

**IMPLEMENTASI KERAJINAN TANGAN DARI BARANG BEKAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SBK DI SDN 12 PANGKATAN
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

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

Oleh

**GILANG RAMADHAN
NIM. 2020500139**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

**IMPLEMENTASI KERAJINAN TANGAN DARI BARANG BEKAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SBK DI SDN 12 PANGKATAN
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

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

OLEH:

**GILANG RAMADHAN
NIM. 2020500139**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**IMPLEMENTASI KERAJINAN TANGAN DARI BARANG BEKAS
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SBK DI SDN 12 PANGKATAN
KABUPATEN LABUHANBATU**



SKRIPSI

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

OLEH:

GILANG RAMADHAN
NIM. 2020500139

PEMBIMBING I

Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag., M.Pd.
NIP 197007031996032001

PEMBIMBING II

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP 199106292019032008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. Gilang Ramadhan
Lampiran : 7 (tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 2026

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Gilang Ramadhan yang berjudul: *Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhan Batu*, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka Saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag., M.Pd.
NIP.197007031996032001

PEMBIMBING II,



Ramahdani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiarisi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai mana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan,
Saya yang Menyatakan,

2026



Gilang Ramadhan
NIM. 2020500139

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139
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 Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **“Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu .”** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan,
Pembuat Pernyataan

2026



Gilang Ramadhan
NIM. 2020500139



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

**JUDUL SKRIPSI : Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas
Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada
Mata Pelajaran SBK di SDN 12 Pangkatan Kabupaten
Labuhanbatu**

NAMA : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139

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



Padangsidempuan, Maret 2026

Dekan

Dr. Letya Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002



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 Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Implementasi Kerajinan Tangan dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu

Ketua

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Adek Safitri, M.Pd.
NIPKKK. 19880515520252122070

Anggota

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 197707262003122001

Adek Santri, M.Pd.
NIPKKK. 19880515520252122070

Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197007031996032001

Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Selasa, 14 April 2026
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/ 79 (B)
Indeks Prediksi Kumulatif : 3.51
Predikat : Pujian

ABSTRAK

Nama : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139
Judul Skripsi : Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu

Kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sangat penting untuk dikembangkan agar mereka mampu menghasilkan karya yang variatif dan bernilai estetika. Namun hasil observasi awal di kelas IV SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih rendah. Siswa belum mampu menuangkan ide secara optimal, hasil karya cenderung sederhana dan kurang rapi, serta pembelajaran belum memberikan kesempatan yang cukup untuk bereksperimen. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan barang bekas sebagai bahan utama dalam membuat kerajinan tangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan barang bekas dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN 12 Pangkatan, Kabupaten Labuhanbatu. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin, yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 28 siswa. Data diperoleh melalui observasi, tes, dokumentasi, dan penilaian kreativitas berdasarkan ide, keluwesan, keaslian, dan kerapian karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I pertemuan pertama terdapat 10 siswa (36%) yang masuk kategori kreatif, 9 siswa (32%) cukup kreatif, dan 9 siswa (32%) kurang kreatif. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa kreatif naik menjadi 13 orang (46%), cukup kreatif 9 orang (32%), dan kurang kreatif menurun menjadi 6 orang (21%). Pada siklus II pertemuan pertama muncul 4 siswa (14%) yang sangat kreatif, 12 siswa (43%) kreatif, dan 12 siswa (43%) cukup kreatif, tanpa ada lagi siswa yang kurang kreatif. Pada pertemuan kedua siklus II hasilnya lebih baik dengan 5 siswa (18%) sangat kreatif, 16 siswa (57%) kreatif, dan 7 siswa (25%) cukup kreatif. Hasil karya siswa lebih rapi, variatif, dan estetis. Siswa juga lebih percaya diri, mampu bekerja sama, dan peduli lingkungan. Pembelajaran dengan barang bekas efektif meningkatkan kreativitas, baik dalam ide maupun kualitas karya.

Kata Kunci: Kreativitas siswa, kerajinan tangan, barang bekas.

ABSTRACT

Name : Gilang Ramadhan
Reg. Number : 2020500139
Title : *The Implementation of Handicrafts from Recycled Materials to Improve Students' Learning Creativity in Arts, Culture, and Skills Subject at SDN 12 Pangkatan, Labuhanbatu Regency*

Creativity in the subject of Arts, Culture, and Skills (SBK) is essential to develop so that students can produce varied and aesthetically valuable works. However, preliminary observations in Grade IV of SDN 12 Pangkatan, Labuhanbatu Regency, showed that students' creativity was still low. Students were not yet able to express ideas optimally, their works tended to be simple and less neat, and the learning process did not provide sufficient opportunities for experimentation. One alternative that can be applied is utilizing recycled materials as the main medium for making handicrafts. This study aims to determine how the use of recycled materials can improve the learning creativity of Grade IV students at SDN 12 Pangkatan, Labuhanbatu Regency. The method used was Classroom Action Research (CAR) with Kurt Lewin's model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles with 28 students as subjects. Data were collected through observation, tests, documentation, and creativity assessments based on students' ideas, flexibility, originality, and neatness. The results showed a significant improvement. In the first meeting of Cycle I, 10 students (36%) were categorized as creative, 9 students (32%) as fairly creative, and 9 students (32%) as less creative. In the second meeting, the number of creative students increased to 13 (46%), fairly creative remained at 9 (32%), and less creative decreased to 6 (21%). In the first meeting of Cycle II, 4 students (14%) were categorized as very creative, 12 students (43%) as creative, and 12 students (43%) as fairly creative, with no students remaining in the less creative category. The second meeting of Cycle II showed better results with 5 students (18%) very creative, 16 students (57%) creative, and 7 students (25%) fairly creative. Students' works became neater, more varied, appealing, and aesthetically valuable. Students' work became neater, more varied, and more aesthetic. Students also became more confident, able to collaborate, and more environmentally aware. Learning using recycled materials is effective in improving creativity, both in generating ideas and in the quality of the work.

Keywords: *Student creativity, handicrafts, recycled materials.*

خلاصة

الاسم : جيلان رمضان
رقم القيد : ٢٠٢٠٥٠٠١٣٩
عنوان البحث : تطبيق الأشغال اليدوية من المواد المستعملة لتحسين إبداع التعلّم لدى التلاميذ
في مادة الفنون والثقافة والمهارات بالمدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٢
بانكاتان محافظة لابوهانباتو

تُعَدّ إبداعية الطلاب في مادة الفنون والثقافة والمهارات أمرًا مهمًا ينبغي تنميته ليتمكنوا من إنتاج أعمال متنوعة وذات قيمة جمالية. إلا أن نتائج الملاحظة الأولية في الصف الرابع بمدرسة المدرسة الابتدائية الحكومية رقم ١٢ بانكاتان، بمحافظة لابوهانباتو، أظهرت أن مستوى إبداع الطلاب لا يزال منخفضًا، حيث لم يتمكنوا من التعبير عن أفكارهم بشكل أمثل، وكانت الأعمال تميل إلى البساطة وقلة التنظيم، كما أن عملية التعلم لم تتيح فرصًا كافية للتجريب. ومن البدائل التي يمكن تطبيقها استخدام المواد المستعملة كخامات رئيسية في صنع الأشغال اليدوية، وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة كيفية توظيف هذه المواد في تحسين إبداع تعلم طلاب الصف الرابع. وقد استُخدم منهج البحث الإجرائي الصفي (بحث الإجراء الصفي) وفق نموذج كيرت لوين، الذي يتكون من التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتقويم، ونُفذت الدراسة في دورتين بمشاركة ٢٨ طالبًا. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والاختبارات والتوثيق وتقييم الإبداع بناءً على الأفكار والمرونة والأصالة ودقة الأعمال. وأظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا، حيث ارتفعت نسبة الطلاب المبدعين تدريجيًا، واختفت فئة الأقل إبداعًا في الدورة الثانية، كما ظهرت فئة المبدعين جدًا وازدادت. وأصبحت أعمال الطلاب أكثر ترتيبًا وتنوعًا وجمالًا، كما ازداد مستوى الثقة بالنفس والقدرة على العمل الجماعي والوعي البيئي لديهم. وتبيّن أن التعلم باستخدام المواد المستعملة فعال في تنمية الإبداع، سواء في طرح الأفكار أو في جودة الأعمال.

الكلمات المفتاحية: إبداع الطلاب، الأشغال اليدوية، المواد المستعملة

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan waktu dan kesehatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya kedalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya ke jalan yang benar.

Skripsi ini berjudul **“Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu”**. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Nahriyah Fata, S.Ag., M.Pd Pembimbing I dan Rahmadani Tanjung, M.Pd, Pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan tenaganya untuk memberikan pengarahan, bimbingan dan petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan Prof. Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor bidang Akademik dan Kelembagaan, Dr. Anhar, M.A, Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan dan Dr Ikhwanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama.
3. Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A, Wakil Dekan bidang Akademik dan Kelembagaan, Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd, Wakil Dekan bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd, Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Nursyaidah, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ade Suhendra, S.Pd.I., M.Pd.I, Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam proses perkuliahan.
6. Yusri Fahmi, S.Ag. S.S., M.Hum, yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, staf, serta siswa-siswi SDN 12 Pangakatan yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat terlaksana dengan baik.
8. Teristimewa kepada ayahanda tercinta (Martin) dan ibunda tersayang (Tariati) yang telah berjasa mengasuh dan mendidik peneliti dalam pengumpulan data yang diperoleh dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Teristimewa lagi saudara kandung tercinta (Neza Rahma Kartika, Cici Amalia, dan Agung Priatna), yang telah memberikan semangat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
10. Noni Zahryah Tanjung dan Jamaludin Siregar selaku sahabat yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

Peneliti berdoa mudah mudahan jasa kebaikan mereka mendapat pahala, rahmat serta karunia dari Allah swt. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu peneliti berharap kepada para pembaca agar memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya ini bermanfaat dan mendapat rahmat serta karunia dari Allah SWT.

Padangsidempuan, Mei 2026
Penulis

Gilang Ramadhan
NIM. 2020500139

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PERNYATAAN PEMBIMBING

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH

PENGESAHAN DEKAN

ABSTRAKi

KATA PENGANTAR.....iv

DAFTAR ISIvii

DAFTAR TABELix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR GRAFIK xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 6

C. Batasan Masalah..... 6

D. Batasan Istilah 7

E. Perumusan Masalah 8

F. Tujuan Penelitian..... 8

G. Manfaat Penelitian 9

H. Indikator Tindakan 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori..... 10

1. Kerajinan Tangan 10

2. Barang Bekas 11

3. Kreativitas 14

4. Seni Budaya dan Keterampilan 21

B. Penelitian Terdahulu..... 23

C. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	27
C. Latar dan Subyek Penelitian.....	29
D. Instrumen Pengumpulan Data	29
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian	33
F. Teknik Analisis Penelitian.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Analisis Data Prasiklus	40
B. Pelaksanaan Siklus I.....	44
C. Pelaksanaan Siklus II	57
D. Pembahasan Hasil Penelitian	71
E. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	76
B. Implikasi Hasil Penelitian	78
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	23
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	27
Tabel 3.2 Penilaian Kreativitas Siswa	29
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kreativitas Siswa	33
Tabel 4.1 Hasil Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Pra Siklus	40
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12	41
Pangkatan Pra Siklus.....	41
Tabel 4.3 Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus I	47
Pertemuan 1.....	47
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12.....	47
Siklus I Pertemuan 1.....	47
Tabel 4.5 Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus... ..	52
I Pertemuan 2.....	52
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12.....	53
Siklus I Pertemuan 2.....	53
Tabel 4.7 Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan	55
Pertemuan 2	55
Tabel 4.8 Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan	60
Siklus II Pertemuan 1.....	60
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Kelas IV SDN 12 Siklus II.....	60
Pertemuan I	60
Tabel 4.10 Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan	65
Siklus II Pertemuan 2	65
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12.....	66
Siklus II Pertemuan 2	66
Tabel 4.12 Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan ..	69
Pertemuan 2	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas.....	35
---	----

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Prasiklus.	42
Grafik 4.2 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus I...	49
Pertemuan 1	49
Grafik 4.3 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus I...	54
Pertemuan 2	54
Grafik 4.4 Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12	56
Pangkalan Siklus I Pertemuan I dan 2	56
Grafik 4.5 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus II..	61
Pertemuan I.....	61
Grafik 4.6 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus II..	64
Pertemuan 2	64
Grafik 4.7 Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12	69
Pangkalan Siklus II Pertemuan I dan 2.....	69

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental bagi seseorang sebagai penopang dalam mengarungi bahtera kehidupan berbangsa, bernegara dan bermasyarakat. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk insan yang beriman, bertaqwa, berbudi pekerti yang luhur, serta dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkarya agar mampu menjalani kehidupannya secara mandiri serta diharapkan bisa menjadi pilar Bangsa dan Negara yang maju.¹

Pendidikan tidak bisa didapatkan dengan begitu saja, untuk mendapatkan pendidikan haruslah melalui proses. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan, pada zaman globalisasi pendidikan bisa diraih dengan berbagai macam cara salah satunya pendidikan di sekolah. Dalam proses pendidikan ada lima faktor yang berpengaruh yaitu: 1. Guru dan personil lainnya, 2. Bahan pelajaran, 3. Metode mengajar dan system evaluasi, 4. Sarana dan, 5. Sistem administrasi.

Menjadi pendidik tidak mudah, dibutuhkan kemampuan dasar pedagogi (ilmu mendidik) dalam melakukan transfer knowledge dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk menyerap ilmu pengetahuan yang

¹ Rama Aditiya and Muhammad Muhajirin, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya" 4, no. 2 (2024).

diajarkan. Berkaitan dengan pekerjaan pendidik sebagai sebuah profesi mengemban tugas penting sebagai tenaga kependidikan. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 38 tahun 1992 Bab II pasal 3 ayat 2 menjelaskan, bahwa tenaga pendidik terdiri atas pembimbing, pengajar dan pelatih.²

Menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik sangat sulit, pendidik dituntut untuk melakukan terobosan dalam mengembangkan berbagai metode, dan strategi pembelajaran yang telah dikembangkan selama ini. Pendidik harus mampu mengetahui dan memahami kondisi, lingkungan, bakat, kecenderungan, kondisi orang tua, mata pelajaran, tingkat kegagalan dan keberhasilan peserta didik. Untuk itu pendidik juga harus bertindak sebagai inisiator yaitu, mengembangkan atau menyempurnakan model pembelajaran yang sudah ada sehingga lebih sempurna.

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, karena melalui kreativitas, anak-anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam proses berpikir kreatif, anak akan terbiasa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, mengeksplorasi solusi yang berbeda, dan mempertanyakan hal-hal di sekitarnya.³

Salah satu cara yang efektif untuk mendukung pengembangan kreativitas pada anak adalah melalui kegiatan yang menyenangkan dan

² Syarifah Rahma, *Guru Profesional* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014), hlm. 1

³ Eka Wahyu Hidayati, "Mencetak Generasi Anak Usia Dini Yang Berjiwa Qur'ani Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam," *Jce (Journal Of Childhood Education)* 3, No. 2 (March 6, 2020): 54.

edukatif. Kegiatan yang menghubungkan unsur kesenangan dan pembelajaran ini mampu merangsang imajinasi anak, membuat mereka merasa antusias untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Misalnya, aktivitas seperti bermain dengan balok, menggambar, mewarnai, atau bermain peran dapat menjadi sarana bagi anak untuk melatih kerativitasnya tanpa merasa terbebani. Dengan pendekatan ini, anak dapat belajar dan berkreativitas secara alami, tanpa tekanan, sekaligus memperoleh pengetahuan dan ketrampilan baru.⁴

Hal itu hanya mungkin jika daya kreasi anak mendapat stimulasi, latihan yang benar dan cukup waktu. Sebaliknya, jika daya kreasi tidak mendapat pelayanan anak kecewa, mogok, malas, tidak mau berinisiatif, dan kehilangan kreativitasnya.⁵

Pada umumnya sampah adalah masalah yang begitu sulit untuk diatasi diberbagai belahan dunia. Sampah menjadi permasalahan global yang begitu kompleks. Barang bekas yang tidak terpakai dan dibuang termasuk sampah. Barang bekas terdiri dari berbagai macam jenis, keberadaannya dapat mengganggu lingkungan dan ekosistemnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah adalah dengan mengolahnya atau mendaur ulang barang bekas tersebut menjadi sesuatu yang baru.⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut, mengelola sampah atau barang bekas juga dapt meningkatkan kretivitas siswa karena, barang yang diolah

⁴ Fitri Nur Halisah dan Sofa Muthohar, “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif”, *Aulad : Journal on Early Childhood*, Vol. 7, No. 3 2024, hlm. 839-849.

⁵ Santi danar, “*Pendidikan anak usia dini*” hlm 10

⁶ Ageng S. Kanda dan Citra Puspita Sari, “Analisis Permasalahan Dan Kebijakan Penanggulangan Sampah di Daerah Pajajaran Kota Bandung”, *SAMMAJIVA: Jurnal Penelitian Bisnis dan Manajemen*, Vol. 2, No. 1, Maret 2024, hlm. 61-69.

menjadi sebuah karya bervariasi. Pada penelitian ini jenis barang bekas yang akan diolah kembali adalah jenis kertas bekas. Yang dimana mengolah kembali kertas bekas ini memberi manfaat pada siswa sebagaimana berikut: 1. Mengurangi limbah kertas, 2. Melatih motorik halus anak, 3. Meningkatkan kreativitas, 4. Menciptakan sebuah karya yang memiliki nilai jual.

Sejumlah penelitian terdahulu ikut mendukung relevansi topik ini. Skripsi yang ditulis oleh Mardiana menemukan hasil, pemanfaatan barang bekas pakai membuktikan adanya peningkatan kreativitas peserta didik di kelas V SDN Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu. Pada penelitian ini penggunaan instrumen pengumpulan data tidak sesuai dengan apa yang ada pada pembahasan. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiana ini melampirkan pada bab 3, bahwasanya peneliti menggunakan wawancara sebagai instrumen penelitian, hasil yang ditemukan ternyata tidak ada wawancara yang dilakukan pada penelitian tersebut.⁷

Skripsi yang ditulis oleh Yeti Suryani menghasilkan, keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dapat meningkatkan kreatifitas siswa pada mata pelajaran seni budaya. Namun pada penelitian ini tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kreativitas menggunakan kardus bekas dan botol, dalam pembahasan peneliti tidak melampirkan hasil dari barang bekas tersebut. Hasil dari pembuatan barang bekas tersebut tidak diketahui, berbeda dengan temuan peneliti bahwa

⁷ Mardiana, "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa Di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, Skripsi," *UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN*, 2024.

kegiatan kreatifitas meningkat dalam memanfaatkan barang bekas. Dalam penelitian ini peningkatan kreatifitas yang dimaksud belum jelas..⁸

Skripsi yang ditulis oleh Lilis Suryani menemukan hasil, kreatifitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas pada mata pelajaran SBK dapat menghasilkan karya yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan karya sebelum-sebelumnya. Pada penelitian ini penggunaan instrumen wawancara dalam mengumpulkan data belum efektif karena, data yang dihasilkan dari wawancara tidak efisien.⁹

Terdapat persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian terkini. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan barang bekas. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian terkini yaitu penggunaan barang bekas jenis kertas yang mudah ditemukan dan ramah lingkungan. Penggunaan barang bekas jenis kertas mempercepat kreatifitas siswa, karena barang bekas jenis kertas dapat dibuat menjadi berbagai macam karya seni.

Berdasarkan uraian diatas penulis memutuskan penelitian ini dengan judul **"Implementasi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBK Di SDN 12 Pangkaton Kabupaten Labuhanbatu"**.

⁸ Yeti Suryani, "Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas 4 Sdn 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas Dan Botol Minuman Bekas, Skripsi," *IAIN BENGKULU*, 2018.

⁹ Lilis Suryani, "Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Istitut Agama Islam Negeri Ponorogo, Skripsi," *IAIN PONOROGO*, 2022.

B. Identifikasi Masalah

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak, karena melalui kreativitas, anak-anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Dalam proses berpikir kreatif, anak akan terbiasa untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, mengeksplorasi solusi yang berbeda, dan mempertanyakan hal-hal di sekitarnya.¹⁰

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

1. Sampah yang semakin banyak sehingga membutuhkan pengolahan.
2. Kurangnya keterampilan guru dalam mengajarkan keterampilan tangan pada siswa
3. Membutuhkan waktu yang sangat banyak dalam melakukan keterampilan tangan
4. Rendahnya nilai siswa dalam pencapaian KKM yang ditentukan sekolah pada mata pelajaran Seni Budaya

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 IV SDN 12 Pangkatan.

¹⁰ Eka Wahyu Hidayati, "Mencetak Generasi Anak Usia Dini Yang Berjiwa Qur'ani Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam," *Jce (Journal Of Childhood Education)* 3, No. 2 (March 6, 2020): 54.

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. Kreativitas

Kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Kreativitas merupakan modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.¹¹

Kreativitas ialah kemampuan seseorang yang dimana kehidupan sehari-harinya dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

2. Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas

Kerajinan tangan adalah kegiatan seni yang menghasilkan suatu karya dengan kegiatan tangan. Barang bekas adalah barang yang sudah

¹¹ Mahasiswa BK Semester 3 Universitas Muria Kudus, *Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2019), hlm. 1

tidak terpakai atau tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Kerajinan tangan dari barang bekas adalah kegiatan yang menghasilkan suatu karya yang bernilai seni dari barang bekas.

E. Perumusan Masalah

1. Bagaimana Bentuk Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu?
2. Apakah ada Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu?

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pelaksanaan Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu.
2. Untuk mengetahui Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan 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

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

2. Manfaat Praktis

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

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kerajinan Tangan

Kerajinan tangan adalah kegiatan yang didalamnya menciptakan produk yang menggunakan keterampilan tangan, minim dalam penggunaan teknologi dan juga mesin, selain itu dalam melakukannya memerlukan ketelitian, kegigihan, tekun dan berdedikasi yang tinggi untuk dapat menghasilkan produk yang memiliki nilai.¹²

Menurut Nora Kerajinan tangan merupakan seni dengan memanfaatkan keterampilan tangan untuk menciptakan barang yang memiliki nilai jual dan seni. Kerajinan merupakan kegiatan memiliki kaitan dengan buatan tangan atau keterampilan tangan.¹³

Menurut Robetmi Kerajinan tangan merupakan keterampilan yang menjadi warisan leluhur nenek moyang sejak masa peradaban. Seni kerajinan menurut kata harfiahnya dilahirkan dari sifat rajin manusia. Kerajinan lahir dari sifat rajin manusia, yaitu rajin dalam arti mampu menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain,

¹² Meitigsa Andri Rosaria and Veneranda Rini Hapsari, "Strategi Pemasaran 4P pada Usaha Kerajinan Tangan Accessoris di Bengkayang," *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business* 4, no. 4 (August 12, 2024): 1496–1501, <https://doi.org/10.54373/ifijeb.v4i4.1607>.

¹³ Nora et al., "Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomi," *Media Abdimas* 3, no. 3 (October 14, 2024): 1–5, <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i3.3742>.

dan dapat dikatakan juga sebagai keterampilan yang didapat dari keterampilan kerja.¹⁴

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kerajinan tangan adalah seni yang ada pada diri manusia yang menciptakan sebuah karya baru yang dibuat dari tangan manusia itu sendiri sehingga hasil karya tersebut memiliki harga dan nilai.

Kegiatan kerajinan tangan juga melatih diri untuk kreatifitas, kesabaran, ketelitian, menumbuhkan rasa percaya diri. Selain mendapatkan manfaat dalam kegiatan membuat kerajinan juga mendapatkan kepuasan terhadap hasil karya yang diciptakan sehingga bermanfaat dan dapat digunakan banyak orang.

2. Barang Bekas

Sampah adalah material sisa dari makhluk hidup atau proses alam yang memerlukan penanganan serius karena dapat menyebabkan gangguan kesehatan dan lingkungan.¹⁵ arang-barang tidak terpakai ini berperan mempengaruhi lingkungan hidup karena intensitas keberadaannya yang besar, serta bahayanya yang dapat mengganggu kelangsungan makhluk hidup, yang pada akhirnya disebut sebagai sampah. Permasalahan mengenai sampah menjadi masalah utama yang terjadi baik

¹⁴ Robetmi Jumpakita Pinem et al., "Pelatihan Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Pelaku Usaha sebagai Sumber Pendapatan Masyarakat," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 7, no. 4 (November 11, 2021): 143, <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.490>.

¹⁵ Cuk Yuana et al., "Pembuatan Media Aspirasi untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Kampung Ketandan melalui Pemanfaatan Barang Bekas," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, no. 11 (January 27, 2024): 3223–29, <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.699>.

di kota maupun desa. Oleh karena itu, kegiatan pemanfaatan barang bekas menjadi barang yang berguna dan dapat digunakan kembali perlu dilakukan dengan tujuan mengurangi produksi sampah yang berlebihan.

Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, ‘barang’ diartikan sebagai benda yang berwujud sedangkan arti kata ‘bekas’ adalah sisa habis dipakai, sesuatu yang menjadi sisa dipakai.¹⁶ Oleh karena itu, barang bekas bisa diartikan sebagai benda-benda berwujud yang pernah dipakai (sisa), yang kegunaannya tidak sama seperti benda yang baru.

Barang bekas adalah barang yang sudah tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya, namun belum tentu barang itu tidak bisa digunakan lagi. Biasanya alasan orang untuk tidak menggunakannya lagi adalah sudah bosan, atau ingin sesuatu yang baru karena manusia cenderung memiliki rasa tidak puas dan ingin berkembang. Namun tidak jarang banyak manusia yang mencari barang bekas karena barang tersebut masih bisa digunakan dan harganya lebih murah.¹⁷

Barang bekas adalah semua barang yang telah tidak dipergunakan atau tidak dapat dipakai lagi atau dapat dikatakan sebagai barang yang sudah diambil bagian utamanya.¹⁸ Barang bekas apabila dimanfaatkan sebagai bahan untuk berkarya seni rupa memiliki nilai estetis dan nilai

¹⁶ Ririn Widiyarsi, Arlin Astriyani, and Devina Anindya Kirana, “Pelatihan Pembuatan Busy Book dan Busy Cube Dari Barang Bekas Pada Guru Paud Untuk Melatih Sensori Dan Motorik Anak” 2, no. 8 (2024).

¹⁷ Iwan Setiawan and Santoso, “Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Online”, *Jurnal Teknik Informatika* 16, no. 1, (2024), hlm. 1.

¹⁸ Iwan Setiawan, “Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Online” 16, no. 1 (2024).

ekonomis sehingga untuk menciptakan karya seni rupa tanpa harus membeli. Barang bekas merupakan salah satu alternatif untuk didayagunakan dan dimanfaatkan sebagai media berkarya seni rupa yang mudah dijangkau untuk memperolehnya. Setidaknya dapat mengambil manfaat akan barang bekas yang kurang memiliki arti dalam kehidupan sehari-hari menjadi memiliki makna dalam bentuk suatu karya seni.

Sebagai guru harus mampu menumbuhkan potensi, bakat, serta kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan pembelajaran yang memanfaatkan barang bekas dilingkungan sekitar. Barang-barang bekas itu seperti potongan kertas, plastik, tutup botol dan kulit telur.

Dalam pemanfaatan barang bekas tersebut, guru melakukan kegiatan kolase. Kegiatan kolase adalah proses pembuatan karya menggunakan teknik melukis dengan menempel bahan-bahan tertentu,. Kolase ini salah satu kegiatan latihan motorik halus dengan cara menyusun dan menempelkan bahan-bahan tertentu seperti potongan kertas yang berwarna-warni, pada sebuah gambar atau pola yang sudah dibuat. Setelah melihat gambar atau pola yang sudah digambar, sehingga siswa akan tertarik dan tidak mudah bosan, siswa tersebut tertarik untuk memotong

kertas kecil-kecil atau merobek kertas, lalu menempelkan potongan kertas dengan sesuai gambar yang mereka buat.¹⁹

3. 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.²⁰

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.²¹

Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Sedangkan menurut Munandar, kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan

¹⁹ Aisyah, Istiyati Mahmudah, Eni Fitriana, Rosyifa Lala Nurhasanah, "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya di MIS Darul Umum"

²⁰ Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 2016).

²¹ Ririn Widiyarsari, Arlin Astriyani, and Devina Anindya Kirana, "Pelatihan Pembuatan Busy Book Dan Busy Cube Dari Barang Bekas Pada Guru Paud Untuk Melatih Sensori Dan Motorik Anak" 2, no. 8 (2024).

lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.²²

Menurut Utami Munandar dalam Novi Mulyani kreativitas adalah ungkapan ekspresi dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif adalah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan yang unik ini dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk baru yang inovatif.²³

Dengan demikian dapat dikatakan bahwasanya Kreativitas merupakan kemampuan seseorang yang dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan hal-hal yang baru atau sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru, menemukan cara-cara dalam pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, membuat ide-ide baru yang belum pernah ada, dan melihat adanya berbagai kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi.

²² Mahasiswa BK Semester 3 Universitas Muria Kudus, *Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2019), hlm. 2

²³ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1-2.

b. Ciri-Ciri Kreativitas

Ciri-ciri kreativitas anak usia dini dapat dibedakan menjadi 2 bagian yaitu *aptitude* dan *non-aptitude*.

1) Kreativitas *aptitude*

Ciri-ciri kreativitas *aptitude* merupakan ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir, sebagaimana berikut:

- a) Kelancaran (*fluency*) yang dimaksudkan dengan kelancaran *fluency* ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- b) Keluwesan (*flexibility*) kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
- c) Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan dengan cara-cara asli, tidak klise.
- d) Penguraian (*elaboration*), elaborasi atau penguraian ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar.
- e) Perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.²⁴

2) Kreativitas *Non-aptitude*

Ciri-ciri kreativitas *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam diri untuk berbuat sesuatu sebagaimana berikut:

- a) Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b) Senang mencari pengalaman baru

²⁴ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana, 2019). Hlm. 117-118

- c) Memiliki inisiatif
- d) Mempunyai minat yang luas
- e) Selalu ingin tahu
- f) Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- g) Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h) Mempunyai rasa humor
- i) Penuh semangat.²⁵
- j) Berwawasan masa depan dan berani mengambil resiko.

Perilaku kreatif pada anak usia dini mungkin tidak akan dihasilkan jika anak takut untuk berpikir tentang hal-hal yang baru atau ketidakinginan menjadikreatif karena kurangnya apresiasi dari orangtua, guru dan lingkungannya.

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.

Manusia memiliki potensi dasar untuk berkreasi dan menciptakan karya seni, yang dapat terus diasah dan dikembangkan melalui proses

²⁵ Mahasiswa BK Semester 3 Universitas Muria Kudus, *Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2019), hlm. 5

pembelajaran yang menyenangkan. Kreativitas tidak datang secara instan, melainkan tumbuh melalui eksplorasi, pengalaman, dan latihan yang berkelanjutan.²⁶

Strategi pembelajaran memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan dan pembentukan peserta didik secara keseluruhan. Guru perlu memilih strategi pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu mengembangkan potensi anak secara menyeluruh.²⁷

Strategi guru dalam mengembangkan kreativitas anak bisa dilakukan dengan berbagai macam metode maupun kegiatan main. Salah strategi yang dapat digunakan guru sebagai upaya pengembangan kreativitas anak adalah melalui metode eksperimen.

Metode sendiri didefinisikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.²⁸ Kemudian eksperimen, diartikan sebagai suatu kegiatan yang dapat mendorong kemampuan kreativitas, kemampuan berfikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu anak, dan kekaguman

²⁶ Aditiya and Muhajirin, "Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya."

²⁷ Maulida Rahma Susanti, Kesuna Hilyati Fadhila, and Hidayatu Munawaroh, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Metode Eksperimen Di Pos Paud Mawar Tlogojati Kabupaten Wonosobo," *Motekar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (January 29, 2024).

²⁸ Nora et al., "Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomi," *Media Abdimas* 3, no. 3 (October 14, 2024): 1–5, <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i3.3742>.

terhadap alam. Melalui eksperimen, anak belajar mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu, mengapa sesuatu dapat terjadi, bagaimana anak dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dan bagaimana anak menemukan manfaat dari kegiatan yang dilakukannya.

Dari penjelasan tersebut disimpulkan 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 pengarahan ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan dalam menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.²⁹

Kemampuan belajar anak menjadi lebih baik jika kemampuan kreativitasnya juga ikut dilibatkan. Semua anak memiliki kretatif dalam dirinya masing-masing dan harus dikembangkan supaya dalam hidupnya menjadi lebih semangat dan produktif. Kemampuan

²⁹ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Hlm. 128

keaktivitas ini harus banyak dilatih agar dapat memacu kretivitas anak untuk masa keberhasilan depannya.

e. Ciri-ciri anak kreatif

Dunia kreativitas merupakan dunia anak yang masih membutuhkan ruang gerak yang bebas, dan masih membutuhkan bimbingan terhadapnya. Anak adalah manusia yang sangat unik yang memiliki kelebihan karakteristik dalam diri anak. ada beberapa ciri-ciri kreativitas pada anak usia dini yang dapat mencerminkan proses tahapan pengembangan kreativitas pada anak yaitu:

- 1) Anak lebih senang dengan lingkungan yang bebas berimajinasi,
- 2) Anak lebih senang dalam mengamati dan memegang apa yang anak lihat dan suka bereksplor di lingkungan, rasa ingin tau yang tinggi dengan menanyakan sesuatu hal yang tak henti jika apa yang telah mereka dapatkan.
- 3) Anak suka lebih spontan dengan menyatakan sesuatu hal pada perasaan maupun fikirannya, anak suka menemukan hal yang baru dengan segala pengalamannya
- 4) Anak lebih suka bereksperimen dengan mencoba inovasi baru
- 5) Anak jarang mudah bosan, ada saja yang ingin anak lakukan,
- 6) Anak mempunyai imajinasi yang tinggi, anak suka belajar dengan cara kreatif
- 7) Anak yang memiliki kemampuan yang menarik, belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat memecahkan suatu permasalahan dengan pengalaman anak
- 8) Dan anak dapat menikmati suatu permainan dan menjadikan sebagai pencerita yang alamiah.³⁰

³⁰ Juli Afnita Uli Afnita, "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (June 28, 2021): 75–95, <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>.

4. Seni Budaya dan Keterampilan

Seni sebagai unsur budaya manusia keberadaannya memiliki perkembangan yang begitu pesat dalam kurun waktu yang singkat.³¹ Dimulai dari bentuk seni yang sederhana pada prasejarah hingga dalam bentuk yang kompleks pada zaman yang modern seperti sekarang ini. berikut beberapa pendapat ahli tentang seni:

- a. Menurut Plato seni adalah hasil tiruan alam(*art imitator natutam*). Menurutnya seni adalah hasil tiruan dari seniman yang meniru objek/alam sehingga menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai.
- b. Menurut Ki Hajar Dewantara seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya yang bersifat indah hingga mampu mengarahkan perasaannya.
- c. Menurut Thomas Munro seni adalah alat-alat manusia yang menimbulkan psikologis atas buaatannya.³²

Berdasarkan penjelasan tersebut disimpulkan bahwa seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengekspresikan perasaannya dalam sebuah karya yang memiliki nilai, sehingga setiap orang dapat menikmati hasil karyanya.

Seni ialah jawaban terhadap tututan dasar kemanusiaan. Tujuan utamanya ialah menambahi interpretasi dan melengkapi kehidupan. Ada

³¹ Nora et al., "Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomi," *Media Abdimas* 3, no. 3 (October 14, 2024): 1–5, <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v3i3.3742>.

³² Farida Mayar, *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2012, hlm. 1.

kalanya pada suatu waktu, seni itu dijadikan pembantu untuk tujuan lainnya, seperti penggunaan agama, propaganda, syimbolisme dan sebagainya, tetapi dalam analisis terakhir tujuan ini jauh atau tidak bertentangan dengan tujuan utamanya.³³

Budaya merupakan cara hidup yang berkembang yang diwariskan dari hidup sebelumnya. Sedangkan keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menciptakan sesuatu dengan efektif dan efisien.³⁴

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sebagai salah satu bidang studi dalam pembelajaran dengan melihat latar belakang akan dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif, latar belakang tersebut sebagai berikut, yaitu bahwa muatan seni budaya dan keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.³⁵

³³ M. Habib Mustopa, *Ilmu Budaya Dasar* (Surabaya : Usaha Nasional, 2013 hlm. 41.

³⁴ Ening Widaningsih, "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 2 (August 1, 2016), <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2826>.

³⁵ Ening Widaningsih, "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 2 (August 1, 2016), <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2826>.

Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang terletak pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian
1.	Mardiana	Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa Di Kelas V SDN 11 Panai Hulu	Kretivitas peserta didik meningkat setelah memanfaatkan barang bekas pakai untuk menciptakan karya seni rupa di kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu.	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada variabel terikat. Yang dimana pada penelitian ini variabel terikat memanfaatkan barang bekas pakai sedangkan variabel terikat peneliti meningkatkan	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu bertujuan untuk meningkatkan kerativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas.

		Kabupaten Labuhanbatu. ³⁶		keaktivitas belajar siswa.	
2.	Yeti Suryani	Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SDN 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas Dan Botol Minuman Bekas,	Keterampilan membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur. ³⁷	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian peneliti yaitu pada variabel terikat. Yang dimana pada penelitian ini variabel terikat membuat kerajinan tangan dari barang bekas sedangkan variabel terikat peneliti meningkatkan kreativitas belajar siswa.	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas.
3.	Lilis Suryani	Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media	Kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas pada mata	Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian	Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian

³⁶ Mardiana, "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa Di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, Skripsi," *UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN*, 2024.

³⁷ Yeti Suryani, "Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 Sdn 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas Dan Botol Minuman Bekas, Skripsi," *IAIN BENGKULU*, 2018.

		Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Kelas V SDN Kutukulon. ³⁸	pelajaran SBK dapat menghasilkan karya yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan karya sebelum-sebelumnya.	peneliti yaitu pada variabel terikat. Yang dimana pada penelitian ini variabel terikat Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran sedangkan penelitian peneliti meningkatkan kreativitas belajar siswa.	peneliti yaitu bertujuan untuk meningkatkan kerativitas siswa dengan memanfaatkan barang bekas.
--	--	--	---	---	---

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. Mempelajari kerajinan tangan dari barang bekas dapat meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SDN 12 Pangkatan Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan.

³⁸ Lilis Suryani, "Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Kelas V SDN Kutukulon, Skripsi," *IAIN PONOROGO*, 2022.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di SDN 12 Pangkatan Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu Provinsi Sumatera Utara.

Alasan peneliti mengambil judul penelitian ini adalah karena rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang masih didominasi metode konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang kontekstual. Oleh karena itu, pemanfaatan barang bekas sebagai bahan kerajinan tangan dipilih sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan lingkungan sekitar.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah rentang masa yang dibutuhkan peneliti untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Februari 2025 sampai dengan bulan Agustus 2025. Adapun tabel waktu penelitian sebagai berikut. Adapun tabel waktu penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tabel waktu Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Agus	Sep	Jan
1	Pengajuan Judul									
2	Observasi Awal									
3	Menysun Proposal									
4	Bimbingan Proposal									
5.	Seminar Proposal									
5	Penelitian									
6	Bimbingan Skripsi									
7.	Seminar Hasil									
8.	Sidang Munaqosyah									

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.³⁹ 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

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Sainifik*, cetakan 15 (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017), hlm. 125

pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan layanan profesional pendidikan dalam menangani proses belajar mengajar melalui tindakan alternatif yang dirancang oleh pendidik.

Pada Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan peneliti 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.

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.⁴⁰

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran dengan harapan

⁴⁰ Anas Salahudin, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017), hlm.

tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien. Juga mengemukakan pandangannya mengenai definisi PTK yaitu bahwa, PTK dapat didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan guru/calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap system, cara kerja, proses, isi, kompetensi atau situasi pembelajaran.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SDN 12 Pangkatan Kecamatan Bilah Hulu Kabupaten Labuhan Batu Provinsi Sumatera Utara yang berjumlah 28 orang siswa. Objek penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan menggunakan kerajinan tangan dari barang bekas.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan pada saat peneliti menggunakan suatu metode adalah cara yang digunakan penelitian. Mendapatkan data hasil pembelajaran peneliti yang harus instrumen wawancara. Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data dengan cara:

1. Observasi

Bentuk kegiatan observasi yang dilakukan dalam PTK ini menggunakan model observasi terbuka. Adapun yang dimaksud observasi terbuka adalah apabila pengamatan atau observer melakukan

pengamatannya dengan mencatatkan segala sesuatu yang terjadi dikelas. Secara sederhana, observasi berarti pengamatan dengan tujuan tertentu. Secara umum, observasi adalah suatu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tertentu. Lembaran observasi membantu pengamat melakukan pengamatan dan mengumpulkan data selama kegiatan penelitian.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas untuk mengetahui secara langsung situasi belajar dilapangan.⁴¹ Lembaran observasi terdiri dari aktivitas serta perilaku guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tujuan pembuatan lembaran observasi adalah untuk mencatat dan menuliskan semua peristiwa yang terjadi selama tindakan langsung.

Kisi-kisi instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kreativitas siswa yang meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), keterperincian (*elaboration*), dan sikap kreatif. Kisi-kisi ini digunakan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen observasi dan angket.

⁴¹ Sugioyono.(2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kreativitas Siswa

No	Indikator	Sub Indikator
1.	<i>Fluency</i>	Mengemukakan banyak ide saat membuat karya
		Mengajukan pertanyaan terkait tugas
		Menunjukkan antusias dalam mengerjakan tugas
2.	<i>Flexibility</i>	Menyelesaikan masalah dengan ide yang bervariasi
		Memberikan saran/cara baru dalam menyelesaikan tugas
		Menghubungkan ide lama menjadi gagasan baru
		Menggunakan bahan secara fleksibel sesuai ide
3.	<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru
		Berani melakukan improvisasi dalam karya
		Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika
4.	<i>Elaboration</i>	Karya menunjukkan kerapian
		Karya memiliki detail dan perincian yang jelas
		Karya tampak kokoh dan kuat
		Bekerja cepat tanpa mengorbankan kualitas
5.	<i>Sikap Kreatif</i>	Percaya diri saat mempresentasikan karya
		Bekerja sama dengan baik dalam kelompok
		Membagi tugas dengan adil dalam kelompok
		Menghargai ide/gagasan teman
		Mengembangkan ide dari saran guru/teman
		Menyelesaikan karya tepat waktu

2. 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. Dokumentasi bisa berupa buku, arsip, tulisan, angka, gambar atau laporan yang relevan dengan

kegiatan penelitian.⁴² Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan tes.

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa:

- a. Foto kegiatan pembelajaran selama proses penelitian berlangsung
- b. Foto hasil karya siswa berupa kerajinan tangan dari barang bekas
- c. Foto aktivitas siswa saat berdiskusi dan bekerja dalam kelompok
- d. Data administrasi sekolah (daftar nama siswa, jumlah siswa, dan kondisi kelas)
- e. Arsip nilai atau hasil penilaian kreativitas siswa

Dokumentasi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai proses dan hasil pembelajaran, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

3. Tes

Tes yang dimaksud adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Ujian ini bisa berupa pre-test (sebelum) atau post-test (sesudah). Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam membuat kerajinan tangan dari barang bekas. Bentuk tes yang digunakan adalah tes praktik (unjuk kerja), yaitu siswa diminta untuk membuat suatu produk kerajinan berdasarkan ide dan kreativitas masing-masing. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

⁴² Fiantika Feny Rita et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan 1 (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 71

- a. Pre-test (tes awal): dilakukan sebelum tindakan untuk mengetahui kemampuan awal kreativitas siswa
- b. Post-test (tes akhir): dilakukan setelah tindakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa
- c. Penilaian tes didasarkan pada beberapa indikator kreativitas, yaitu:
 - 1) Kelancaran (*fluency*) dalam menghasilkan ide
 - 2) Keluwesan (*flexibility*) dalam variasi bentuk karya
 - 3) Keaslian (*originality*) ide yang dihasilkan
 - 4) Keterperincian (*elaboration*) dalam menyusun dan menghias karya

Hasil tes kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian kreativitas siswa sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Penilaian Kreativitas Siswa

Persentase skor yang diperoleh	Kategori
90-100	Sangat Kreatif
80-89	Kreatif
70-79	Cukup Kreatif
60-69	Kurang Kreatif
50-59	Sangat Tidak kreatif

4. Catatan Hasil Refleksi

Hasil refleksi ini selain dijadikan bahan dalam penyusunan rencana tindakan selanjutnya juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengetahui telah tercapai tindaknya tujuan kegiatan penelitian ini.⁴³

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Sainifik*, cetakan 15 (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017), hlm. 97.

E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian

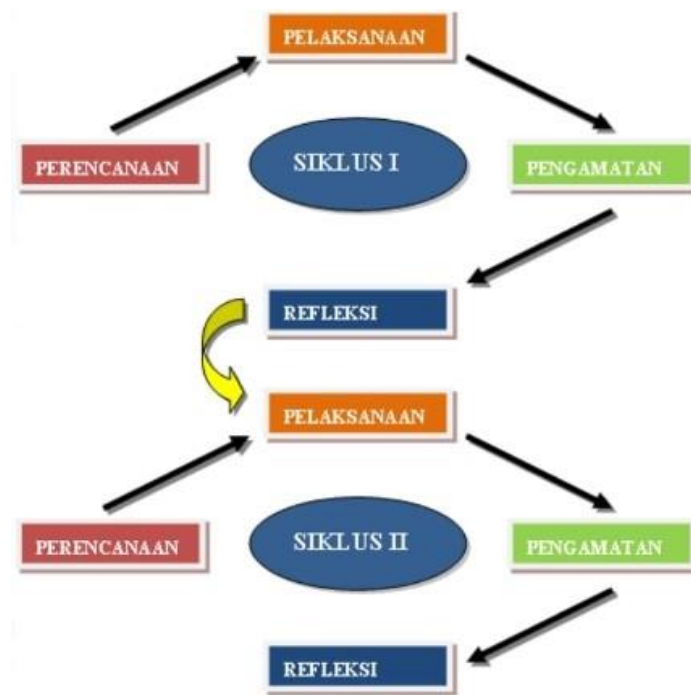
Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki nilai praktik pembelajaran dikelas. Fokus PTK pada siswa yang terjadi dikelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas 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.⁴⁴

Kurt Lewin menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari beberapa langkah, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Peneliti memilih Kurt Lewin karena modelnya yang relatif sederhana dan mudah dipahami. Model Lewin memberikan kerangka kerja yang jelas untuk memproses perubahan , mulai dari

⁴⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016, Hlm. 45

persiapan, pelaksanaan, hingga pematapan. Keempat langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 3.1
Skema Penelitian Tindakan Kelas

Pada penelitian ini dilakukan 2 Siklus Penelitian. Siklus 1 dengan 4 kali pertemuan dan Siklus 2 dengan 2 kali pertemuan. Berikut penjelasan tentang pertemuan yang akan dilaksanakan oleh peneliti:

a. 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, rencana itu harus memandang kedepan.

Rencana PTK hendaknya cukup fleksibel untuk dapat diadaptasi kandungan pengaruh yang tidak dapat di duga dan 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.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Menentukan materi pembelajaran.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran (barang bekas).
- 4) Menyusun instrumen penelitian (lembar observasi, tes, dan dokumentasi).
- 5) Menentukan indikator keberhasilan tindakan.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan tindakan adalah implementasi atau penerapan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat peneliti pada tahap perencanaan agar hasilnya sesuai dengan harapan yang diinginkan.⁴⁵ Dalam penelitian ini, tindakan yang dilakukan adalah pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas sebagai bahan kerajinan tangan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang

⁴⁵ Indra Nanda et al., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Kreatif* (Jawa Barat: C.V Adanu Abimata, 2021), hlm. 75

membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi kepada siswa agar aktif dalam kegiatan pembelajaran.

c. Pengamatan (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.

Tahap observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap seluruh aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Hal-hal yang diamati meliputi:

- 1) Aktivitas guru dalam mengajar
- 2) Aktivitas dan partisipasi siswa
- 3) Proses kerjasama dalam kelompok
- 4) Hasil kreativitas siswa dalam membuat kerajinan.

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Tujuan observasi adalah untuk mengumpulkan data yang akurat sebagai dasar dalam melakukan evaluasi pada tahap refleksi.

d. 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 di lakukan,
- 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.⁴⁶

F. Teknik Analisis Penelitian

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.⁴⁷ Reduksi data adalah menyelesaikan data sesuai dengan tujuan masalah, yaitu mencari nilai rata-rata kelas.

⁴⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016, Hlm. 75

⁴⁷ Ai Purnamasari and Ekasatya Aldila Afriansyah, "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (July 31, 2021): 207–22, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>.

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 (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.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

Data-data yang diperoleh pada tahapan pra siklus ini didapatkan melalui pengamatan yang diberikan oleh guru serta tes awal berupa pembuatan kerajinan tangan sederhana. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Pangkalan, Kabupaten Labuhan Batu, dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 28 orang, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian awal, kreativitas siswa pada materi kerajinan tangan dari barang bekas tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide, hasil karya cenderung sederhana dan monoton, serta kurang rapi. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pemanfaatan barang bekas sebagai bahan kerajinan.

Hasil kreativitas siswa kelas IV-A pada tahap pra siklus disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkalan Pra Siklus

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AP	82	Kreatif
2.	AA	80	Kreatif
3.	AA	56	Sangat Tidak Kreatif
4.	ALH	70	Cukup Kreatif
5.	ARR	64	Kurang Kreatif
6.	AN	52	Sangat Tidak Kreatif

7.	AR	74	Cukup Kreatif
8.	AN	51	Sangat Tidak Kreatif
9.	AG	67	Kurang Kreatif
10.	AA	55	Sangat Tidak Kreatif
11.	BHA	71	Cukup Kreatif
12.	DIH	50	Sangat Tidak Kreatif
13.	DKN	83	Kreatif
14.	FKR	84	Kreatif
15.	FA	60	Kurang Kreatif
16.	KV	85	Kreatif
17.	KCN	54	Sangat Tidak Kreatif
18.	MBD	76	Cukup Kreatif
19.	MJ	82	Kreatif
20.	MIM	62	Kurang Kreatif
21.	NAB	79	Cukup Kreatif
22.	RW	68	Kurang Kreatif
23.	RNI	81	Kreatif
24.	SN	73	Cukup Kreatif
25.	SR	58	Sangat Tidak Kreatif
26.	SNI	77	Cukup Kreatif
27.	TSR	83	Kreatif
28.	ZA	65	Kurang Kreatif

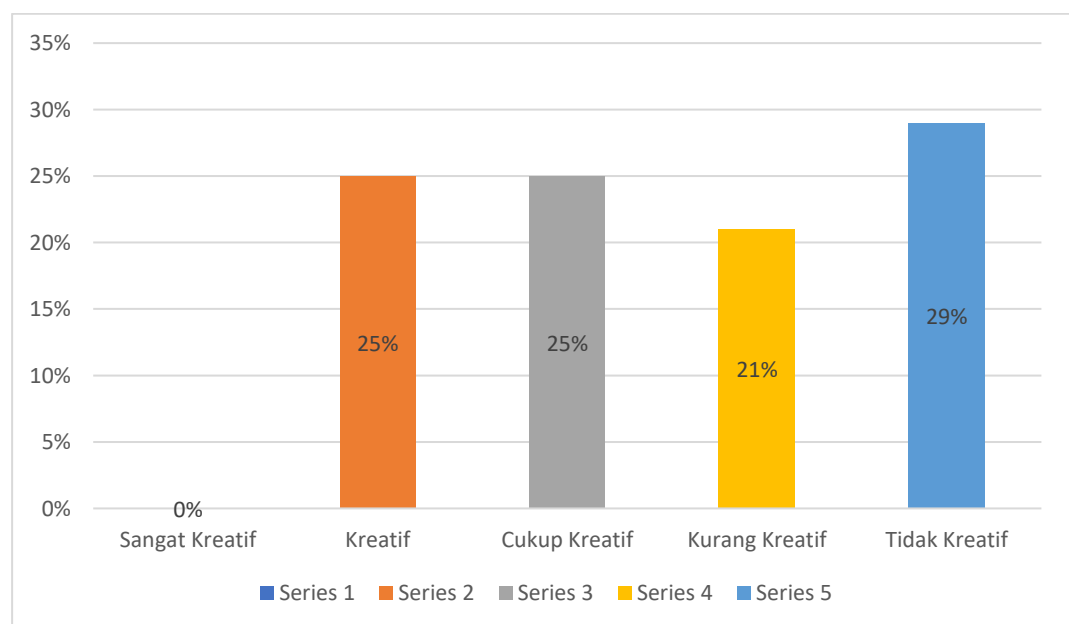
Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12
Pangkalan Pra Siklus

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Kreatif	0	0%
2.	Kreatif	7	25%
3.	Cukup Kreatif	7	25%
4.	Kurang Kreatif	6	21%
5.	Sangat Tidak Kreatif	8	29%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas peserta didik kelas IV SDN 12 Pangkalan pada tahap pra siklus masih rendah. Dari 28 siswa, tidak ada yang mencapai kategori Sangat Kreatif (0%), sementara yang masuk kategori Kreatif sebanyak 7 orang (25%). Peserta didik dengan kategori Cukup Kreatif berjumlah 7 orang (25%), sedangkan

yang termasuk kategori Kurang Kreatif ada 6 orang (21%). Selanjutnya, peserta didik dengan kategori Sangat Tidak Kreatif mencapai 8 orang (29%). Rendahnya kreativitas ini terjadi karena siswa jarang dilibatkan dalam kegiatan membuat kerajinan tangan dari barang bekas, sehingga mereka belum terbiasa berkreasi dan hasil karyanya masih sederhana.

Dari hasil analisis data hasil kreativitas belajar pra siklus ini dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus dan setiap siklus dilakukan dua kali pertemuan melalui pemanfaatan barang bekas pakai. Hubungannya dengan kreativitas belajar siswa dapat ditunjukkan pada grafik 4.1 di bawah ini:



Grafik 4.1
Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan

Dari grafik 4.1 di atas terlihat bahwa pada tahap pra siklus, kreativitas peserta didik yang mencapai kategori Kreatif sebesar 25%, kategori Cukup

Kreatif sebesar 25%, kategori Kurang Kreatif sebesar 21%, dan kategori Sangat Tidak Kreatif sebesar 29%, sedangkan kategori Sangat Kreatif masih 0%.

1. Gambaran Umum SDN 12 Pangkatan

SDN 12 Pangkat yang beralamat di Jalan By Pass, Desa Sidorukun, Kecamatan Pangkat, Kabupaten Labuhan Batu, Provinsi Sumatera Utara, merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang memiliki reputasi baik di wilayah tersebut. Sekolah ini berstatus sebagai sekolah negeri dengan jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan berada di bawah naungan Pemerintah Daerah.

Dengan luas tanah mencapai kurang lebih 4.200 meter persegi, SDN 12 Pangkat dilengkapi dengan ruang kelas yang memadai serta fasilitas pendukung lainnya, seperti jaringan internet dan listrik dari PLN. Ketersediaan fasilitas ini sangat menunjang kelancaran proses belajar mengajar, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan berkualitas bagi siswa.

Dari sisi legalitas, SDN 12 Pangkat berdiri berdasarkan Surat Keputusan Pendirian Nomor 18 Tahun 2018 tertanggal 29 Oktober 2018, sekaligus memperoleh Surat Keputusan Operasional dengan nomor dan tanggal yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah ini telah memiliki dasar hukum yang kuat dalam penyelenggaraan pendidikan.

Selain itu, berdasarkan Surat Keputusan Nomor 860/BANSM/PROVSU/LL/XII/2018 yang diterbitkan pada tanggal 2

Desember 2018, SDN 12 Pangkat memperoleh akreditasi B. Hal ini menandakan bahwa sekolah telah memenuhi standar mutu pendidikan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Tidak hanya itu, SDN 12 Pangkat juga menerapkan sistem pembelajaran *double shift* dengan enam hari belajar dalam sepekan. Sistem ini menunjukkan komitmen sekolah dalam memberikan kesempatan belajar yang optimal bagi seluruh siswa, sehingga layanan pendidikan dapat dinikmati dengan lebih merata.

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas menyusun rencana pembelajaran yang lebih terarah dengan memanfaatkan barang bekas sebagai bahan kerajinan. Guru menyiapkan RPP, instrumen penilaian kreativitas, dan lembar observasi. Selain itu, guru menyiapkan alat dan bahan berupa botol plastik, kardus bekas, kertas, lem, gunting, serta contoh sederhana karya kerajinan tangan. Indikator kreativitas siswa yang akan diamati mencakup kelancaran ide, keluwesan, keaslian, dan keterperincian. Perencanaan ini diharapkan mampu mendorong siswa agar lebih termotivasi dan percaya diri dalam menghasilkan karya seni.

b. Tindakan

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberikan salam kepada peserta didik
- b) Guru menanyakan kabar siswa
- c) Guru mengajak siswa berdoa dipimpin salah seorang siswa
- d) Guru mengecek kehadiran siswa
- e) Guru mengecek kesiapan diri memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan kegiatan pembelajaran.
- f) Guru memberi motivasi tentang manfaat barang bekas.
- g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: meningkatkan kreativitas siswa dengan membuat kerajinan tangan dari barang bekas.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi tentang kreativitas dan contoh sederhana kerajinan tangan.
- b) Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatannya.
- c) Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menentukan ide karya.
- d) Siswa membuat kerajinan sederhana dari barang bekas.

- e) Guru berkeliling memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran: apa manfaat kerajinan dari barang bekas.
- b) Guru memberi apresiasi dan motivasi agar siswa terbiasa kreatif dan peduli lingkungan.
- c) Guru mengingatkan kembali agar peserta didik membawa alat dan bahan pada minggu yang akan datang.
- d) Guru mengingatkan agar peserta didik mengulang-ulang pelajaran yang sudah diberikan oleh guru.
- e) Guru mengajak siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan positif pada diri siswa. Dibandingkan pada tahap prasiklus, siswa tampak lebih bersemangat ketika guru menampilkan contoh karya dari barang bekas. Sebagian besar siswa langsung mencoba menuangkan idenya, meskipun masih ada yang meniru contoh dari guru. Hasil karya yang dihasilkan mulai menunjukkan variasi, ada yang membuat tempat pensil dari kertas polos bekas, ada yang mencoba hiasan sederhana dari kardus. Namun, kualitas hasil karya belum

merata. Beberapa siswa sudah menghasilkan karya cukup rapi, sementara yang lain masih kurang teliti dan terkesan terburu-buru.

Kerjasama dalam kelompok juga mulai terlihat, meskipun belum semua siswa terlibat secara aktif. Ada kelompok yang bekerja dengan baik, membagi tugas antar anggotanya, sehingga hasilnya lebih cepat selesai. Sebaliknya, ada pula kelompok yang hanya mengandalkan satu atau dua orang, sementara anggota lain masih pasif. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa sudah mulai berkembang, tetapi bimbingan guru masih sangat dibutuhkan agar semua siswa bisa berpartisipasi secara merata.

d. Refleksi

Refleksi pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa pembelajaran sudah berjalan lebih baik daripada prasiklus. Antusiasme siswa meningkat, karya yang dihasilkan lebih beragam, dan suasana belajar lebih hidup. Namun demikian, masih ditemukan kendala seperti adanya siswa yang kurang percaya diri dan masih kesulitan menemukan ide. Guru menyadari perlunya menambahkan variasi contoh karya dan memperkuat pembagian peran dalam kelompok, sehingga semua siswa dapat berkontribusi. Hasil pada pertemuan pertama ini menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan di pertemuan berikutnya.

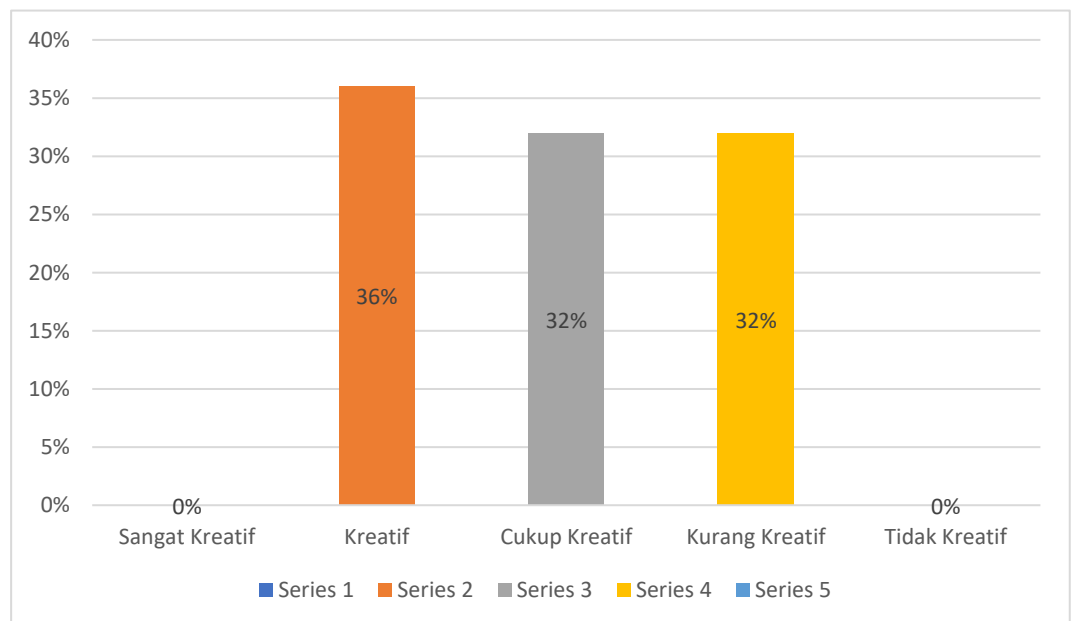
Tabel 4.3
Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan
Siklus I Pertemuan 1

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AP	84	Kreatif
2.	AA	82	Kreatif
3.	AA	64	Kurang Kreatif
4.	ALH	74	Cukup Kreatif
5.	ARR	70	Cukup Kreatif
6.	AN	60	Kurang Kreatif
7.	AR	76	Cukup Kreatif
8.	AN	63	Kurang Kreatif
9.	AG	72	Cukup Kreatif
10.	AA	65	Kurang Kreatif
11.	BHA	78	Cukup Kreatif
12.	DIH	61	Kurang Kreatif
13.	DKN	85	Kreatif
14.	FKR	86	Kreatif
15.	FA	68	Kurang Kreatif
16.	KV	87	Kreatif
17.	KCN	62	Kurang Kreatif
18.	MBD	79	Cukup Kreatif
19.	MJ	84	Kreatif
20.	MIM	69	Kurang Kreatif
21.	NAB	81	Kreatif
22.	RW	71	Cukup Kreatif
23.	RNI	83	Kreatif
24.	SN	75	Cukup Kreatif
25.	SR	64	Kurang Kreatif
26.	SNI	80	Kreatif
27.	TSR	85	Kreatif
28.	ZA	70	Cukup Kreatif

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 1

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Kreatif	0	0%
2.	Kreatif	10	36%
3.	Cukup Kreatif	9	32%
4.	Kurang Kreatif	9	32%
5.	Sangat Tidak Kreatif	0	0%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan rekapitulasi hasil kreativitas belajar siswa melalui implementasi kerajinan tangan dari barang bekas pada mata pelajaran SBK di SDN 12 Pangkatan, dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 terdapat 10 siswa atau 36% yang berada pada kategori Kreatif, 9 siswa atau 32% pada kategori Cukup Kreatif, dan 9 siswa atau 32% pada kategori Kurang Kreatif. Tidak ada siswa yang termasuk kategori sangat Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif. Dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak di bawah ini:



Grafik 4.2 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan Siklus I Pertemuan 1

Pada siklus I pertemuan I terlihat bahwa 36% siswa berada pada kategori Kreatif, 32% pada kategori Cukup Kreatif, dan 32% pada kategori Kurang Kreatif. Tidak ada siswa yang termasuk kategori Sangat Kreatif maupun

Sangat Tidak Kreatif. Hasil ini menunjukkan adanya perkembangan positif dibanding prasiklus, meskipun sebagian siswa masih perlu bimbingan untuk mencapai kategori yang lebih tinggi.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan

Pada pertemuan kedua siklus I, guru bersama peneliti menyusun rencana pembelajaran lanjutan dengan memanfaatkan barang bekas berupa kertas bekas dan kardus. Guru menyiapkan alat bantu seperti lem, gunting, dan penggaris. Contoh sederhana tetap ditampilkan, namun guru lebih menekankan agar siswa berani berimprovisasi sesuai ide kelompok masing-masing. Indikator kreativitas yang diamati mencakup kelancaran ide, keluwesan, keaslian, serta keterperincian karya.

b. Tindakan

Pelaksanaan siklus I pertemuan 2 dimulai dengan guru mengkondisikan siswa. Ruangan ditata agar lebih nyaman dan siswa diarahkan duduk sesuai kelompoknya. Guru memberikan pengantar dengan mengingatkan kembali kegiatan pertemuan sebelumnya, lalu menjelaskan bahwa kali ini siswa akan membuat tempat pensil dari gulungan kertas dan kardus bekas.

Guru memperlihatkan bahan yang akan digunakan, kemudian memberi kesempatan siswa menyampaikan pendapat tentang ide bentuk tempat pensil yang ingin dibuat. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok langsung

berdiskusi, menentukan bentuk, lalu membagi tugas: ada yang menggulung kertas, ada yang menempel gulungan pada alas kardus, dan ada yang menyusun serta merapikan hasilnya.

Suasana kelas tampak lebih hidup dibanding pertemuan pertama. Siswa terlihat lebih percaya diri, lebih antusias, dan mulai bekerja tanpa harus menunggu arahan panjang dari guru. Mereka bersemangat menunjukkan kreativitasnya, bahkan ada kelompok yang mencoba menambahkan hiasan sederhana pada tempat pensil mereka. Guru berkeliling memberi dorongan, memberi pujian, serta memberi saran agar hasil lebih rapi dan kokoh.

Menjelang akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil tempat pensilnya di depan kelas. Anak-anak tampak bangga memperlihatkan karya yang mereka buat dari barang bekas. Guru menambahkan apresiasi dan memberi catatan kecil, misalnya pentingnya memperhatikan kerapian tempelan, kekuatan susunan, dan variasi bentuk agar karya lebih menarik.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, tampak peningkatan dibandingkan pertemuan pertama. Siswa lebih aktif dan terlibat, hasil karya lebih rapi, dan variasi tempat pensil yang dibuat menunjukkan adanya perkembangan kreativitas. Kerjasama kelompok juga lebih merata, hampir semua anggota ikut berperan, tidak hanya bergantung pada satu atau dua orang saja.

d. Refleksi

Refleksi dari pertemuan kedua mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pemanfaatan barang bekas mampu meningkatkan kreativitas siswa secara nyata. Dibandingkan dengan pertemuan pertama, karya yang dihasilkan lebih unik, detail, dan variatif. Antusiasme siswa juga meningkat, terlihat dari kesungguhan mereka dalam mengerjakan tugas hingga selesai. Kendala kecil berupa kerapian masih perlu diperhatikan pada pertemuan berikutnya, namun secara umum pembelajaran telah berjalan efektif.

Pada siklus I pertemuan 2, kreativitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan
Siklus I Pertemuan 2

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AP	86	Kreatif
2.	AA	84	Kreatif
3.	AA	68	Kurang Kreatif
4.	ALH	76	Cukup Kreatif
5.	ARR	72	Cukup Kreatif
6.	AN	64	Kurang Kreatif
7.	AR	78	Cukup Kreatif
8.	AN	67	Kurang Kreatif
9.	AG	74	Cukup Kreatif
10.	AA	69	Kurang Kreatif
11.	BHA	80	Kreatif
12.	DIH	66	Kurang Kreatif
13.	DKN	87	Kreatif
14.	FKR	88	Kreatif
15.	FA	71	Cukup Kreatif
16.	KV	89	Kreatif

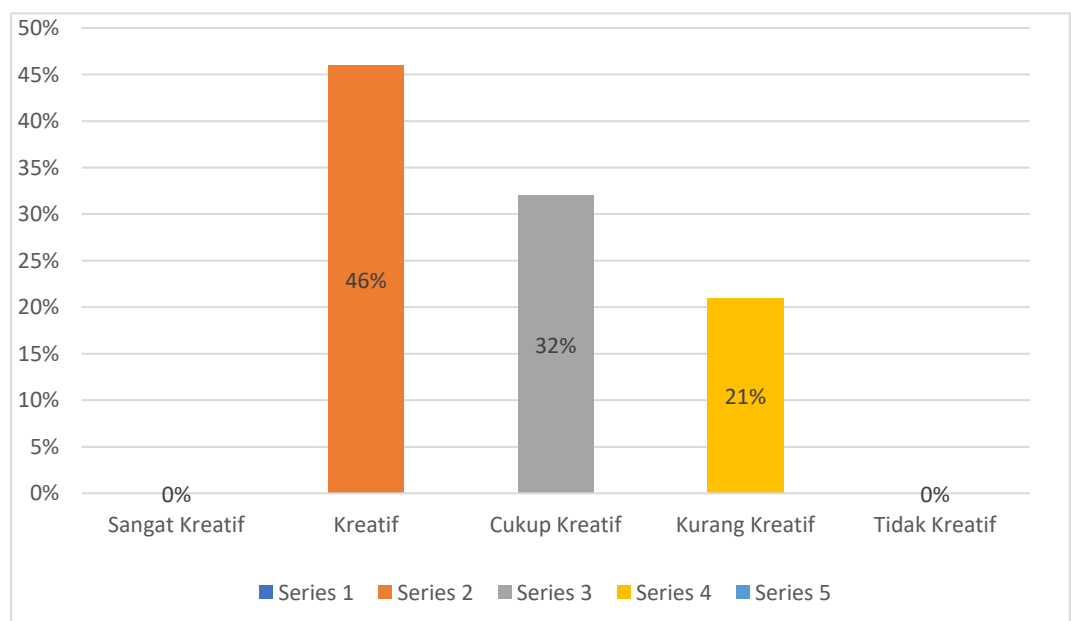
17.	KCN	65	Kurang Kreatif
18.	MBD	81	Kreatif
19.	MJ	86	Kreatif
20.	MIM	72	Cukup Kreatif
21.	NAB	83	Kreatif
22.	RW	75	Cukup Kreatif
23.	RNI	85	Kreatif
24.	SN	77	Cukup Kreatif
25.	SR	68	Kurang Kreatif
26.	SNI	82	Kreatif
27.	TSR	87	Kreatif
28.	ZA	73	Cukup Kreatif

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 2

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Kreatif	0	0%
2.	Kreatif	13	46%
3.	Cukup Kreatif	9	32%
4.	Kurang Kreatif	6	21%
5.	Sangat Tidak Kreatif	0	0%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada siklus I pertemuan II, dapat diketahui bahwa terdapat 13 siswa atau 46% yang berada pada kategori Kreatif, 9 siswa atau 32% pada kategori Cukup Kreatif, dan 6 siswa atau 21% pada kategori Kurang Kreatif. Tidak ada siswa yang termasuk kategori Sangat Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Jumlah siswa yang masuk kategori Kreatif bertambah, sedangkan yang berada pada kategori Kurang Kreatif berkurang. Kondisi ini menandakan bahwa pembelajaran melalui kegiatan membuat kerajinan tangan

dari barang bekas mulai memberikan dampak positif terhadap keberanian, ide, serta kerapian karya siswa. Meskipun demikian, sebagian siswa masih perlu bimbingan agar dapat meningkatkan keterperincian dan kerapian hasil kerjanya sehingga bisa mencapai kategori yang lebih tinggi. Data kreativitas pada tabel 4.6 dapat diperjelas pada diagram batang seperti tampak di bawah ini:



siswa pada kategori Kreatif mengalami peningkatan dibanding pertemuan sebelumnya. Hal ini menandakan adanya perkembangan positif dalam kemampuan siswa mengolah ide dan menghasilkan karya. Walaupun demikian, sebagian siswa masih perlu bimbingan untuk meningkatkan kerapian dan keterperincian karya agar dapat naik ke kategori yang lebih tinggi.

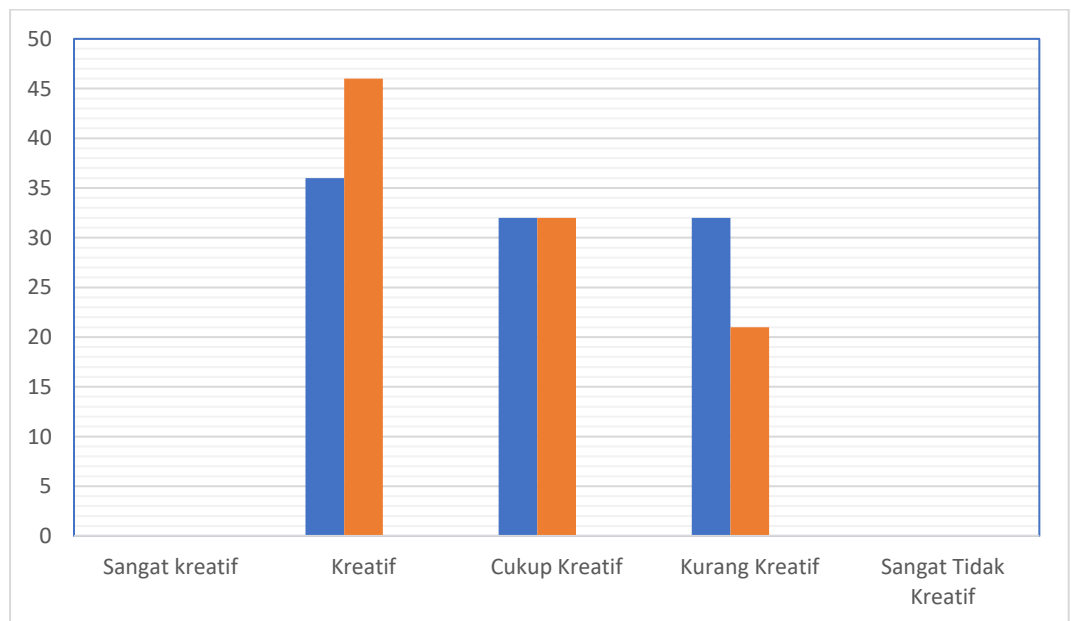
3. Hasil Siklus I pertemuan 1 dan Siklus 1 pertemuan 2

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat perbaikan pembelajaran pada siklus I. Kreativitas siswa meningkat dari pertemuan 1 ke pertemuan 2. Hal ini tampak pada jumlah siswa yang berada pada kategori Kreatif mengalami peningkatan, sedangkan yang berada pada kategori Kurang Kreatif menurun.

Tabel 4.7
Perbandingan Kreativitas Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

No	Kategori	Siklus I pertemuan 1		Siklus I pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Sangat Kreatif	0	0%	0	0%
2	Kreatif	10	36%	13	46%
3	Cukup Kreatif	9	32%	9	32%
4	Kurang Kreatif	9	32%	6	21%
5	Sangat Tidak Kreatif	0	0%	0	0%
	Jumlah	28	100%	28	100%

Dari tabel 4.7 dapat dilihat bahwa pada pertemuan I terdapat 10 siswa atau 36% yang masuk kategori Kreatif, 9 siswa atau 32% masuk kategori Cukup Kreatif, dan 9 siswa atau 32% masuk kategori Kurang Kreatif. Sedangkan pada pertemuan II jumlah siswa pada kategori Kreatif meningkat menjadi 13 orang atau 46%, kategori Cukup Kreatif tetap 9 orang atau 32%, dan kategori Kurang Kreatif menurun menjadi 6 orang atau 21%. Tidak ada siswa yang masuk kategori Sangat Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif pada kedua pertemuan.



Grafik 4.4
Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12
Pangkatan Siklus I Pertemuan 1 dan 2

Grafik memperlihatkan bahwa dari pertemuan I ke pertemuan II terdapat peningkatan persentase siswa pada kategori Kreatif dari 36% menjadi 46%, dan penurunan pada kategori Kurang Kreatif dari 32% menjadi 21%. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis pemanfaatan barang bekas, meskipun sebagian masih perlu dibimbing untuk mencapai kategori lebih tinggi.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II pertemuan pertama, peneliti bersama guru menyusun rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Pada pertemuan ini guru menambahkan penggunaan botol bekas sebagai bentuk dasar dalam pembuatan kerajinan tangan. Hal ini bertujuan agar karya siswa lebih kokoh, rapi, dan menarik.

Guru menyiapkan RPP, instrumen penilaian kreativitas, serta lembar observasi. Bahan yang digunakan meliputi botol plastik bekas, kardus, kertas bekas, lem, dan gunting. Indikator kreativitas siswa tetap mencakup kelancaran ide, keaslian, keterperincian, dan kerapian karya. Dengan adanya tambahan botol bekas, diharapkan siswa mampu menghasilkan karya yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru memberikan salam dan siswa menjawab dengan semangat.
- b) Guru mengajak siswa berdoa sebelum belajar.

- c) Guru mengecek kehadiran siswa dan kesiapan belajar.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu membuat kerajinan dari barang bekas agar lebih kreatif.
- e) Guru memotivasi siswa agar berani menuangkan ide dan bekerja sama.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok.
- b) Guru membagikan bahan berupa botol bekas, kardus, dan kertas.
- c) Siswa berdiskusi menentukan ide karya, misalnya tempat pensil dari botol bekas.
- d) Siswa mulai membuat kerajinan dengan menggunakan botol sebagai bentuk dasar.
- e) Guru berkeliling memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan agar karya lebih rapi.
- f) Siswa melanjutkan pengerjaan karya hingga selesai.
- g) Guru menekankan pentingnya kerja sama antar anggota kelompok.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya.
- b) Siswa menjelaskan proses pembuatan dan memperlihatkan hasil kerajinan.

- c) Guru memberikan apresiasi serta masukan.
- d) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- e) Guru menutup pelajaran dengan doa.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih antusias karena ada tambahan botol bekas yang membuat karya lebih kokoh. Hasil kerajinan yang dihasilkan terlihat lebih rapi dan menarik dibandingkan siklus I. Siswa juga lebih percaya diri dalam menyampaikan ide, serta kerjasama dalam kelompok berjalan lebih baik. Beberapa kelompok berhasil membuat tempat pensil yang kuat dan rapi, sementara yang lain masih perlu bimbingan pada bagian kerapian akhir. Namun secara umum, suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa lebih semangat.

d. Refleksi

Refleksi dari pertemuan ini menunjukkan bahwa penggunaan botol bekas sebagai bentuk dasar sangat membantu siswa dalam menghasilkan karya yang kokoh dan rapi. Dibandingkan dengan siklus I, hasil karya jauh lebih baik dan variasinya juga mulai terlihat. Kendala yang masih ada adalah sebagian siswa kurang telaten menghias bagian akhir, sehingga kerapian belum maksimal. Hal ini akan diperbaiki pada pertemuan berikutnya dengan menambahkan

bahan hiasan seperti kertas warna-warni agar karya terlihat lebih menarik.

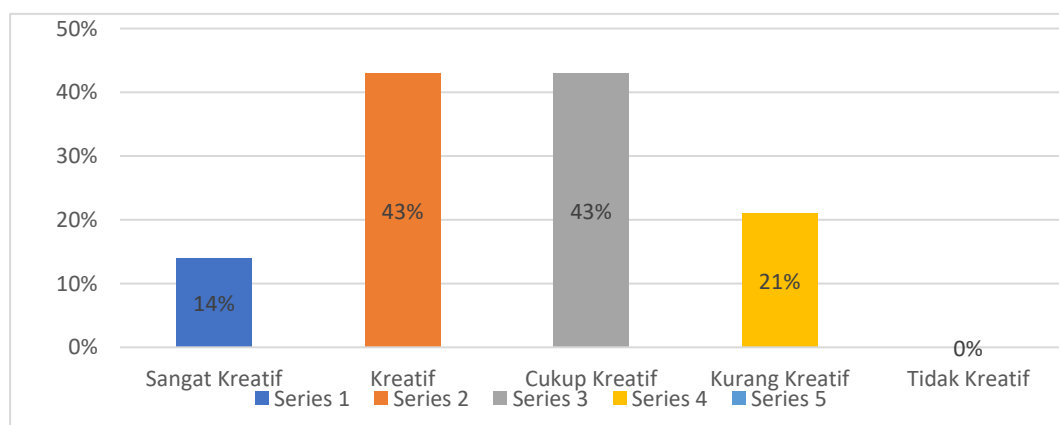
Tabel 4.8
Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan
Siklus II Pertemuan 1

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AP	88	Kreatif
2.	AA	86	Kreatif
3.	AA	74	Cukup Kreatif
4.	ALH	80	Kreatif
5.	ARR	78	Cukup Kreatif
6.	AN	72	Cukup Kreatif
7.	AR	82	Kreatif
8.	AN	73	Cukup Kreatif
9.	AG	77	Cukup Kreatif
10.	AA	75	Cukup Kreatif
11.	BHA	84	Kreatif
12.	DIH	70	Cukup Kreatif
13.	DKN	90	Sangat Kreatif
14.	FKR	91	Sangat Kreatif
15.	FA	76	Cukup Kreatif
16.	KV	92	Sangat Kreatif
17.	KCN	71	Cukup Kreatif
18.	MBD	85	Kreatif
19.	MJ	88	Kreatif
20.	MIM	78	Cukup Kreatif
21.	NAB	86	Kreatif
22.	RW	79	Cukup Kreatif
23.	RNI	89	Kreatif
24.	SN	82	Kreatif
25.	SR	74	Cukup Kreatif
26.	SNI	87	Kreatif
27.	TSR	91	Sangat Kreatif
28.	ZA	80	Kreatif

Tabel 4.9
Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 1

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Kreatif	4	14%
2.	Kreatif	12	43%
3.	Cukup Kreatif	12	43%
4.	Kurang Kreatif	0	0%
5.	Sangat Tidak Kreatif	0	0%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 4.9, terdapat 4 siswa (14%) kategori Sangat Kreatif, 12 siswa (43%) kategori Kreatif, dan 12 siswa (43%) kategori Cukup Kreatif. Tidak ada siswa pada kategori Kurang Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan siklus I, di mana belum ada siswa yang masuk kategori Sangat Kreatif dan masih terdapat siswa pada kategori Kurang Kreatif. Dengan demikian, penerapan pembelajaran kerajinan tangan dari barang bekas pada siklus II pertemuan pertama lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.



Grafik 4.5 Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan
Siklus II Pertemuan 1

Grafik memperlihatkan bahwa pada kategori Sangat Kreatif mencapai 14%, pada kategori Kreatif mencapai 43%, dan pada kategori Cukup Kreatif juga mencapai 43%. Sementara itu, pada kategori Kurang Kreatif dan Sangat Tidak Kreatif tidak ada siswa sama sekali. Hasil ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami perkembangan positif, terutama pada kategori Kreatif dan Sangat Kreatif yang mengalami peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya.

2. Pertemuan I

a. Perencanaan

Pada pertemuan kedua siklus II, peneliti bersama guru menyiapkan pembelajaran lanjutan dengan fokus pada peningkatan estetika karya. Jika pada pertemuan pertama hanya menggunakan botol bekas sebagai bentuk dasar, maka pada pertemuan kedua ini ditambahkan bahan berupa kertas kado sisa dan potongan kalender bekas berwarna. Tujuannya agar siswa tidak hanya menghasilkan karya yang kokoh dan rapi, tetapi juga lebih indah, variatif, dan menarik. Guru menyiapkan RPP, instrumen penilaian kreativitas, serta lembar observasi. Indikator kreativitas tetap mencakup kelancaran ide, keluwesan, keaslian, keterperincian, serta kerapian hasil karya. Dengan adanya tambahan bahan bekas berwarna, diharapkan siswa semakin berani menuangkan ide, mengombinasikan warna, dan menghias karya mereka.

b. Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai rencana dengan langkah-langkah berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama.
- b) Guru mengecek kehadiran siswa.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu membuat kerajinan tangan dari barang bekas dengan tambahan kertas bekas berwarna agar lebih menarik.
- d) Guru memberikan motivasi agar siswa lebih berani berkreasi dan tidak takut mencoba kombinasi warna.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru membagi siswa dalam kelompok kecil.
- b) Guru membagikan bahan berupa botol bekas, kertas kado sisa, kalender bekas berwarna, lem, dan gunting.
- c) Siswa berdiskusi menentukan ide karya, misalnya tempat pensil dengan variasi motif warna.
- d) Siswa mulai menghias botol bekas dengan menempelkan potongan kertas berwarna agar terlihat lebih menarik.
- e) Guru berkeliling memberi bimbingan, arahan, serta apresiasi.
- f) Siswa saling bekerja sama menghias dan menyelesaikan karya dengan lebih teliti.

- g) Guru mendorong siswa untuk membuat variasi desain agar tidak hanya satu bentuk saja.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka.
- b) Siswa menjelaskan ide desain dan alasan pemilihan warna yang digunakan.
- c) Guru memberikan apresiasi serta saran perbaikan.
- d) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran hari itu.
- e) Guru menutup kegiatan dengan doa.

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa suasana kelas semakin hidup. Siswa terlihat lebih percaya diri dan antusias, terutama ketika menghias karya dengan kertas bekas berwarna. Hasil karya lebih menarik, variatif, dan berwarna-warni dibandingkan pertemuan sebelumnya. Kreativitas siswa meningkat, tidak hanya dari segi kerapian, tetapi juga dari segi estetika dan keaslian ide. Kerjasama antar anggota kelompok semakin baik. Hampir semua anggota terlibat aktif, baik dalam menggambar pola, memotong kertas, menempel, maupun menyusun hasil. Guru tidak lagi terlalu banyak mengarahkan karena siswa sudah lebih mandiri

d. Refleksi

Refleksi dari pertemuan kedua siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan dibanding pertemuan pertama. Karya siswa kini lebih bervariasi, rapi, dan memiliki nilai estetika karena dihias dengan kertas kado sisa dan kalender bekas berwarna. Tujuan pembelajaran pada siklus II berhasil tercapai dengan baik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis barang bekas tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam hal kerapian dan keaslian, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dalam menghias dan memadukan warna. Kendala yang tersisa hanya pada beberapa siswa yang masih perlu bimbingan dalam menyusun pola agar hasil lebih seimbang. Namun secara keseluruhan, pembelajaran sudah berjalan efektif.

Tabel 4.10
Hasil Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12 Pangkatan
Siklus II Pertemuan 2

No.	Nama Peserta Didik	Nilai	Kategori
1.	AP	90	Sangat Kreatif
2.	AA	88	Kreatif
3.	AA	78	Cukup Kreatif
4.	ALH	83	Kreatif
5.	ARR	80	Kreatif
6.	AN	76	Cukup Kreatif
7.	AR	85	Kreatif
8.	AN	77	Cukup Kreatif
9.	AG	80	Kreatif
10.	AA	79	Cukup Kreatif
11.	BHA	86	Kreatif
12.	DIH	75	Cukup Kreatif
13.	DKN	92	Sangat Kreatif
14.	FKR	93	Sangat Kreatif

15.	FA	80	Kreatif
16.	KV	94	Sangat Kreatif
17.	KCN	76	Cukup Kreatif
18.	MBD	87	Kreatif
19.	MJ	89	Kreatif
20.	MIM	81	Kreatif
21.	NAB	88	Kreatif
22.	RW	82	Kreatif
23.	RNI	91	Kreatif
24.	SN	85	Kreatif
25.	SR	78	Cukup Kreatif
26.	SNI	89	Kreatif
27.	TSR	93	Sangat Kreatif
28.	ZA	83	Kreatif

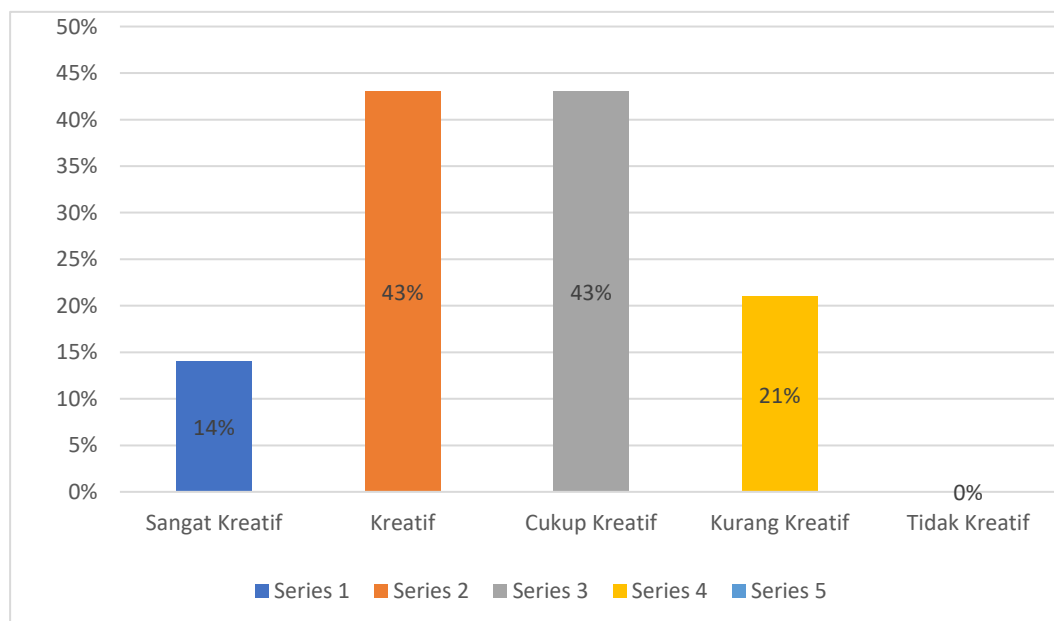
Tabel 4.11
Distribusi Frekuensi Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 2

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat Kreatif	5	18%
2.	Kreatif	16	57%
3.	Cukup Kreatif	7	25%
4.	Kurang Kreatif	0	0%
5.	Sangat Tidak Kreatif	0	0%
	Jumlah	28	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 4.11 dapat diketahui bahwa terdapat 5 siswa dengan persentase 18% pada kategori Sangat Kreatif, 16 siswa dengan persentase 57% pada kategori Kreatif, dan 7 siswa dengan persentase 25% pada kategori Cukup Kreatif. Tidak ada siswa yang masuk kategori Kurang Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif.

Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas pada siklus II pertemuan kedua berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Peningkatan ini

terlihat dari hasil karya yang tidak hanya lebih rapi dan kokoh, tetapi juga memiliki variasi bentuk dan keindahan estetika. Siswa berani memadukan potongan kalender bekas dan kertas kado sisa yang berwarna-warni sehingga hasil kerajinan menjadi lebih menarik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa tampak lebih mandiri dalam menuangkan ide, berani menambahkan variasi hiasan dan kombinasi warna, serta mulai memperhatikan kerapian karya. Kerja sama kelompok juga lebih solid karena setiap anggota mendapat peran, sehingga proses lebih cepat dan hasil karya lebih rapi serta berkualitas. Perkembangan kreativitas siswa pada siklus II pertemuan kedua dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik memperlihatkan bahwa pada kategori Sangat Kreatif mencapai 18%, kategori Kreatif mencapai 57%, dan kategori Cukup Kreatif mencapai 25%. Sementara itu, kategori Kurang Kreatif dan

Sangat Tidak Kreatif tidak ada sama sekali. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat secara signifikan, terutama karena hasil karya pada siklus II pertemuan kedua sudah lebih bervariasi, estetik, dan berwarna. Perbedaan utama dengan pertemuan sebelumnya adalah adanya keberanian siswa mengekspresikan ide melalui sentuhan artistik, bukan hanya sekadar membuat karya yang fungsional, tetapi juga indah dipandang.

3. Hasil Siklus II pertemuan 1 dan Siklus II pertemuan 2

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II, guru mulai menambahkan bahan baru berupa botol bekas sebagai bentuk dasar karya. Hal ini membuat hasil kerajinan siswa lebih kokoh, rapi, dan terstruktur dibanding pertemuan-pertemuan sebelumnya. Siswa terlihat semakin terbiasa bekerja sama dalam kelompok, lebih percaya diri, dan lebih aktif menuangkan ide masing-masing. Kemudian pada pertemuan kedua siklus II, kreativitas siswa semakin meningkat. Guru memberikan tambahan bahan berupa kertas kado sisa dan potongan kalender bekas berwarna. Dengan adanya bahan tersebut, hasil karya siswa tidak hanya kokoh, tetapi juga lebih berwarna, variatif, dan memiliki nilai estetika yang lebih tinggi. Siswa berani berimprovisasi, memadukan warna, serta menambahkan hiasan sederhana pada karya mereka. Antusiasme dan partisipasi siswa

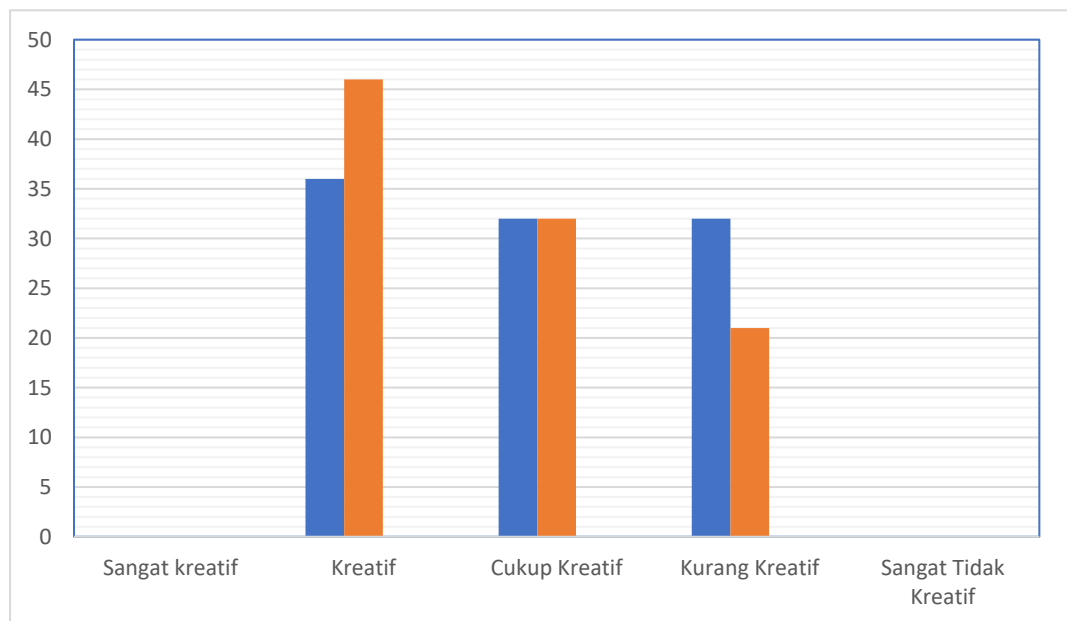
juga semakin tinggi, hampir semua anggota kelompok terlibat aktif sesuai peran masing-masing.

Perkembangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas mampu meningkatkan kreativitas siswa baik dari segi fungsi (kekokohan) maupun estetika (keindahan dan variasi). Untuk melihat lebih jelas perbandingan hasil kreativitas siswa pada siklus II pertemuan pertama dan kedua, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12
Perbandingan Kreativitas Siklus II Pertemuan I dan Pertemuan 2

No	Kategori	Siklus II pertemuan 1		Siklus II pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Sangat Kreatif	4	14%	5	18%
2	Kreatif	12	43%	16	57%
3	Cukup Kreatif	12	43%	7	32%
4	Kurang Kreatif	0	0%	0	25%
5	Sangat Tidak Kreatif	0	0%	0	0%
	Jumlah	28	100%	28	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa pada kategori Sangat Kreatif jumlah siswa meningkat dari 14% pada pertemuan pertama menjadi 18% pada pertemuan kedua. Pada kategori Kreatif juga terjadi peningkatan dari 43% menjadi 57%. Sementara itu, pada kategori Cukup Kreatif mengalami penurunan dari 43% menjadi 25%, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa berhasil naik tingkat menjadi lebih kreatif. Tidak ada siswa yang termasuk kategori Kurang Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif pada kedua pertemuan ini.



Grafik 4.7
Perbandingan Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV SDN 12
Pangkalan Siklus II Pertemuan 1 dan 2

Grafik 4.7 memperlihatkan bahwa dari pertemuan I ke pertemuan II terjadi peningkatan persentase siswa pada kategori Sangat Kreatif dari 14% menjadi 18% dan pada kategori Kreatif dari 43% menjadi 57%. Sementara itu, pada kategori Cukup Kreatif mengalami penurunan dari 43% menjadi 25%. Tidak ada siswa yang termasuk kategori Kurang Kreatif maupun Sangat Tidak Kreatif pada kedua pertemuan ini. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan positif kreativitas siswa, di mana sebagian besar sudah berada pada kategori Kreatif bahkan ada yang mencapai Sangat Kreatif. Peningkatan ini dipengaruhi oleh pemanfaatan bahan yang lebih variatif, yaitu tambahan kertas kado sisa dan potongan kalender bekas, sehingga karya siswa menjadi lebih menarik, rapi, berwarna, dan bervariasi dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan melalui pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan memanfaatkan barang bekas sebagai bahan utama kerajinan tangan. Pada siklus I pertemuan pertama, hanya 36% siswa yang masuk kategori kreatif, sedangkan sebagian besar siswa masih berada pada kategori cukup kreatif dan kurang kreatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pada tahap awal siswa masih berada dalam proses adaptasi terhadap pembelajaran berbasis kerajinan tangan.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Kusnadi sebagaimana dikutip oleh Pinem, yang menyatakan bahwa kerajinan tangan lahir dari sifat rajin manusia, yang menuntut ketekunan, kesabaran, dan latihan secara berkelanjutan.⁴⁸ Oleh karena itu, kreativitas siswa tidak dapat muncul secara instan, melainkan memerlukan proses pembiasaan melalui kegiatan berkarya secara terus-menerus. Namun, setelah dilakukan pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I, terjadi peningkatan kreativitas siswa. Jumlah siswa yang masuk kategori kreatif meningkat menjadi 46%, sementara siswa yang berada pada kategori kurang kreatif menurun menjadi 21%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa latihan dan bimbingan guru mulai mendorong siswa untuk berani mencoba hal-hal

⁴⁸ Robetmi Jumpakita Pinem et al., "Pelatihan Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Pelaku Usaha sebagai Sumber Pendapatan Masyarakat," *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 7, no. 4 (November 11, 2021): 143, <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.490>.

baru, meskipun masih terdapat kekurangan dalam hal kerapian dan detail karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nora yang menyatakan bahwa kerajinan tangan merupakan kegiatan yang menuntut ketelitian, kesabaran, serta keterampilan tangan untuk menghasilkan karya yang bernilai seni.⁴⁹

Peningkatan kreativitas siswa terlihat lebih jelas pada siklus II. Pada pertemuan pertama siklus II, mulai muncul siswa yang masuk kategori sangat kreatif sebesar 14%, sementara siswa kreatif mencapai 43% dan siswa cukup kreatif sebesar 43%. Menariknya, pada tahap ini sudah tidak ditemukan lagi siswa yang masuk kategori kurang kreatif. Temuan ini sejalan dengan pendapat NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*), yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Siswa mulai mampu memanfaatkan imajinasi untuk mengolah barang bekas menjadi karya seni yang beragam.⁵⁰

Pada pertemuan kedua siklus II, hasil kreativitas siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Persentase siswa yang masuk kategori sangat kreatif meningkat menjadi 18%, siswa kreatif menjadi 57%, dan siswa cukup kreatif menurun menjadi 25%. Hasil karya siswa juga tampak semakin beragam, lebih rapi, lebih menarik, dan memiliki nilai estetika. Siswa berani menambahkan warna, hiasan, serta variasi bentuk sesuai dengan ide masing-masing kelompok. Hal ini sejalan

⁴⁹ Nora et al., “Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomi,” *Media Abdimas* 3, no. 3 (October 14, 2024): 1–5.

⁵⁰ Mahasiswa BK Semester 3 Universitas Muria Kudus, *Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini* (Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2019), hlm. 2

dengan pendapat Novi Mulyani yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya, serta merupakan ungkapan keunikan individu dalam mengekspresikan gagasan dan imajinasinya.⁵¹

Jika ditinjau berdasarkan indikator kreativitas, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah mengalami perkembangan pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keterperincian. Temuan ini sejalan dengan indikator kreativitas menurut Pernes dalam Nursisto, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide, memodifikasi bentuk karya, menciptakan desain yang berbeda antar kelompok, serta menambahkan detail pada hasil kerajinan.⁵²

Selain meningkatkan kreativitas, pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas juga melatih siswa untuk bekerja sama, percaya diri, dan berani tampil di depan kelas. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan kelompok dan tidak lagi bergantung pada satu atau dua orang saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaan dan bersifat indah, serta mampu mengembangkan kepekaan rasa dan sikap sosial siswa melalui pengalaman estetik.

⁵¹ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1-2.

⁵² Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Hlm. 128

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan barang bekas sebagai bahan kerajinan tangan terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa tidak hanya terlihat dari keberanian menuangkan ide, tetapi juga dari hasil karya yang semakin rapi, menarik, variatif, dan memiliki nilai seni.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti berusaha mengikuti seluruh tahapan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang dalam metodologi penelitian. Hal ini dilakukan agar hasil yang diperoleh dapat dicapai secara maksimal serta tetap menjaga objektivitas. Walaupun demikian, peneliti juga tidak menutup mata terhadap berbagai keterbatasan yang dihadapi selama proses penelitian maupun penyusunan skripsi ini. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain terbatasnya waktu yang tersedia, minimnya kesempatan untuk memperdalam pengetahuan, kurangnya dorongan yang mendukung secara penuh, keterbatasan sarana yang dapat dimanfaatkan, serta kesempatan yang tidak selalu sejalan dengan kebutuhan penelitian.

Berbagai kendala tersebut memang menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti. Namun, keterbatasan yang ada tidak membuat peneliti patah semangat, justru menjadi dorongan untuk tetap berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin. Dengan segala kerja keras, ketekunan, serta bantuan dari berbagai pihak, peneliti berupaya meminimalkan hambatan-hambatan yang muncul selama proses penelitian berlangsung.

Akhirnya, berkat usaha yang sungguh-sungguh, semangat yang tidak mudah surut, serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Walaupun hasilnya sederhana dan masih jauh dari sempurna, peneliti berharap karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi peneliti sendiri maupun bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkannya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuk Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu

Bentuk kreativitas belajar siswa pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah. Hasil karya siswa masih sederhana, kurang rapi, minim variasi, serta sebagian besar siswa mengalami kesulitan menuangkan ide. Hal ini tercermin dari distribusi nilai prasiklus, di mana 29% siswa berada pada kategori Sangat Tidak Kreatif dan 21% berada pada kategori Kurang Kreatif, sementara tidak ada siswa yang mencapai kategori Sangat Kreatif. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan barang bekas, kreativitas siswa mulai tampak melalui kemampuan menghasilkan ide karya (kelancaran), membuat variasi bentuk (keluwesan), menciptakan karya yang orisinal, serta meningkatkan kerapian dan keterperincian karya. Pada siklus I, siswa mulai berani berimprovisasi, menunjukkan variasi model kerajinan sederhana, dan bekerja sama dalam kelompok. Kemudian pada siklus II, bentuk

keaktivitas siswa semakin berkembang ditandai dengan karya yang lebih rapi, lebih kuat, lebih variatif, dan lebih menarik secara estetika. Siswa berani mengombinasikan warna, menambah hiasan dari kalender bekas, kertas kado, dan memodifikasi bentuk karya sesuai ide kelompok. Dengan demikian, bentuk kreativitas belajar siswa mengalami perkembangan dari karya yang sederhana dan monoton menjadi karya yang variatif, rapi, estetik, dan penuh inovasi.

2. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas Di SDN 12 Pangkatan Kabupaten Labuhanbatu

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa yang signifikan dari prasiklus hingga siklus II. Pada tahap prasiklus jumlah siswa kreatif hanya 25%, dan tidak ada siswa yang termasuk kategori Sangat Kreatif. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase siswa kreatif meningkat menjadi 36% pada pertemuan 1 dan 46% pada pertemuan 2. Sementara siswa yang termasuk kategori Kurang Kreatif menurun dari 32% menjadi 21%. Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada siklus II. Pada pertemuan pertama, sudah terdapat 14% siswa yang masuk kategori Sangat Kreatif, 43% kategori kreatif, dan tidak ada lagi siswa yang termasuk kategori Kurang Kreatif. Pada pertemuan kedua siklus II, jumlah siswa kategori Sangat Kreatif meningkat menjadi 18%,

kategori Kreatif meningkat menjadi 57%, dan kategori Kurang Kreatif tetap 0%. Secara keseluruhan, pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa baik dari segi ide, kerapian, keaslian, keberanian berinovasi, maupun estetika hasil karya. Dengan demikian, ada peningkatan kreativitas belajar siswa yang sangat nyata dan berkelanjutan dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 12 Pangkatan, penerapan pembelajaran kerajinan tangan dari barang bekas memiliki beberapa implikasi penting yang dapat menjadi perhatian bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi guru: metode ini dapat dijadikan strategi pembelajaran alternatif yang inovatif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan kreativitas siswa.
2. Bagi siswa: kegiatan ini melatih berpikir kreatif, meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan kerjasama, serta menanamkan kepedulian terhadap lingkungan.
3. Bagi sekolah: hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan program pembelajaran yang lebih kreatif, ramah lingkungan, dan mendukung pembentukan karakter siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya: penelitian ini dapat dikembangkan dengan bahan bekas yang lebih beragam, jangkauan kelas yang lebih luas,

dan fokus pada aspek lain seperti motivasi belajar maupun sikap peduli lingkungan.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti juga memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Untuk guru: sebaiknya lebih sering memanfaatkan barang bekas dalam kegiatan pembelajaran agar siswa terbiasa berpikir kreatif dan inovatif.
2. Untuk siswa: diharapkan lebih aktif, berani mengemukakan ide, serta memanfaatkan barang bekas secara kreatif sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan kepedulian lingkungan.
3. Untuk sekolah: hendaknya memberikan dukungan berupa fasilitas dan ruang yang memadai bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya melalui kegiatan kerajinan tangan.
4. Untuk peneliti berikutnya: disarankan memperluas lingkup penelitian dengan menggunakan variasi bahan bekas yang berbeda dan meneliti pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti hasil belajar akademik dan pembentukan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya, Rama, and Muhammad Muhajirin. "Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya" 4, no. 2 (2024).
- Afnita, Juli Afnita Uli. "Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (June 28, 2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Saintifik*. Cetakan 15. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2017.
- Feny Rita, Fiantika, Mohammad Wasil, Sri Jumiyati, and Leli Honesti. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cetakan 1. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Hidayati, Eka Wahyu. "Mencetak Generasi Anak Usia Dini Yang Berjiwa Qur'ani Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam." *JCE (Journal of Childhood Education)* 3, no. 2 (March 6, 2020).
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mahasiswa BK Semester 3 Universitas Muria Kudus. *Perkembangan Motorik Dan Kreativitas Anak Usia Dini*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2019.
- Mardiana. "Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Dengan Memanfaatkan Barang Bekas Pakai Untuk Menciptakan Karya Seni Rupa Di Kelas V SDN 11 Panai Hulu Kabupaten Labuhanbatu, Skripsi." *UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN*, 2024.
- Mayar, Farida. *Seni Rupa Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- Mulyani, Novi. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019.

Nanda, Indra, Hasan Sayfullah, Rahmadanni Pohan, and Devi Suci Windariyah. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Kreatif*. Jawa Barat: C.V Adanu Abimata, 2021.

Nora, Marliana, Parnucha Octarianty, Zulfi Kurniadi, and Risnaily Rahmawati. "Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Menjadi Kerajinan Tangan Bernilai Ekonomi." *Media Abdimas* 3, no. 3 (October 14, 2024).

Pinem, Robetmi Jumpakita, Naili Farida, Agung Budiarmo, Sari Sulistyorini, and Widayanto Widayanto. "Pelatihan Kerajinan Tangan untuk Meningkatkan Kreativitas Pelaku Usaha sebagai Sumber Pendapatan Masyarakat." *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* 7, no. 4 (2021).

Purnamasari, Ai, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2021).

Rahma, Syarifah. *Guru Profesional*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2017.

Rosaria, Meitigsa Andri, and Veneranda Rini Hapsari. "Strategi Pemasaran 4P pada Usaha Kerajinan Tangan Accessoris di Bengkayang." *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business* 4, no. 4 (August 12, 2024).

Salahudin, Anas. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Pustaka Setia, 2017.

Setiawan, Iwan. "Rancang Bangun Aplikasi Jual Beli Barang Bekas Online" 16, no. 1 (2024).

Suharsimi, Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2017.

Suryani, Lilis. "Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Skripsi." *IAIN PONOROGO*, 2022.

Suryani, Yeti. "Peningkatan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas 4 Sdn 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas Dan Botol Minuman Bekas, Skripsi." *IAIN BENGKULU*, 2018.

Susanti, Maulida Rahma, Kesuna Hilyati Fadhila, and Hidayatu Munawaroh. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Metode Eksperimen Di Pos Paud Mawar Tlogojati Kabupaten Wonosobo." *Motekar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (January 29, 2024).

Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Aspeknya*. Cetakan 2 Jakarta: Kencana, 2019.

Widaningsih, Ening. "Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif." *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 4, no. 2 (2021).

Widiyasari, Ririn, Arlin Astriyani, and Devina Anindya Kirana. "Pelatihan Pembuatan Busy Book Dan Busy Cube Dari Barang Bekas Pada Guru Paud Untuk Melatih Sensori Dan Motorik Anak" 2, no. 8 (2024).

W.J.S, Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka, 2016.

Yuana, Cuk, Endang Poerbowati, Hilda Fortuna Ramadhan, Alivia Fauziah, and Anisa Oktaviasari. "Pembuatan Media Aspirasi untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat Kampung Ketandan melalui Pemanfaatan Barang Bekas." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa* 1, no. 11 (January 27, 2024).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas pribadi

1. Nama : Gilang Ramadhan
2. Nim : 2020500139
3. Jenis kelamin : Laki Laki
4. Tempat/ tanggal lahir : Sidorukun, 06 Desember 2000
5. Anak ke : 3 dari 4 bersaudara
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Status : Mahasiswa
8. Agama : Islam
9. Alamat lengkap : Sidorukun, Kecamatan Pangkatan Kabupaten Labuhan Batu
10. Email : gilangramadhanreal39@gmail.com

II. Identitas orang tua

1. Ayah
 - a. Nama : Martin
 - b. Pekerjaan : Wiraswasta
 - c. Alamat : Sidorukun
2. Ibu
 - a. Nama : Tariati
 - b. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 - c. Alamat : Sidorukun

III. Pendidikan

1. SD 116244 Sidorukun Tamat Tahun 2014
2. SMP N1 Pangkatan Tamat Tahun 2017
3. SMA N 1 Bilah Hulu Tamat Tahun 2020

LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA

Petunjuk pengisian

1. Lembar observasi terdiri dari 20 aspek dan guru mempertimbangkan setiap aspek dengan baik
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang sesuai dengan kreativitas siswa
4 = Selalu, 2 = Kadang- kadang, 3 = Sering, 1 = Tidak pernah

KELOMPOK 1

Indikator	Aspek yang Diamati	4 (Selalu)	3 (Sering)	2 (Kadang)	1 (Tidak)
<i>Fluency</i>	Mengemukakan banyak ide saat membuat karya	✓			
<i>Fluency</i>	Mengajukan pertanyaan terkait tugas	✓			
<i>Fluency</i>	Menunjukkan antusias dalam mengerjakan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menyelesaikan masalah dengan ide yang bervariasi	✓			
<i>Flexibility</i>	Memberikan saran/cara baru dalam menyelesaikan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menghubungkan ide lama menjadi gagasan baru	✓			
<i>Flexibility</i>	Menggunakan bahan secara fleksibel sesuai ide	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru	✓			
<i>Originality</i>	Berani melakukan improvisasi dalam karya	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika	✓			
<i>Elaboration</i>	Karya menunjukkan kerapian	✓			

<i>Elaboration</i>	Karya memiliki detail dan perincian yang jelas		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya tampak kokoh dan kuat		✓		
<i>Elaboration</i>	Bekerja cepat tanpa mengorbankan kualitas		✓		
Sikap Kreatif	Percaya diri saat mempresentasikan karya		✓		
Sikap Kreatif	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Membagi tugas dengan adil dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Menghargai ide teman		✓		
Sikap Kreatif	Mengembangkan ide dari saran guru/teman			✓	
Sikap Kreatif	Menyelesaikan karya tepat waktu			✓	

Keterangan: 4 = Selalu | 3 = Sering | 2 = Kadang-kadang | 1 = Tidak

Total Skor : 69

Skor Maksimal: 80

Persentase : $69 / 80 \times 100 = 86.25\%$

Kategori : Kreatif

KELOMPOK 2

Indikator	Aspek yang Diamati	4 (Selalu)	3 (Sering)	2 (Kadang)	1 (Tidak)
<i>Fluency</i>	Mengemukakan banyak ide saat membuat karya	✓			
<i>Fluency</i>	Mengajukan pertanyaan terkait tugas	✓			
<i>Fluency</i>	Menunjukkan antusias dalam mengerjakan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menyelesaikan masalah dengan ide yang bervariasi	✓			
<i>Flexibility</i>	Memberikan saran/cara baru dalam menyelesaikan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menghubungkan ide lama menjadi gagasan baru	✓			
<i>Flexibility</i>	Menggunakan bahan secara fleksibel sesuai ide	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru	✓			
<i>Originality</i>	Berani melakukan improvisasi dalam karya	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika	✓			
<i>Elaboration</i>	Karya menunjukkan kerapian		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya memiliki detail dan perincian yang jelas		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya tampak kokoh dan kuat		✓		
<i>Elaboration</i>	Bekerja cepat tanpa mengorbankan kualitas		✓		
Sikap Kreatif	Percaya diri saat mempresentasikan karya		✓		
Sikap Kreatif	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok		✓		

Sikap Kreatif	Membagi tugas dengan adil dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Menghargai ide teman			✓	
Sikap Kreatif	Mengembangkan ide dari saran guru/teman			✓	
Sikap Kreatif	Menyelesaikan karya tepat waktu			✓	

Keterangan: 4 = Selalu | 3 = Sering | 2 = Kadang-kadang | 1 = Tidak

Total Skor : 67

Skor Maksimal: 80

Persentase : $67 / 80 \times 100 = 83.75\%$

Kategori : Kreatif

KELOMPOK 3

Indikator	Aspek yang Diamati	4 (Selalu)	3 (Sering)	2 (Kadang)	1 (Tidak)
<i>Fluency</i>	Mengemukakan banyak ide saat membuat karya	✓			
<i>Fluency</i>	Mengajukan pertanyaan terkait tugas	✓			
<i>Fluency</i>	Menunjukkan antusias dalam mengerjakan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menyelesaikan masalah dengan ide yang bervariasi	✓			
<i>Flexibility</i>	Memberikan saran/cara baru dalam menyelesaikan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menghubungkan ide lama menjadi gagasan baru	✓			
<i>Flexibility</i>	Menggunakan bahan secara fleksibel sesuai ide	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru	✓			
<i>Originality</i>	Berani melakukan improvisasi dalam karya	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika	✓			
<i>Elaboration</i>	Karya menunjukkan kerapian		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya memiliki detail dan perincian yang jelas		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya tampak kokoh dan kuat		✓		

<i>Elaboration</i>	Bekerja cepat tanpa mengorbankan kualitas		✓		
Sikap Kreatif	Percaya diri saat mempresentasikan karya		✓		
Sikap Kreatif	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Membagi tugas dengan adil dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Menghargai ide teman			✓	
Sikap Kreatif	Mengembangkan ide dari saran guru/teman			✓	
Sikap Kreatif	Menyelesaikan karya tepat waktu			✓	

Keterangan: 4 = Selalu | 3 = Sering | 2 = Kadang-kadang | 1 = Tidak

Total Skor : 67

Skor Maksimal : 80

Persentase : $67 / 80 \times 100 = 83.75\%$

Kategori : Kreatif

KELOMPOK 4

Indikator	Aspek yang Diamati	4 (Selalu)	3 (Sering)	2 (Kadang)	1 (Tidak)
<i>Fluency</i>	Mengemukakan banyak ide saat membuat karya	✓			
<i>Fluency</i>	Mengajukan pertanyaan terkait tugas	✓			
<i>Fluency</i>	Menunjukkan antusias dalam mengerjakan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menyelesaikan masalah dengan ide yang bervariasi	✓			
<i>Flexibility</i>	Memberikan saran/cara baru dalam menyelesaikan tugas	✓			
<i>Flexibility</i>	Menghubungkan ide lama menjadi gagasan baru	✓			
<i>Flexibility</i>	Menggunakan bahan secara fleksibel sesuai ide	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang berbeda dari contoh guru	✓			
<i>Originality</i>	Berani melakukan improvisasi dalam karya	✓			
<i>Originality</i>	Menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika	✓			
<i>Elaboration</i>	Karya menunjukkan kerapian		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya memiliki detail dan perincian yang jelas		✓		
<i>Elaboration</i>	Karya tampak kokoh dan kuat		✓		
<i>Elaboration</i>	Bekerja cepat tanpa mengorbankan kualitas		✓		
Sikap Kreatif	Percaya diri saat mempresentasikan karya		✓		
Sikap Kreatif	Bekerja sama dengan baik dalam kelompok		✓		
Sikap Kreatif	Membagi tugas dengan adil dalam kelompok		✓		

Sikap Kreatif	Menghargai ide teman			✓	
Sikap Kreatif	Mengembangkan ide dari saran guru/teman			✓	
Sikap Kreatif	Menyelesaikan karya tepat waktu			✓	

Keterangan: 4 = Selalu | 3 = Sering | 2 = Kadang-kadang | 1 = Tidak

Total Skor : 67

Skor Maksimal : 80

Persentase : $67 / 80 \times 100 = 83.75\%$

Kategori : Kreatif

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama Sekolah : SDN 12 Pangkatan

Kelas/Semester : IV / Ganjil (II)

TABEL OBSERVASI

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa	✓		
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓		
3	Guru menjelaskan materi kerajinan tangan dengan jelas	✓		
4	Guru menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran	✓		
5	Guru memberikan contoh cara membuat kerajinan tangan	✓		
6	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kerja	✓		
7	Guru membimbing siswa selama kegiatan berlangsung	✓		
8	Guru memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa	✓		
9	Guru memberi kesempatan siswa bertanya dan berpendapat	✓		
10	Guru mengelola kelas dengan baik dan kondusif	✓		
11	Guru memberikan apresiasi terhadap hasil karya siswa	✓		
12	Guru menutup pembelajaran dengan kesimpulan	✓		

Kriteria Penilaian

- Ya = aspek terlaksana
- Tidak = aspek tidak terlaksana

MODUL PEMBELAJARAN

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Gilang Ramadhan
Sekolah	: SDN 12 Pangkatan Kab. Labuhanbatu
Kelas	: V (Lima)
Tahun Ajaran	: 2025/2026

B. KOMPETENSI INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase B Berdasarkan Elemen

Pemahaman Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)	Pelajaran ini bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan dan keterampilan dasar dibidang seni, budaya dan prakarya.
Keterampilan Proses	1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

	4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat menentukan bahan daur ulang kertas bekas sesuai dengan karya seni yang akan diciptakan 2. Siswa dapat menganalisis jenis kertas yang digunakan sesuai dengan jenis dan teknik pembuatannya. 3. Siswa dapat merencanakan produk karya seni yang akan dibuat beserta dengan kebutuhan serta alat dan bahan yang akan digunakan. 4. Siswa dapat menciptakan karya seni yang indah dari bahan kertas bekas yang didaur ulang.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata Kunci	Bahan bekas Kertas Daur Ulang

Metode Pembelajaran dan Model Pembelajaran	1. Metode eksperimen 2. Diskusi
Media Pembelajaran	a. Kertas Bekas b. Gunting c. Lem d. Pewarna
Materi Pembelajaran	Menciptakan Karya Seni Dari Kertas Bekas
Sumber Belajar	1. Sumber Utama • Buku SBdP kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran	a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah kegiatan pembelajaran	
Pengenalan Materi Pembelajaran	
1. Apa itu barang bekas? 2. Apa saja jenis-jenis kertas yang kamu ketahui? 3. Apakah pernah melihat karya seni dari kertas daur ulang?	
Kegiatan Pembuka	
• Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. • Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.	
Kegiatan Inti	
▪ Mulailah pertanyaan kepada peserta didik, “Apa yang kalian tahu tentang kertas bekas?” ▪ Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk mengelaborasi pengetahuan mereka tentang barang bekas dengan pengalaman mendaur ulang barang bekas tertentu dalam kehidupan sehari-hari. ▪ Menggali lebih dalam pengetahuan siswa tentang kertas bekas ▪ Menjelaskan tujuan dari materi yang dipelajari. ▪ Guru mengajak siswa untuk mengenal dan berdiskusi mengenai jenis kertas bekas	

- Guru memberikan penjelasan terkait pembelajaran

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

C. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran guru diharapkan melakukan refleksi kegiatan pengajaran.

1. Apakah peserta didik melakukan pembelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami saat pembelajaran?
3. Apa langkah yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

D. PENILAIAN

Prosedur Test	: Tes Akhir (Post Test)
Jenis Tes	: Tes Perbuatan
Bentuk Tes	: Penilaian Produk
Instrumen Tes	: Buatlah karya seni yang indah dengan memanfaatkan kertas bekas.

Rubrik Penilaian

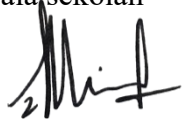
No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Perencanaan				
2	Proses Pembuatan				
	a. Persiapan alat dan bahan				
	b. Teknik pengolahan				
	c. Keamanan, keselamatan dan kebersihan.				

3	Hasil produk a) Kerapihan b) Stilasi objek c) Pola pengulangan d) Gradasi pewarnaan				
Total skor maksimal = 32					

Keterangan Skor

Nilai praktek= $\frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Kepala sekolah



Hj. Mardiani, S.Pd. MM
 NIP. 19661231198712 2 006

Padangsidimpuan

2025

Gilang Ramadhan
 NIM 2020500139

DOKUMENTASI



Gambar 1. Seluruh Siswa Menyiapkan dan Menunjukkan Alat & Bahan Kerajinan



Gambar 1. Siswa Bekerja Kelompok, Menggulung Kertas Bekas Sebagai Bahan Karya



Gambar 3. Seluruh Siswa Memperlihatkan Hasil Karya Kreativitas



Gambar 4. Kelompok Siswa Memperlihatkan Hasil Kreativitas Kerajinan Barang Bekas



Gambar 5. Siswa Memperlihatkan Hasil Kreativitas Kerajinan, beberapa menambahkan variasi dan menggunakan kertas berwarna, beberapa tetap sederhana



Gambar 6. Kelompok Siswa Memperlihatkan Hasil Kreativitas Kerajinan



**Gambar 7. Peneliti dengan Kepala Sekolah (Hj. Mardiani, S.Pd. MM)
Mendiskusikan Kegiatan Kerajinan Siswa**



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHAN BATU
KORWIL DINAS PENDIDIKAN
SDN 12 PANGKATAN
KECAMATAN PANGKATAN

Alamat JL.By Pass Sidorukun – Email : Pangkatan12@gmail.com

NSS : 101070705012

NPSN : 10205027

Sidorukun, 27 Agustus 2025

Nomor : 422.04/179 SDN/2025
Sifat : Biasa
Lamp :
Perihal : **Balasan Surat Izin Riset Penyelesaian Skripsi**

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti Surat Permohonan dan Izin Riset Penyelesaian Skripsi dengan nomor 3851/Un.28/E.1/TL.00.9/07/2025 bersama dengan surat ini kami **Bersedia** memberi kesempatan izin Riset Penyelesaian Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan di SDN 12 Pangkatan. Berikut ini nama mahasiswa melakukan Riset Penyelesaian Skripsi.

Nama : Gilang Ramadhan
NIM : 2020500139
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Demikian Surat Ini kami sampaikan dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terimakasih.

Sidorukun, 27 Agustus 2025

Kepala Sekolah

H. Mardiani, S.Pd. MM
NIP. 19661231198712 2 006