16.	SAZ	75	Cukup
17.	SABT	95	Baik
18.	WAS	83	Baik
19.	WEN	85	Baik
20.	WR	89	Baik
21.	QA	86	Baik

Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Kreativitas Kelas V SDN 11 Panai Hulu
Siklus II Pertemuan II

No	Kategori	Jumlah	%
1	Baik	18	86
2	Cukup	3	14
3	Kurang	0	0
Jumlah		21	100



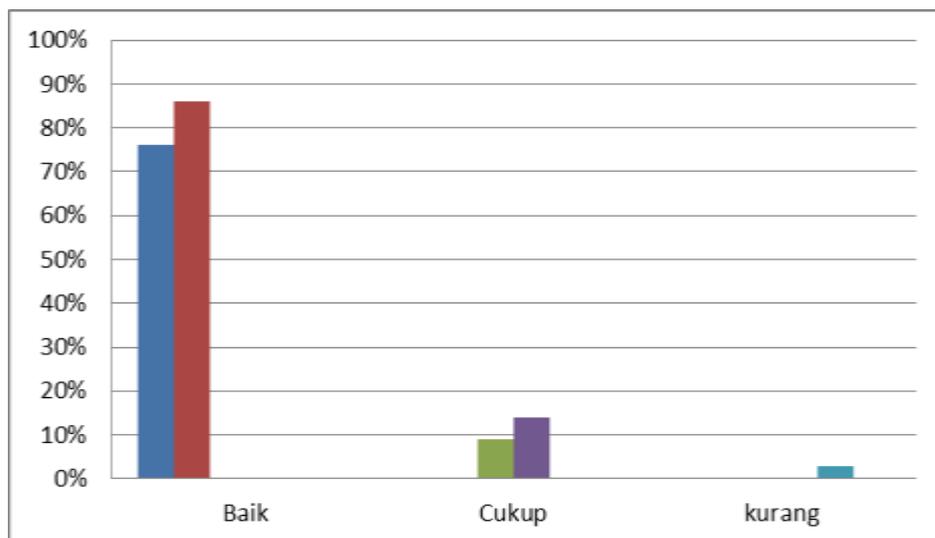
Grafik : 4.6
Kreativitas Peserta Didik Kelas V SDN 11 Panai Hulu

Dari grafik 4.2 diatas analisis data kreativitas peserta didik siklus II yang mencapai kategori baik ada 86%, kategori cukup ada 14% dan kategori kurang ada 0%. Data perbandingan ketuntasan belajar pada tabel 4.4 dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak dibawah ini :

Tabel 4.12
Perbandingan Kreativitas Siklus II peretemuan I dan
Siklus II pertemuan II

No	Siklus II peretemuan I			Siklus II peretemuan II		
	Kategori	Jumlah	%	Kategori	Jumlah	%
1	Baik	16	76	Baik	18	86
2	Cukup	2	9	Cukup	3	14
3	Kurang	3	3	Kurang	0	0
Jumlah		21	100		21	100

Dari tabel 4.4 dapat dilihat bahwa pada peserta didik siklus I I pertemuan I yang mencapai kategori baik sebesar 76%, kategori cukup sebesar 9%, dan kategori kurang sebesar 15%, Dan peserta didik siklus II yang mencapai kategori baik ada 86%, kategori cukup ada 14% dan kategori kurang ada 0%



Grafik : 4.7
Diagram Perbandingan Perbaikan Siklus II pertemuan I dan
Siklus II pertemuan II

Diagram di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prasiklus ke siklus I dan siklus II pada tingkat kreativitas peserta didik di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.

Munandar (2012) menjelaskan bahwa kreativitas memiliki 4 (empat)

aspek ditinjau dari beberapa segi yaitu: 1) Pribadi (person) dengan salah satu indikator adalah kelancaran ide sesuai kreasi yang dapat dimunculkan oleh anak. 2) Proses (process) dengan salah satu indikator adalah kerincian ide sehingga adanya hasil karya yang mendetail selama kegiatan. 3) Pendorong (press) dengan salah satu indikator adalah variasi ide akibat anak memiliki minat yang luas dan motivasi yang tinggi, dan 4) Produk (product) dengan salah satu indikator adalah keaslian ide. Anak mampu memunculkan hasil kreasi yang baru, dan orisinil. Selain itu terdapat rumusan permasalahan lainnya adalah “Bagaimana kegiatan menggunakan media barang bekas pakai dapat meningkatkan kreativitas di kelas V SDN 11 Panai Hulu ?” Pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II terlihat adanya peningkatan kreativitas sebelum dan sesudah diberikan tindakan, yaitu melalui kegiatan menggunakan media barang bekas pakai.

Munandar (2012) memberikan empat alasan perlunya dikembangkan kreativitas pada anak dikaitkan dengan proses pembelajaran yang telah dilakukan: Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya dan ini merupakan kebutuhan pokok anak. Kedua, kreativitas atau cara berpikir kreatif, dalam arti kemampuan untuk menemukan cara-cara baru memecahkan suatu permasalahan menggunakan media barang bekas pakai. Ketiga, memberikan kepuasan pada anak setelah melihat hasil kreasinya. Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Kegiatan pada Siklus I dilakukan pada kompetensi dasar peserta didik mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menggunakan

media barang bekas pakai. secara berkelompok. Selama kegiatan pelaksanaan pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan media barang bekas pakai. belum muncul ide-ide baru dan kolaborasi karena peserta didik ingin mempertahankan pendapatnya sendiri-sendiri. Begitu juga dengan variasi ide anak belum berkembang secara maksimal sehingga tidak mendapatkan hasil karya yang memuaskan.

Kegiatan pembelajaran pada Siklus II dilakukan pada kompetensi dasar anak mampu meningkatkan kreativitas dengan kegiatan menggunakan media barang bekas pakai secara berkelompok. Dalam penelitian ini peneliti mengamati peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi siswa. Siswa membuat ide-ide baru dalam sudah mulai sempurna dan terlihat jelas karena dilaksanakan secara berkelompok, guru membimbing dan mengawasi peserta didik dengan perhatian yang tinggi. Terdapat perbedaan perlakuan pada proses pembelajaran Siklus I dengan Siklus II.

D. Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami. Analisis data kualitatif bersifat induktif yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Untuk menganalisis data digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa

Setelah data terkumpul melalui teknik observasi, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu:⁴⁵

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi aktivitas siswa/guru

N = Jumlah frekuensi

P = Angka persentase aktivitas siswa/guru

100% = Bilangan tetap

Untuk menentukan ketuntasan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai :

$$N_A = \frac{\text{Skor yang diperoleh peserta didik}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keberhasilan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas pakai.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan memanfaatkan barang bekas pakai dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Berdasarkan kondisi awal bahwa peserta didik yang masih jarang memanfaatkan barang bekas pakai, sehingga masih rendahnya kreativitas peserta didik dalam menciptakan karya seni rupa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dapat dilihat dengan tingkat

⁴⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Wali Pers, 2014., hal .43

persentase di atas yang mana pada setiap aspek terjadi peningkatan kreativitas peserta didik terutama pada aspek keterampilan berpikir lancar. Pada aspek tersebut peserta didik mampu memberikan banyak ide, menghasilkan ide yang bervariasi, mengemukakan ide-ide yang unik sehingga proses menciptakan karya seni rupa berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 10 anak atau 48%. Namun terdapat 6 anak atau 28% masih mendapat kategori Cukup, dan 5 anak atau 24% masih mendapat kategori Kurang dan pada siklus I pertemuan II anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 13 anak atau 62%. Namun terdapat 4 anak atau 19% masih mendapat kategori Cukup, dan 4 anak atau 19% masih mendapat kategori Kurang. Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan dengan tindakan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 16 anak atau 76%. Namun terdapat 2 anak atau 9% masih mendapat kategori Cukup, dan 3 anak atau 15% masih mendapat kategori Kurang, oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan tindakan pada siklus II pertemuan II anak yang mendapat kategori Baik meningkat mencapai 86% atau 18 anak, kategori Cukup menjadi 3 anak atau 14%, dan kategori Kurang menjadi 0 anak atau 0%.

Jadi, salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SBdP yaitu dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa. Secara keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan barang bekas pakai dapat meningkatkan kreativitas peserta didik di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten

Labuhanbatu.

F. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti telah melaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan dalam metodologi penelitian. Hal ini dilaksanakan agar hasil yang diperoleh benar-benar maksimal dan objektif, meskipun dengan upaya yang telah dilaksanakan peneliti mengetahui banyaknya keterbatasan yang dihadapi peneliti, diantara keterbatasan yang dihadapi peneliti selama melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini adalah kurangnya waktu, kesempatan untuk memperoleh pengetahuan, dorongan, sarana, dan kesempatan.

Keterbatasan yang dihadapi disaat penelitian tidak akan mengurangi semangat dalam penelitian ini, dengan segala upaya kerja dan bantuan semua pihak peneliti berusaha meminimalkan hambatan yang dihadapi sehingga hasil yang di inginkan terwujud skripsi sederhana yang bermanfaat. Akhirnya dengan usaha, kerja keras dan bantuan semua pihak skripsi ini dapat diselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pemanfaatan barang bekas pakai di kelas V SDN 11 Panai Hulu yaitu untuk menciptakan karya seni rupa. Peserta didik dituntut untuk memberikan ide-ide dalam membuat karya seni rupa dengan memanfaatkan barang bekas pakai yang ada di lingkungan sekitar dan mudah untuk didapatkan, supaya peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa dari barang bekas pakai, seperti membuat celengan dari kardus, membuat bunga dari plastik, membuat miniatur rumah dengan menggunakan bekas stik es krim dan lain-lain.
2. Pemanfaatan barang bekas pakai membuktikan adanya peningkatan kreativitas peserta didik di kelas V SDN Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan pada siklus I pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 10 anak atau 48%. Namun terdapat 6 anak atau 28% masih mendapat kategori Cukup, dan 5 anak atau 24% masih mendapat kategori Kurang dan pada siklus I pertemuan II anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 13 anak atau 62%. Namun terdapat 4 anak atau 19% masih mendapat kategori Cukup, dan 4 anak atau 19% masih mendapat kategori Kurang . Oleh karena itu, perlu diadakan perbaikan dengan tindakan pada siklus II. Pada siklus II pertemuan I anak yang memperoleh kategori Baik menjadi 16 anak atau 76%. Namun terdapat 2 anak atau 9% masih mendapat kategori Cukup, dan 3 anak atau 15% masih mendapat kategori Kurang, oleh karena itu dilakukan perbaikan dengan tindakan pada siklus II pertemuan II anak yang mendapat kategori Baik meningkat mencapai

86% atau 18 anak, kategori Cukup menjadi 3 anak atau 14%, dan kategori Kurang menjadi 0 anak atau 0%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran dalam skripsi ini yaitu:

1. Bagi pembaca diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu tentang kreativitas anak melalui *pemanfaatan barang bekas*.
2. Bagi kepala sekolah diharapkan lebih memperhatikan sarana dan prasarana sekolah baik media maupun alat permainan edukatif yang ada di kelas, khususnya tentang pemanfaatan barang bekas, agar guru tidak menemukan kesulitan selama kegiatan pembelajaran dan para peserta didik semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi guru, perlukiranya guru lebih bervariasi dalam memberikan kreativitas dari pemanfaatan barang bekas, sehingga anak dapat lebih antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Motivasi dan bimbingan perlu lebih ditingkatkan oleh guru agar dapat memacu semangat belajar anak.
4. Bagi peneliti lanjutan, penelitian ini terbatas pada kreativitas anak melalui pemanfaatan barang bekas, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut dalam bidang kemampuan anak yang lainnya yang belum pernah dilakukan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terkait meningkatkan kreativitas peserta didik dengan memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu , peneliti menyarankan :

1. Bagi sekolah hendaknya agar dapat segera memberikan pelatihan kepada guru mengenai pemanfaatan barang bekas. Sebagai media pembelajaran. Karena hal tersebut sangat penting dimana guru lah yang berperan penting dalam pembelajaran karena salah satu peran guru adalah dapat mendorong kreativitas siswa.
2. Bagi guru untuk dapat selalu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, efektif dan efisien dengan memanfaatkan barang bekas pakai yang ada di lingkungan sekitar.
3. Bagi siswa hendaknya lebih mengeksplor lagi untuk menghasilkan produk yang baru. Hendaknya siswa mempersiapkan dan memperbanyak waktu untuk memanfaatkan barang bekas pakai agar lebih kreatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Riya, Ali Sunarso, "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Peningkatan Kreatifitas pada Mata Pelajaran SBK", Jurnal Unnes, 2018.
- Busono Mardiaty, "Upaya Merangsang Kreativitas Anak Berbakat", Jurnal Cakrawala Pendidikan, No.2, tahun XIV.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005).
- Erihadiana Mohammad, "Pembelajaran Penelitian Tindakan Kelas Di Perguruan Tinggi Islam" XXVIII, no. 229 (2013).
- Hanggara Fathwa Rizza, "Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Berkarya Topeng dalam Pembelajaran Seni Rupa di kelas VII SMP Negeri 1 Mayong Jepara" skripsi fakultas bahasa dan seni, Universitas Negeri Semarang, 2011.
- Harahap, Asriana, *Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Tematik Kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidempuan*, Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 1 No. 1. Juni 2018
- Izzati Happy Dwi, "Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV semester II SDN Jatirejo Tikung Lamongan" (Universitas Muhammadiyah Malang, 2014).
- Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).
- M Fadillah Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran, Kreatif, dan Menyenangkan*. (Ct. 1 ; Jl. Tambora Raya No. 23 Rawamangun, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2014).
- Magfiroh Syahadati Nur, "Karakteristik Mata Pelajaran Umum (SBDP) yang diintegrasikan dalam Pembelajaran Tematik Terpadu MI/SD", artikel, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2017.
- Malasari, "Pemanfaatan Barang Bekas untuk Menunjang Kreativitas Siswa Materi Keterampilan pada Masa Pandemi Covid-19 di kelas IV sekolah Dasar", (skripsi S1 Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, Universitas Jambi, 2021).
- Masganti dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktek*, (Medan: Perdana Publishing, 2016).

Nazihah Urwatun, “Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Ajar (APE) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Makanan”(Universitas Muhammadiyah Sidoarjo)

Nurdin Syafruddin, “Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas,” *JURNAL EDUCATIVE* 1, no. 1 (2016).

Nursisto, *Kiat Menggali Kreativitas*, (Yogyakarta: Mitra Gama Widya, 2013)

Observasi dilakukan di SD Negeri 11 pada tanggal 3 juli 2023 pukul 09:35 WIB.

Rangkuti Ahmad Nizar , *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016).

Restanti Dewi ,”*Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas pada Mata Pelajaran SBdp kelas IV SDN Doropa Ayung 01 Kabupaten Pati*”,(Sripsi PGSD fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Se4marang,2017).

Rohani,”meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas”*Jurnal program studi pendidikan guru raudhatul athfal (PGRA)* Vol. 05 No. 2, Juli –Desember 2017.

Rohyani Sari, “*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.

Salahudin Anas, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung:CV.Pustaka Setia 2015

Sit Masganti,” *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*”, (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016).

Suparno Paul, “Triangulasi”, Ariobimo Nusantara (Ed.), *Riset Tindakan untuk Mendidik* (Jakarta: PT Grasindo, 2018).

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

Suyatmi,Skripsi:” *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar Pada Anak Kelompok A di TK ABA NGABEAN 2*”(Yogyakarta: UNY,2014).

Suzana, Abdul Karim dkk,”*Bermain Kognitif Matematika Anak melalui Pemanfaatan Barang Bekas pada Masa Pandemic Covid 19*”, *Jurnal pendidikan anak usia dini Undiksha*, Vol.9 No. 2,2021.

Toding Crismant, Arie S.M. Lomenta dkk, "*Pembuatan Animasi 3 Dimensi Perbedaan Sampah Organic dan Anorganik untuk Anak-anak*". Journal Teknik Informatika. Vol. 12, No. 1, 2017.

UU No. 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1

Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak Kanak....*,

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah	: SDN 11 Panai Hulu Kab. Labuhanbatu
Tema	: Menggunakan Barang Bekas Pakai
Subtema	: Barang Bekas Pakai
Mata Pelajaran	: SBdp
Kelas/semester	: V
Alokasi waktu	: 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti :

- KI-1 Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk hidup ciptaan Tuhan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak bermain dan berahklak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
2.1	Menjelaskan tentang penggunaan barang bekas pakai	2.1 Siswa mampu membuat karya seni rupa menggunakan barang bekas pakai.
3.1	Mengidentifikasi jenis barang bekas pakai yang ada di lingkungan sekitar	

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini selesai, peserta didik diharapkan dapat :

1. Dengan mencermati gambar, siswa dapat menemukan jenis-jenis produk yang dihasilkan alam di lingkungan setempat dengan tepat.
2. Dengan mencermati gambar, siswa dapat mendefinisikan langkah-langkah pembuatan karya seni rupa dengan menggunakan bahan bekas pakai dengan tepat.
3. Dengan menyimpulkan apa yang telah dipelajari hari ini, siswa dapat memiliki pemahaman akan keberadaannya sebagai makhluk Tuhan yang saling membutuhkan satu sama lain dan perlu memiliki sikap saling tolong menolong dan bertanggung jawab.
4. Melalui diskusi dan tanya jawab, siswa dapat memahami contoh dan manfaat menggunakan barang bekas pakai.

D. Materi Pembelajaran:

- a. Fungsi barang bekas pakai
- b. Manfaat barang bekas pakai
- c. Jenis-jenis barang bekas pakai

E. Metode pembelajaran:

- a. Ceramah
- b. Diskusi kelompok
- c. Tanya jawab
- d. Tugas

F. Media/Alat Pembelajaran

Alat dan Bahan : Barang bekas, lem, gunting, dan lain-lain.

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru memberikan salam kepada peserta didik➤ Guru menanyakan kabar siswa➤ Guru mengajak siswa berdo'a dipimpin salah seorang siswa➤ Guru mengecek kehadiran peserta didik➤ Guru mengecek kesiapan diri memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan kegiatan pembelajaran.➤ Guru memberitahukan tema yang akan di ajarkan yaitu tentang "<i>kreativitas peserta didik menggunakan media barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa</i>"	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">➤ Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk membuat karya seni rupa.➤ Guru memberitahukan kepada peserta didik untuk mengeluarkan dan menyiapkan barang-barang yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa dengan menggunakan barang bekas pakai.➤ Guru memerintahkan kepada peserta didik untuk membuat rancangan tahap awal membuat kerajinan (karya seni rupa).	45 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyuruh peserta didik untuk memulai membuat kerajinan yang akan dibuat oleh peserta didik. ➤ Guru mengawasi, memantau serta memberitahu apa yang dilakukan oleh peserta didik untuk membuat karya seni rupa. ➤ Guru memantau bergilir ke kelompok-kelompok dan juga bertanya tentang kerajinan yang sedang dibuat oleh peserta didik. ➤ Guru memberikan waktu untuk peserta didik menyelesaikan karya seni rupanya. ➤ Setelah selesai membuat karya seni rupa nya guru menyuruh peserta didik maju kedepan untuk mempresentasikan hasil dari karya seni rupa yang dibuat oleh kelompoknya. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melihat hasil dari karya seni rupa yang dibuat oleh peserta didik ➤ Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperlihatkan karya seni rupa nya kepada teman sekelasnya. ➤ Guru meminta agar foto bersama kepada peserta didik dengan menunjukkan hasil karya seni rupa yang sudah mereka buat. ➤ Guru memberikan sedikit kesimpulan kepada peserta didik mengenai kreativitas. ➤ Guru mengajak siswa berdoa'a menurut agama dan kepercayaan masing-masing (untuk mengakhiri pembelajaran). 	10 Menit

I. Penilaian

Bentuk Penilaian : Tes paraktek

Rubrik Penilaian Keterampilan mencetak

Aspek Yang dinilai	Rentang Skala				Skor
	1	2	3	4	
Kelancaran					
Keluwesannya					
Keaslian					
Keterperincian					
Kepekaan					
Total					
Nilai					

Padangsidempuan, November 2023

Mengetahui
Wali Kelas V

Peneliti

Aulia Rahman
NIP 198802152020121005

Mardiana
Nim 2020500126

Kepala Sekolah

Jamaluddin
NIP

Nama :

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA

Petunjuk pengisian

1. Lembar Observasi terdiri dari 25 aspek. Dan guru mempertimbangkan setiap aspek dengan baik.
2. Berikan tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan kreativitas siswa.

4 = Selalu 2 = Kadang-kadang

3 = Sering 1 = Tidak pernah

NO	Aspek yang di amati	Jawaban			
		4	3	2	1
1	Siswa mengemukakan banyak ide, sarana dalam penyelesaian masalah				
2	Bekerja cepat untuk melakukan kreativitas yang lebih banyak				
3	Siswa dapat menyelesaikan masalah dalam hal berpikir lincer				
4	Menyelesaikan banyak kreativitas dalam waktu yang singkat				
5	Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal				
6	Menghasilkan gagasan yang bervariasi dalam menciptakan kreativitas				
7	Dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda				
8	Dapat menerapkan konsep, dan aturan dalam pemecahan masalah kreativitas				
9	Menemukan lebih dari satu cara dalam menyelesaikan masalah				
10	Mampu menggabungkan ide-ide yang sudah pernah ada menjadi sebuah gagasan yang baru				
11	Mengemukakan gagasan yang langka atau unik				
12	Menciptakan ide-ide atau hasil karya yang berbeda dan betul-betul baru				
13	Mampu membuat kombinasi-kombinasi untuk menciptakan karya seni rupa				
14	Mengembangkan gagasan dari orang lain				
15	Membuat laporan dengan detail dan berbeda				
16	Keinginan untuk mencari tahu, mendalami pengetahuan lebih dalam				
17	Mempertanyakan segala sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran				

18	Antusias dalam mengerjakan karya seni rupa				
19	Bertanya kepada guru atau teman tentang materi pembelajaran				
20	Berupaya untuk mengetahui lebih dalam tentang apa yang dipelajari				
21	Melibatkan diri dalam tugas yang diberikan oleh guru				
22	Memecahkan suatu masalah yang sulit				
23	Membuat karya seni rupa yang berbeda dari sebelumnya dan lebih dikembangkan				
24	Membuat karya seni rupa yang sulit bagi orang lain				
25	Mampu membuat karya seni rupa yang baru dan unik dari yang sebelumnya				

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khodijah Lubis, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Lembar Observasi, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu”**

Yang disusun oleh:

Nama : Mardiana

Nim : 2020500126

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, September 2023
Validator,

Siti Khodijah Lubis, M. Pd

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI SISWA

A. Identitas Validator

Nama : Siti Khodijah Lubis, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

B. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

1. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :
Sangat sesuai : 4
Sesuai : 3
Tidak Sesuai : 2
Sangat tidak sesuai : 1
2. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

C. Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pernyataan observasi dengan tujuan observasi				
2.	Pernyataan observasi mudah dipahami oleh peneliti/observer				
3.	Pedoman observasi layak digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif				
4.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				
5.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
Jumlah					
Total Skor					
Rata-Rata Skor					

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, September 2023

Validator,

Siti Khodijah Lubis, M. Pd

LEMBAR WAWANCARA GURU

Narasumber : Guru SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu

Nama Sekolah : SDN 11 Panai Hulu

Hari/tanggal : Rabu/ 05 Juli 2023

Mata Pelajaran : SBdp

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di sekolah SDN 11 sudah ada ataupun pernah memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa ?	Sebelumnya sudah pernah guru memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa.
2.	Bagaimana peran guru dalam meningkatkan kreativitas pada siswa?	peran guru dalam meningkatkan kreativitas yaitu memberikan arahan yang baik, bertutur kata yang baik dan berperilaku baik
3.	Efektifkah pembelajaran SBdp sebagai usaha peningkatan kreativitas siswa?	Sangat efektif karena peserta didik juga lebih tertarik dengan menggunakan bahan bekas pakai untuk menciptakan sebuah karya seni rupa.
4.	Apa alasan bapak memanfaatkan barang bekas pakai pada pembelajaran SBdp?	karena barang bekas yang tidak terpakai, di daur ulang menjadi barang lain yang berguna. Dan juga cocok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik.
5.	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan barang bekas pakai sebagai media ajar?	Guru belum pernah mengikuti pelatihan tentang pemanfaatan barang bekas pakai sebagai media ajar.
6.	Apaakah peran guru sangat penting dalam usaha meningkatkan kreativitas siswa?	Peran guru sangat penting, karena berpikir peserta didik dalam pembelajaran tidak akan berkembang jika peran guru tidak maksimal.
7.	Bagaimana karakteristik siswa yang dapat dikatakan kreatif itu?	Pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara baru yang berbeda dan mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah.
8.	Menurut bapak apakah	Pemanfaatan barang bekas akan

	<p>penggunaan media pembelajaran dengan pemanfaatan barang bekas pakai efektif atau tidak?</p>	<p>menjadi solusi utama bagi guru dalam menunjang proses pembelajaran, dimana cara mendapatkannya mudah dan tidak membutuhkan biaya yang mahal sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif tanpa memberatkan salah satu pihak.</p>
9.	<p>Apa hambatan dalam pemanfaatan barang bekas pakai sebagai media ajar untuk meningkatkan kreativitas siswa?</p>	<p>Waktu dan durasi jam pelajaran yang kurang, dan terbatasnya fasilitas, sarana dan prasarana sekolah juga menjadi hambatan dalam kegiatan pemanfaatan barang bekas pakai.</p>
10.	<p>Apa dukungan sekolah dalam meningkatkan kreativitas peserta didik?</p>	<p>Perlunya dukungan dari sekolah berupa fasilitas yang menunjang kreativitas peserta didik.</p>

LEMBAR WAWANCARA SISWA

Nama Sekolah : SDN 11 Panai Hulu

Hari/tanggal : Rabu/ 05 Juli 2023

Mata Pelajaran : SBdp

Narasumber : Siswa kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten

Labuhanbatu

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu pernah menggunakan barang bekas pakai dalam menciptakan karya seni rupa?	Sebelumnya sudah pernah dilakukan menggunakan barang bekas pakai dalam menciptakan karya seni rupa.
2.	Apa saja barang bekas pakai yang kamu siapkan untuk menciptakan karya seni rupa?	Kardus, plastik, dan kertas
3.	Apakah ada kesulitan untuk mencari barang bekas yang akan digunakan untuk menciptakan karya seni rupa?	Tidak, karena barang bekas yang akan digunakan banyak disekitar lingkungan rumah dan sekolah.
4.	Apa saja contoh pemanfaatan barang bekas pakai menurut kamu?	Membuat bunga dari plastik, membuat celengan dari kardus, membuat miniature rumah dari stik es krim,dan lain-lain.
5.	Apakah kamu kesulitan dalam menciptakan karya seni rupa dari barang bekas pakai?	Tidak, karena kami saling bekerjasama dengan temang sekelompok yang saling membantu satu dengan yang lainnya.
6.	Apa kreativitas yang kamu buat dengan memanfaatkan barang bekas pakai?	Membuat celengan dari kardus, membuat minuaturn rumah dari stik es krim, bunga dari plastik.
7.	Apakah kamu menyukai atau tidak kegiatan membuat karya seni rupa tersebut?	Sangat suka, karna belajar jadi menyenangkan dan tidak membosankan.
8.	Mengapa kreativitas sangat penting dalam proses pembelajaran ?	Karena kreativitas akan membantu memotivasi peserta didik dalam belajar.sehingga mampu mengeluarkan ide-ide serta memiliki rasa ingin tahu

		dalam proses pembelajaran.
9.	Apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas menurut kamu?	Selalu mencoba hal yang baru, selalu ingin tahu, dan mencatat ide-ide yang muncul.
10.	Mengapa kreativitas penting dikembangkan menurut kamu?	Karena kreativitas dalam pembelajaran dapat menciptakan situasi yang baru sehingga siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran.

LEMBAR VALIDASI WAWANCARA

D. Identitas Validator

Nama : Siti Khodijah Lubis, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

E. Petunjuk Pengisian Validasi

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi tentang instrumen validitas yang akan digunakan dalam menilai instrumen penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Dengan petunjuk penilaian sebagai berikut:

3. Kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan skor dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disesuaikan dengan kriteria :

Sangat sesuai : 4

Sesuai : 3

Tidak Sesuai : 2

Sangat tidak sesuai : 1

4. Jika Bapak/Ibu menganggap perlu ada revisi, maka mohon Bapak/Ibu memberikan butir revisi pada bagian saran dan kritik pada lembar yang telah disediakan.

F. Validasi Instrumen

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan wawancara dengan tujuan wawancara				
2.	Pertanyaan wawancara mudah dipahami peserta didik				
3.	Pedoman wawancara layak digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif				
4.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung makna ganda				
5.	Maksud dari pertanyaan dirumuskan dengan singkat dan jelas				
Jumlah					
Total Skor					
Rata-Rata Skor					

Catatan :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, September 2023

Validator,

Siti Khodijah Lubis, M. Pd

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Khodijah Lubis, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Lembar Observasi, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **“Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai untuk Menciptakan Karya Seni Rupa di Kelas SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu”**

Yang disusun oleh:

Nama : Mardiana

Nim : 2020500126

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, September 2023
Validator,

Siti Khodijah Lubis, M. Pd

Lampiran

DOKUMENTASI











