

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hakikat Kreativitas Siswa dalam Seni Kerajinan Kertas

a. Pengertian Kreativitas

Rendahnya kreativitas tidak hanya terjadi pada guru, tetapi pada siswa juga terutama dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Padahal pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa harus kreatif dalam membuat suatu karya seni yang ditugaskan oleh guru. Nyatanya siswa lebih memilih untuk meniru hasil karya yang ditampilkan maupun karya temannya. Hal demikian tentu membuat siswa kurang dalam mengembangkan kreativitasnya. Mulyasa mengemukakan pendapatnya bahwa setiap anak memiliki kreativitas, hanya tingkatannya saja yang berbeda-beda sama halnya dengan intelegensi.¹ Kreativitas pada diri setiap individu dapat dipelajari dan diolah sehingga kreativitas tersebut dapat berkembang.

Pengertian mengenai kreativitas sangat banyak dan mencakup berbagai makna. Dalam mengembangkan kreativitas itu sendiri tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dibiasakan pada siswa sejak dini. Dengan berbagai upaya kreativitas dapat dikembangkan. Menurut Amal Abdussalam, kreativitas yakni segala pemikiran baru atau cara, atau pemahaman, atau

¹ Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 102

model baru yang dapat disampaikan kemudian digunakan dalam kehidupan.² Kreativitas yang muncul berdasarkan ide orisinal dari setiap individu berupa pemikiran, cara, pemahaman, atau model yang kemudian diterapkan pada kehidupan individu tersebut. Sedangkan menurut Semiawan, kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru.³ Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.

Kreativitas erat kaitannya dengan sebuah gagasan atau ide baru yang dilahirkan dari setiap individu. Seperti yang dikemukakan Musbikin, menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan memulai ide, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu di jawab.⁴ Demikian yang telah dikemukakan mengenai kreativitas yang dilihat dari segi pemikiran. Hal umum kreativitas adalah menghasilkan sebuah gagasan, tetapi kreativitas dapat diterapkan dalam kegiatan membuat sebuah produk.

Pengertian lain dikemukakan oleh Suryosubroto bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru

² Amal Abdussalam Terjemahan Farida, *Mengembangkan Kreativitas Anak*, (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), h. 31

³ Conny R Semiawan, *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*, (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 44

⁴ Imam Musbikin, *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2006), h. 6

berupa gagasan maupun karya nyata.⁵ Kreativitas tersebut dapat ditunjukkan melalui karya nyata. Serupa dengan Supriadi yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang baru, dapat berupa gagasan atau karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁶ Karya nyata yang dihasilkan tidak harus sepenuhnya bentuk yang belum ada sebelumnya, tetapi dapat dengan mengembangkan bentuk yang sudah ada dengan kombinasi-kombinasi lain sesuai dengan kreasi diri sendiri sehingga tidak sepenuhnya menyerupai karya orang lain.

Menurut Kamtini, kreativitas mempunyai arti sebagai berikut: (1) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide, atau materi; (2) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi; (3) memiliki keaslian, selalu dapat membuat tanggapan yang lain dari pada yang lain; (4) mampu berpikir secara keseluruhan, dapat menghubungkan yang satu dengan yang lain, serta dapat membuat analisis dengan cepat.⁷ Sesuatu yang dihasilkan berdasarkan ide atau gagasan dari diri sendiri dan memiliki keaslian dari sesuatu yang dihasilkan tersebut.

Para ahli menjelaskan kreativitas dengan berbeda-beda sesuai dengan sudut pandangnya. Pengertian kreativitas dilihat dari segi produk

⁵ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 191

⁶ Dedi Supriyadi, *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan IPTEK*, (Bandung: Alfabeta, 2001), h. 54

⁷ Kamtini, *Berkreativitas Melalui Kerajinan Tangan Dan Kesenian di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), h. 8

menurut Barron yang dikutip oleh Munandar yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Serupa dengan pendapat menurut Haefele, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.⁸ Produk baru yang dihasilkan dapat diperoleh dari hasil mengkombinasikan beberapa ide pemikiran sendiri sehingga produk tersebut dapat dikatakan produk kreatif.

Treffinger menyatakan bahwa produk kreatif dapat dihasilkan melalui ide atau konsep baru yang bernilai orisinal (asli) dengan adanya variasi yang dibuat, serta produk tersebut dapat berguna.⁹ Produk yang dihasilkan harus orisinal yang dibuat oleh seseorang dengan ide atau konsepnya sendiri. Produk tidak dikatakan kreatif jika produk tersebut dibuat dengan mencontoh serupa dengan produk yang sudah ada. Produk yang sudah dibuat dapat dikembangkan dengan variasi warna dan bentuk sesuai konsep diri sendiri sehingga membuat produk tersebut menjadi baru dan orisinal.

Adapun komponen dalam kreativitas menurut Bandi, diantaranya: 1) aktivitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan. 2) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru. 3) baru atau orisinal, suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 21

⁹ *Ibid.*, h. 41

mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal. 4) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.¹⁰ Komponen tersebut meliputi aktivitas berpikir untuk menemukan ide atau gagasan sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan pemikirannya. Sesuatu yang diciptakan dapat berupa sebuah karya yang bernilai maupun memiliki kegunaan.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyimpulkan kreativitas merupakan kemampuan seseorang menciptakan suatu produk baru maupun yang sudah ada sebelumnya berdasarkan ide atau gagasan yang disertai dengan kombinasi baru yang bervariasi serta bersifat orisinal (asli).

b. Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas erat kaitannya dengan pribadi yang kreatif. Kreativitas pasti dimiliki oleh setiap individu, yang membedakan hanyalah seberapa besar kreativitas yang dimiliki individu tersebut. Adapun ciri-ciri kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford dalam Munandar meliputi kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, elaborasi, dan orisinalitas.¹¹ Dalam kelancaran berpikir dapat menghasilkan banyak ide dari pemikiran secara cepat, keluwesan berpikir berupa menghasilkan sejumlah ide yang bervariasi, elaborasi berupa

¹⁰ Bandi, dkk. *Pembelajaran Seni Budaya & keterampilan*. (Jakarta: : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2009), h. 174

¹¹ Utami Munandar, *op. cit.*, h. 10

memerinci suatu objek sehingga menjadi menarik, dan originalitas berupa ide berdasarkan pemikiran individu itu sendiri.

Jika dilihat dari dua aspek, ciri-ciri pribadi yang kreatif dibedakan menjadi aspek kognitif dan aspek afektif.¹² Ciri pribadi kreatif dalam aspek kognitif ditandai dengan adanya keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar, berpikir fleksibel, orisinal, dan keterampilan memerinci. Sedangkan ciri pribadi kreatif yang masuk ke dalam aspek afektif ialah yang berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang yang ditandai dengan rasa ingin tahu, imajinatif, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol pada salah satu bidang seni.

Dari uraian di atas mengenai ciri-ciri kreativitas dapat disimpulkan bahwa pribadi yang kreatif dapat dengan lancar dalam menuangkan ide atau gagasannya, dapat memerinci suatu objek, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, berani dan percaya diri. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan membuat karya kerajinan dan merangsang keingintahuan siswa agar dapat menemukan hal-hal baru dan mencoba melakukan hal yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

¹² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), h.102

c. Konsep Seni Kerajinan

Dalam kehidupan manusia tak lepas dari dunia seni, karena manusia dapat menikmati berbagai keindahan. Seni berasal dari kajian ilmu di Eropa mengatakan “*ART*” (*artivisial*) yang artinya barang atau karya dari sebuah kegiatan.¹³ Menurut bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan bersifat indah, menyenangkan dan dapat menggerakkan jiwa manusia.¹⁴ Secara sederhana dapat dikatakan seni adalah sebuah produk keindahan. Produk yang dihasilkan manusia tersebut mengandung unsur keindahan sehingga dapat dialihkan kepada orang lain.

Menurut Soedarso, seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia menyatu dalam kehidupan sehari – hari setiap manusia, baik bagi dirinya sendiri maupun dalam bermasyarakat.¹⁵ Seni berhubungan dengan ide atau gagasan dan perasaan manusia yang melakukan kegiatan berkesenian, sehingga seni tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas.

Seni kerajinan merupakan salah satu cabang seni yang diterapkan dalam pembelajaran. Seperti pengertian seni diatas yang menyatakan bahwa seni adalah sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur

¹³ Diakses dari <http://www.senirupa.net/pengertian-seni> pada tanggal 22 September 2015

¹⁴ Dedi Nurhadiat dan M. Sahidin Azhari, *Kreativitas Seni Rupa Jilid I SMA*, (Jakarta: PT. Intermasa, 1990), h. 2

¹⁵ Soedarso SP, *Trilogi Seni : Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*, (Yogyakarta: BP ISI, 2006), h. 4

keindahan. Sedangkan kerajinan memiliki arti sebagai suatu hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan), kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai.¹⁶ Maka dapat dikatakan kerajinan dihasilkan berdasarkan kemampuan tangan seseorang untuk membuat sebuah karya dari berbagai bahan, sehingga karya tersebut bernilai sebagai benda hias maupun benda pakai.

Adapun teknik dalam membuat karya seni kerajinan diantaranya, teknik memotong, menggunting, menggulung, menempel, melipat, menggambar, mewarnai, membentuk, serta mengkonstruksi.¹⁷ Melalui teknik tersebut, siswa dapat berkreasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Bahan dasar yang dapat digunakan dalam seni kerajinan salah satunya adalah kertas. Siswa dapat menghasilkan karya seni kerajinan kertas dengan cara memotong, menggunting, melipat, membentuk, bahkan menggulung.

Jadi, dapat disimpulkan seni kerajinan adalah suatu kegiatan menghasilkan sebuah produk dari bahan alami maupun buatan melalui keterampilan tangan sehingga produk yang dihasilkan mengandung unsur

¹⁶ Diakses dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Kerajinan> pada tanggal 20 September 2015

¹⁷ Bandi, dkk, *Pembelajaran Seni Budaya & Keterampilan*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2009), h. 202

keindahan. Produk yang dihasilkan pun dapat berguna sebagai hiasan maupun benda pakai.

d. Pengertian Kertas

Kertas adalah kata yang diambil dari bahasa Inggris yaitu *papyrus* (*papyrus*) atau biasa dikenal dengan *paper*. Kertas merupakan bahan yang tipis dan rata yang dihasilkan dengan kompresi serat (*selulose*) yang berasal dari *pulp*.¹⁸ Sementara pengertian kertas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kertas merupakan barang berupa lembaran yang terbuat dari bubur rumput, jerami, kayu, dan sebagainya yang biasa ditulisi atau untuk pembungkus.¹⁹ Kertas pada intinya berupa lembaran yang rata dan biasa sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari demi kelangsungan hidup manusia.

Soemarjadi menyatakan kertas adalah barang ciptaan manusia berwujud lembaran-lembaran tipis yang dapat dirobek, dilipat, digulung, direkat, dicoret, dan mempunyai sifat yang berbeda dari bahan bakunya yaitu tumbuh-tumbuhan.²⁰ Kertas dengan lembaran yang tipis dapat mudah dibentuk dengan cara dilipat maupun digulung.

¹⁸ Diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Kertas> pada tanggal 20 September 2015

¹⁹ Diakses dari <http://kbbi.web.id/kertas> pada tanggal 20 September 2015

²⁰ Soemarjadi, Muzni Ramanto, dkk, *Pendidikan Keterampilan*, (Jakarta: Depdikbud, 1992/1993), h. 21

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kertas adalah lembaran-lembaran yang tipis terbuat dari bubur kayu yang dapat dibentuk dan digunakan sesuai kebutuhan serta berguna dalam kelangsungan hidup manusia.

Sebelum ditemukan kertas, bangsa-bangsa dahulu menggunakan tablet dari tanah lempung yang dibakar. Hal ini bisa dijumpai dari peradaban bangsa Sumeria, Prasasti dari batu, kayu, bambu, kulit atau tulang binatang, sutra, bahkan daun lontar yang dirangkai seperti dijumpai pada naskah naskah Nusantara beberapa abad lampau. Ketika sudah adanya kertas, kertas seperti tak lepas dari kelangsungan hidup manusia karena sangat bermanfaat terutama untuk menulis. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa adanya kertas merupakan revolusi baru dalam dunia tulis menulis yang menyumbangkan arti besar dalam peradaban dunia.

Sekarang ini kertas sudah makin berkembang karena tidak hanya digunakan untuk menulis saja. Perkembangan kertas dapat ditemui pada beragamnya jenis kertas dengan tekstur, warna, bentuk, dan fungsi yang berbeda. Jenis kertas tersebut antara lain: kertas undangan, kertas sertifikat, kertas HVS, kertas koran, kertas minyak, kertas krep, kertas origami, karton berwarna, dan masih banyak yang lainnya.

Bahan kertas sangat mudah didapat sehingga kegunaannya pun beragam. Kegunaan kertas salah satunya sebagai media membuat seni kerajinan. Dalam kegiatan seni kerajinan tentu kita menggunakan bahan

dasar dalam pembuatannya. Bahan dalam membuat seni kerajinan salah satunya adalah kertas. Kertas dapat dibentuk sesuai keinginan untuk menciptakan sebuah karya seni kerajinan. Kertas tersebut dapat dilipat, digulung, dipotong, direkatkan, dan sebagainya. Oleh karena itu, kertas dapat dibentuk sesuai kreasi masing-masing untuk membuat sebuah karya kerajinan yang akan memunculkan kreativitas siswa.

e. Kerajinan Kertas *Kokoru*

Saat ini ada berbagai macam seni kerajinan kertas yang cukup populer di Indonesia. Salah satu kreasi kertas tersebut yang akhir-akhir ini ramai dipraktikkan adalah *Kokoru*. *Kokoru* merupakan kertas yang bergelombang dengan berbagai warna yang menarik.²¹ Melalui kerajinan kertas *kokoru*, siswa dapat menggunakan teknik seni kerajinan seperti melipat, menggunting, menggulung, dan membentuk. Dalam kreasi kertas *kokoru*, bentuk, ukuran dan warnanya beragam sehingga dapat dikreasikan dan diaplikasikan menjadi berbagai bentuk replika binatang, makanan, benda fungsional seperti pajangan, tempat tisu, kotak perhiasan, jam, bahkan celengan.²²

Kertas *kokoru* memiliki bentuk yang bergelombang dan tersedia dalam dua jenis ukuran. *Kokoru* berbentuk seperti garis panjang bernama *lchi*.

²¹ Chrisna, *Kreasi Unik dengan Kokoru*, (Jakarta: Indah Kiat, 2015), h. 1

²² Ely Yuliana, *Fun With Kokoru*, (Jakarta: Tiara Aksa, 2013), h. 2

Sementara, kertas *kokoru hachi* memiliki dimensi yang sama dengan kertas A4.²³ *Kokoru ichi* dan *hachi* tersedia dalam delapan warna dasar, yaitu biru, hijau, hitam, putih, merah, oranye, gold dan kuning. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan kerajinan *kokoru*, diantaranya: (1) Kertas *kokoru*, *kokoru ichi* yang bentuk memanjang dan *hachi* yang bentuk A4, (2) Penggaris, digunakan untuk mengukur kertas, (3) Cutter, digunakan untuk memotong kertas, (4) Gunting, digunakan untuk menggunting kertas, (5) Mata plastik, digunakan untuk hiasan mata, (6) Lem kertas, digunakan untuk merekatkan kertas, dan (7) Pensil, untuk membuat pola. Alat dan bahan dalam pembuatan karya kerajinan kertas *kokoru* tidaklah sulit, sehingga siswa dapat berkreasi dengan bahan yang mudah didapat.

Seni kerajinan *kokoru* terdapat berbagai macam pola yang dapat dibentuk dari gulungan kertas tersebut. Gulungan kertas yang telah dibentuk dapat disusun sehingga membentuk suatu pola yang lebih nyata. *Kokoru* dapat divariasikan bentuk dan warnanya sehingga membentuk suatu pola yang indah misalnya dapat membentuk seperti boneka dan berbagai hewan. *Kokoru* dapat dibuat dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Karya seni *kokoru* sering digunakan sebagai hiasan maupun benda pakai.

Adapun teknik-teknik yang mendasari proses pembuatan bentuk dasar pada kerajinan *kokoru* dengan teknik menggulung kertas yang dikemukakan

²³ Rani Adityasari dan Wuri Widi, *Kreasi Lucu Kokoru*, (Jakarta: Kawan Kita, 2013), h. 2

oleh Stephani, seperti:²⁴ (1) Teknik bentuk gulungan renggang, gulung kertas kemudian lepas dan beri lem bagian ujungnya; (2) Teknik bentuk gulungan padat, pilin kecil kertas mulai dari bagian ujung, lalu beri sedikit lem dibagian pangkalnya; (3) Teknik bentuk tetes air satu sisi, gulung kertas seperti membuat gulungan renggang. Tekan salah satu sisinya dengan dua jari; (4) Teknik bentuk tetes air dua sisi, gulung kertas dengan jari, lalu lepas gulungan. Lem ujungnya. Tekan kedua ujung gulungan; (5) Teknik bentuk segitiga, buat gulungan renggang, lalu tekan dengan jari membentuk tiga buah sudut; (6) Teknik bentuk setengah lingkaran, buat gulungan renggang, kemudian bentuk setengah lingkaran dengan bantuan jari; (7) Teknik bentuk kotak, buat gulungan renggang, kemudian tekan dengan jari membentuk empat sudut sama besar; (8) Teknik bentuk hati, buat gulungan renggang, lalu tekan salah satu ujungnya membentuk sudut runcing. Tekan bagian atasnya ke arah dalam dengan bantuan jari; (9) Teknik bentuk melengkung, gulung kertas melengkung di salah satu ujungnya, kemudian lepaskan gulungannya; dan (10) Teknik bentuk melengkung huruf 'S', pertama membuat bentuk melengkung, kemudian gulung ujung lainnya ke arah berlawanan dan lepaskan gulungannya.

Bentuk gulungan tersebut dapat dikreasikan dengan menyusun bentuk-bentuk dasar tersebut sehingga menghasilkan bentuk kerajinan *kokoru* yang lebih lebih menarik. Selain itu terdapat langkah-langkah dalam pembuatan

²⁴ Stephani, *Paper Quilling 3D*, (Jakarta: Demedia, 2013), h. 10

kerajinan *kokoru*, yaitu: (1) Siapkan alat dan bahan seperti kertas *kokoru*, gunting, lem, pensil, penggaris, dan mata plastik; (2) Buat pola pada kertas *kokoru hachi* sesuai kreasi masing-masing; (3) Gunting pola yang sudah digambar; (4) Gunting *kokoru ichi* dengan variasi ukuran, kemudian gulung dan beri lem pada ujungnya; (5) Buat gulungan yang bervariasi dari *kokoru ichi*, dapat juga melipat *kokoru ichi* tersebut; dan (6) Gabungkan bentuk dasar *kokoru* tersebut untuk menghasilkan bentuk yang menarik.

Kertas *kokoru* dapat divariasikan dengan cara menggulung, melipat, maupun membuat pola. Melalui kertas *kokoru*, siswa dapat dengan bebas mengkreasikan kertas tersebut sehingga menghasilkan bentuk sesuai kreasinya masing-masing. Kertas *kokoru* dapat dibentuk menjadi bebek, lebah, gajah, jerapah, panda, beruang, dan sebagainya.

e. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) telah diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan seni dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tersebut meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan.²⁵ Dalam pembelajaran SBK pada Sekolah Dasar ini dapat membentuk kepribadian anak salah satunya adalah membentuk sikap kreatif anak. Kreativitas siswa tersebut dapat dikembangkan pada pembelajaran

²⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 261

SBK. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam membentuk pribadi yang kreatif. Selain itu pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya, serta berapresiasi.²⁶ Melalui proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada sekolah dasar dapat mengembangkan pribadi anak menjadi pribadi yang kreatif dan mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan membuat karya kerajinan sesuai kreasinya.

Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah bertujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk mengekspresikan dirinya. Dengan adanya mata pelajaran SBK di Sekolah, siswa dapat mengekspresikan dirinya melalui karya seni seperti menggambar, membuat prakarya, menyanyi, dan menari. Dalam pembelajaran SBK siswa dapat menghasilkan produk kreatif. Dengan adanya produk yang dihasilkan oleh masing-masing siswa, dapat ditanamkan pada siswa untuk menghargai hasil karya orang lain.

f. Kreativitas Siswa Dalam Seni Kerajinan Kertas

Beberapa para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian kreativitas. Seperti yang dikemukakan para ahli mengenai pengertian kreativitas di atas, peneliti sependapat bahwa kreativitas itu menekankan pada suatu ide atau gagasan baru. Kreativitas tersebut dapat

²⁶ *Ibid.*, h. 266

dilihat dari proses berkarya dan hasil karya. Peneliti menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang menciptakan suatu produk baru maupun yang sudah ada sebelumnya berdasarkan ide atau gagasan yang disertai dengan kombinasi baru yang bersifat orisinal (asli), variatif, dan bernilai guna.

Kreativitas dapat diterapkan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. Setiap siswa memiliki kreativitasnya sendiri dan kreativitas setiap individu berbeda-beda. Kreativitas yang berbeda tersebut dikarenakan setiap individu tidak ada yang sama, seperti halnya dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda pada satu kelas tersebut. Kreativitas pada siswa harus dapat dikembangkan agar siswa tersebut menjadi lebih kreatif dari sebelumnya. Kreativitas tersebut dapat dikembangkan dalam seni kerajinan kertas pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Dalam pembelajaran SBK di sekolah masih belum banyak yang menerapkan pembuatan karya kerajinan dari kertas. Pada dasarnya, kertas dapat dibentuk berdasarkan teknik dalam berkarya seni dengan cara menggulung, menggunting, dan membentuk. Salah satu kreasi yang dapat dibentuk dengan kertas adalah kreasi *kokoru*. Diperlukan kesabaran yang ekstra ketika mengerjakan sebuah pola atau desain kreasi *kokoru* akan tetapi, sebenarnya kertas tersebut mudah untuk dibuat dan disusun menjadi suatu hasil karya yang unik.

Dalam pembuatan karya seni kerajinan dari kertas *kokoru* terdapat beberapa bentuk-bentuk dasar yang dapat disusun. Dengan kreativitas setiap siswa dapat mengkombinasikan bentuk-bentuk dasar tersebut sehingga menghasilkan bentuk karya kerajinan kertas *kokoru* yang lebih nyata dan unik. Begitu pun dengan warna kertas *kokoru* yang digunakan dapat beragam warnanya. Setiap siswa tidak semua menghasilkan karya seni yang seragam karena siswa diberi kebebasan untuk berkreasi dan tidak sepenuhnya meniru sama seperti hasil karya yang ditampilkan oleh guru.

Jika siswa sepenuhnya meniru hasil karya orang lain, maka kreativitas anak tersebut kurang maksimal berkembang. Setiap kegiatan membuat karya seni siswa yang hanya meniru hasil karya orang lain, ia akan mengalami kesulitan jika diperintahkan untuk membuat karya seni dengan tidak adanya contoh yang ditampilkan. Hal demikian tentu tidak mengembangkan kreativitas siswa. Siswa tersebut pun tidak dapat menciptakan sebuah kombinasi bentuk, motif dan warna untuk pembuatan karya seni *kokoru*. Kreativitas siswa dapat dikembangkan dengan memberi kesempatan pada setiap siswa untuk membuat bentuk, motif dan warna sesuai keinginannya masing-masing.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kreativitas siswa dapat dikembangkan dalam kegiatan pembuatan karya seni kerajinan kertas sebagaimana bahan yang digunakan adalah kertas *kokoru*. Bentuk-bentuk dasar *kokoru* tersebut dapat dengan bebas disusun sesuai

kreasinya masing-masing sehingga menghasilkan sebuah pola atau bentuk baru setiap individu.

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

Pada masa usia sekolah, manusia tersebut masih digolongkan sebagai anak. Pada masa ini anak-anak mengalami perubahan dalam dirinya yang dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Para siswa yang memasuki masa sekolah pasti mengalami perubahan secara fisik, kognitif, maupun sosial. Siswa Sekolah Dasar juga mempunyai perkembangan yang berbeda-beda, Menurut Piaget yang dikutip oleh Susanto mengemukakan pendapatnya bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif anak mempunyai karakteristik yang berbeda dan secara garis besa dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensorimotor (usia 0 – 2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2 – 7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7 – 11 tahun), tahap operasional formal (usia 11-15 tahun ke atas).²⁷ Usia sekolah dasar masih pada tahap operasional konkret dimana siswa tersebut masih membutuhkan proses pembelajaran yang nyata.

Karakteristik setiap anak berbeda-beda dan itu juga terjadi pada siswa Sekolah Dasar kelas IV. Siswa Sekolah Dasar rata-rata berusia 6 tahun hingga 12 tahun dan mereka masih dalam tahap operasional konkret.²⁸

²⁷ Ahmad Susanto, *op. cit.*, h. 77

²⁸ Fawzia Aswin Hadis, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Depdikbud, 2008), h. 48

Antara rentang usia tersebut, siswa Sekolah Dasar sudah lebih mampu berpikir, mengingat, belajar dan berkomunikasi. Anak memperoleh berbagai pengalaman akademik yang dikembangkan melalui sekolah. Masa ini adalah masa dimana anak memasuki dunia nyata.²⁹ Siswa di kelas IV rata-rata berusia sampai dengan 10 tahun, karakteristik pada siswa kelas IV berada pada tahapan operasional konkret.

Siswa Sekolah Dasar masih sangat suka bermain, bergerak dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Seperti pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, mereka sangat ingin sekali melakukan kegiatan praktek seni secara langsung karena mereka akan merasa sangat bosan jika materi yang disampaikan oleh guru hanya berupa ceramah saja dan mereka hanya mendengarkan guru tanpa melakukan praktek. Siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkret yang artinya siswa Sekolah Dasar tersebut masih membutuhkan sesuatu yang nyata untuk mereka berpikir. Mereka belum dapat sepenuhnya membayangkan sesuatu jika disampaikan dengan abstrak, sehingga mereka dapat optimal berpikir jika menggunakan sesuatu yang sifatnya konkret.

Hal demikian yang membuat seorang guru harus menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tidak hanya untuk kebutuhan siswa tetapi dapat juga untuk perkembangan siswa, pengalaman

²⁹ Martini Jamaris, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Yayasan Penamas Murni, 2010), h. 43

siswa dan karakter siswanya masing-masing. Erikson berpendapat bahwa seorang guru yang baik harus mampu menimbulkan etos kerja dalam diri anak didiknya dan tidak mengembangkan rasa rendah diri dalam diri siswa.³⁰ Guru harus dapat mengenal dan merangsang kemampuan-kemampuan khusus dari setiap siswanya dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi para siswa dalam pembelajaran di kelas.

Para siswa di kelas IV ini mengalami perubahan fisik dari sebelumnya dan fisik mereka berbeda dari siswa kelas I, II maupun III karena siswa di kelas IV sudah memasuki kelas tinggi dan tentu mengalami perubahan-perubahan secara fisik yang ada pada dirinya. Perubahan fisik tersebut seperti tangan siswa kelas IV lebih terampil, sehingga mampu melakukan kerja yang bersifat manipulatif.³¹ Pada masa ini, siswa dapat lebih terampil dalam membuat keterampilan-keterampilan yang menghasilkan sebuah prakarya.

Dari uraian para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan karakteristik pada siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret dimana mereka memerlukan pemahaman sesuatu yang sifatnya konkret, mereka belum mampu memahami sesuatu jika disampaikan secara abstrak. Mereka memerlukan banyak tantangan untuk membangun

³⁰ *Ibid.*, h. 170

³¹ Fawzia Aswin Hadis, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Depdikbud, 2008), h. 157

dirinya agar menjadi kreatif dan produktif dalam tugas pembelajaran di rumah dan di sekolah.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Disain-disain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Pendekatan

Pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang guru terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.³² Dalam kegiatan pembelajaran tentu ada tujuan pembelajaran yang harus dicapai berdasarkan penetapan kurikulum. Perlu adanya serangkaian kegiatan pembelajaran dari perencanaan hingga penilaian guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran juga merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran. Gulo dalam Siregar menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah suatu pandangan dalam mengupayakan cara siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.³³ Pendekatan pembelajaran dapat membuat siswa berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga mempermudah

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 112

³³ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 75

siswa untuk memahami materi ajar dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Killen dalam Hamruni menyebutkan bahwa terdapat dua pendekatan pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa.³⁴ Pendekatan yang berpusat pada guru lebih membuat siswa pasif, karena hanya menerima secara keseluruhan pembelajaran yang disampaikan guru. Sedangkan pendekatan yang berpusat pada siswa lebih membuat siswa aktif mencari dan menemukan sendiri konsep pembelajaran. Hal tersebut seringkali membuat kelas menjadi tidak kondusif. Maka, guru perlu memberikan perhatian dan bimbingan yang lebih pada siswa dalam pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran untuk mengupayakan siswa berinteraksi dengan lingkungannya guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Pengertian Pendekatan Kontekstual

Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas tentu guru perlu menentukan pendekatan pembelajaran agar proses belajar di kelas berjalan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran di kelas tentunya mampu

³⁴ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2009), h. 12

untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pendekatan pembelajaran yang ditentukan harus sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Siswa sekolah dasar masih membutuhkan suatu pembelajaran yang konkret untuk dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Suatu proses pembelajaran di kelas akan lebih bermakna apabila siswa mengalami secara langsung dengan apa yang dipelajarinya. Proses pembelajaran tersebut tentu akan lebih berkualitas jika materi yang disampaikan dapat diserap dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diterapkan di sekolah yaitu pendekatan kontekstual atau CTL (*Contextual Teaching and Learning*).

Johnson memberikan penjelasan bahwa pendekatan kontekstual adalah:

“Sebuah sistem belajar yang didasarkan pada filosofi bahwa siswa mampu menyerap pelajaran apabila mereka menangkap makna dalam materi akademis yang mereka terima, dan mereka menangkap makna dalam tugas-tugas sekolah jika mereka bisa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya.”³⁵

Menurut Nurhadi dalam Sugiyanto, menyatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata

³⁵ Elaine B. Johnson, Terjemahan Chaedar Alwasilah, *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung: Mizan Learning Centre, 2007), h. 14

siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka.³⁶ Siswa mendapat pengetahuan dan keterampilan untuk dirinya sedikit demi sedikit dari usahanya dalam mengkonstruksi secara mandiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar untuk bekal dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Nurlaili dalam Sulhan menyatakan pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran dengan pengalaman langsung sehari-hari siswa, masyarakat, dan pekerjaan di lingkungannya.³⁷ Pembelajaran ini dilakukan secara konkret yang melibatkan kegiatan secara langsung yang dialami dan diterapkan oleh siswa. Materi yang disampaikan dalam pembelajaran ini masih dalam konteks yang sesuai dengan lingkungannya sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Serupa dengan Mulyasa yang mengemukakan pendekatan kontekstual (CTL) merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga siswa mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajar ke dalam kehidupan sehari-hari.³⁸ Dalam pembelajaran tersebut, guru tidak hanya menyampaikan materi berupa

³⁶ Sugiyanto, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Surakarta: Yuma Pustaka, 2010), h. 14

³⁷ Najib Sulhan, *Pembangunan Karakter Pada Anak*, (Surabaya: SIC, 2006), h. 72

³⁸ Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 102

hafalan saja, tetapi melalui kegiatan nyata yang dilakukan oleh siswa pada setiap pembelajarannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata siswa dan mampu mendorong siswa secara mandiri untuk belajar dari pengalamannya sehingga memiliki rasa ingin tahu serta dapat menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dari pengalaman tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

3. Konsep Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual dapat membuat belajar siswa menjadi bermakna karena siswa mengalami secara langsung dari proses pembelajaran tersebut. Pendekatan kontekstual menekankan pada proses belajar siswa sehingga hasil belajar tidak hanya untuk hasil penilaian saja, melainkan lebih pada penerapan nilai-nilai dalam kehidupan nyata. Dengan terlibatnya siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pengalaman yang dialaminya membuat pembelajaran tersebut menjadi bermakna. Dengan pengalaman-pengalaman yang dialaminya membuat siswa memiliki rasa ingin tahu, proses ini kemudian dapat diterapkan siswa dalam kehidupan nyata. Belajar siswa menjadi bermakna dalam arti siswa

tidak hanya menghafal saja, melainkan menerapkan pembelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehingga pembelajaran tersebut tidak mudah dilupakan.

Tujuan utama pendekatan kontekstual menurut Rosalin yaitu pendekatan ini membantu para siswa dengan cara yang tepat untuk mengaitkan makna pada pelajaran-pelajaran akademik mereka.³⁹ Melalui belajar dari pengalaman yang dimiliki siswa, maka siswa menemukan makna di dalam pelajaran mereka. Pendekatan kontekstual juga membuat siswa mampu menghubungkan isi dari pengetahuan yang mereka peroleh dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka untuk menemukan makna.

Menurut Sulhan tujuan pendekatan kontekstual yaitu untuk membuat para siswa dapat menghubungkan kemampuan yang diharapkan pada suatu mata pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka sehingga semakin dekat dengan lingkungannya.⁴⁰ Dengan menghubungkan pengetahuan pada kehidupan sehari-hari mereka dapat memiliki kemampuan untuk mencari tahu dan menemukan sendiri. Adanya kemampuan tersebut dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa dapat lebih kreatif.

Berdasarkan uraian tujuan dari pendekatan kontekstual di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendekatan kontekstual bertujuan untuk siswa agar dapat memahami pelajaran dengan menghubungkan ke dalam

³⁹ Elin Rosalin, *Gagasan Merancang Pembelajaran Kontekstual*, (Bandung: Karsa Mandiri Persada, 2008), h. 25

⁴⁰ Najib Sulhan, *op. cit.*, h. 73

kehidupan nyata dan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang diperoleh dari berbagai pengalaman sehingga pelajaran yang diterjadi lebih bermakna serta siswa dapat memiliki rasa ingin tahu pada sesuatu yang mereka pelajari. Dalam pendekatan kontekstual guru hanya berlaku sebagai fasilitator dan pembelajaran di kelas berpusat pada siswa.

Adapun karakteristik pada kelas yang telah menerapkan pendekatan kontekstual pada pembelajaran di kelas menurut Abdul Majid, seperti: (1) kerja sama, (2) saling menunjang, (3) menyenangkan, tidak membosankan, dan bersemangat, (4) pembelajaran terintegrasi, (5) menggunakan berbagai sumber, (6) siswa aktif dan kritis, (7) *sharing* dengan teman, (8) guru kreatif, (9) dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta-peta, gambar, artikel, humor, dan lain-lain, (10) laporan kepada orang tua tidak hanya rapor tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan lain-lain.⁴¹ Pada dasarnya karakteristik pembelajaran kontekstual menekankan pada pembelajaran yang bermakna, bukan hanya sekedar menghafal melainkan mengalami dan berbuat serta mampu bekerja sama untuk memecahkan dan memperoleh informasi baru berupa pengetahuan dan guru bukan satu-satunya sumber belajar serta menggunakan berbagai strategi penilaian bukan hanya tes saja.

Berdasarkan karakteristik yang diuraikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelas yang telah menerapkan pendekatan kontekstual

⁴¹ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 230

dalam pembelajarannya akan menjadi menyenangkan. Siswa tidak akan merasa bosan dikarenakan guru yang mengajar tidak hanya menyampaikan informasi dengan ceramah yang dilakukan secara terus menerus. Pembelajaran di kelas pun menjadi bermakna dalam arti pengetahuan yang baru didapat siswa tidak mudah dilupakan sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai anggota keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran pun menjadikan guru dan siswa kreatif, dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa akan masalah-masalah dalam pembelajaran tersebut dan siswa mencoba mencari tahu sendiri dan menghubungkan masalah tersebut dengan kehidupan nyata siswa. Siswa yang kreatif akan menghasilkan hasil karya yang indah sehingga membuat kelas penuh dengan hasil karya siswa secara mandiri maupun berkelompok.

Sanjaya menyatakan bahwa terdapat tujuh komponen utama yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual. Komponen-komponen tersebut diantaranya: (1) konstruktivisme (*Constructivism*), (2) penemuan (*inquiry*), (3) bertanya (*questioning*), (4) masyarakat belajar (*learning community*), (5) pemodelan (*modelling*), (6) refleksi (*reflection*), dan (7) penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).⁴²

⁴² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 264

Selanjutnya peneliti menjabarkan maksud dari ketujuh komponen tersebut dalam pembelajaran yang menerapkan pendekatan kontekstual.

1. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah proses membangun dan menyusun pengetahuan baru siswa berdasarkan pengalaman. Pembelajaran melalui kontekstual pada dasarnya mendorong siswa agar dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman nyata sehingga pembelajaran yang didapat menjadi lebih bermakna.

2. Penemuan (*Inquiry*)

Penemuan merupakan proses pembelajaran yang didasari dengan pencarian melalui proses berpikir secara sistematis. Pada proses pembelajaran siswa dapat menemukan konsep pengetahuan secara mandiri berdasarkan penemuan mereka. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan tidak hanya hasil menghafal, tetapi diperoleh dari hasil penemuan siswa sendiri.

3. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan bagian inti dari belajar dan menemukan pengetahuan. Pengetahuan dapat berkembang dengan adanya keingintahuan. Dalam sebuah pembelajaran dengan penerapan pendekatan kontekstual guru tidak menyampaikan informasi begitu saja tetapi mendorong siswa untuk bertanya agar siswa dapat memiliki rasa keingintahuan sehingga dapat menemukan sendiri.

4. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Dalam pembelajaran kontekstual hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil *sharing* dari orang lain. Pada konsep ini, pembelajaran terjadi dengan proses sosial. Siswa dapat bekerja sama secara berkelompok untuk *sharing* dengan temannya agar mendapat informasi, pengalaman, dan pengetahuan baru. Guru melaksanakan pembelajaran dengan membagi siswa ke dalam kelompok belajar. Setiap siswa dapat membagi pengetahuan yang dimilikinya kepada teman yang belum paham.

5. Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat diikuti oleh siswa. Dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang dapat didemonstrasikan oleh guru kepada semua siswa. Pemodelan tidak hanya dapat diperankan oleh guru, tetapi dapat pula diperankan oleh siswa. Dengan adanya model yang didemonstrasikan, pengetahuan yang didapat oleh siswa tidak bersifat abstrak melainkan bersifat konkret.

6. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan dan mengevaluasi kembali peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapat pemahaman yang dicapai bernilai positif atau negatif. Melalui refleksi, siswa dapat memperoleh

suatu pengetahuan yang berguna bagi dirinya tentang sesuatu yang baru dipelajarinya.

7. Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Dengan adanya penilaian, guru dapat mengetahui informasi perkembangan belajar yang dilakukan siswa agar memastikan bahwa siswa benar-benar belajar atau tidak. Untuk penilaian yang sebenarnya lebih menekankan pada proses pembelajaran dalam kegiatan nyata yang dikerjakan oleh siswa. Penilaian untuk melihat perkembangan belajar siswa tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis, melainkan melalui kegiatan nyata yang dilakukan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, peneliti menyimpulkan pendekatan kontekstual menekankan kepada keterlibatan siswa dalam menemukan materi dan mengkonstruksikan ke dalam kehidupan nyata siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Terdapat tujuh komponen dalam pendekatan kontekstual diantaranya konstruktivisme, penemuan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya. Pendekatan kontekstual menilai siswa dari keterampilan yang dilakukannya dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya menghafal tetapi dilakukan dengan pengalaman nyata.

C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Fokus utama dalam penelitian ini adalah pada penggunaan pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV. Penelitian mengenai kreativitas dalam kesenian sudah pernah dilakukan oleh Siti Robiah⁴³ dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Siswa Melalui Pemanfaatan Limbah Kertas dalam Pembelajaran SBK di SD” yang dilakukan di SDN Johar Baru 19 Pagi Jakarta Pusat. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa meningkatkan kreativitas siswa dalam seni dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan pemanfaatan limbah kertas. Dengan memanfaatkan limbah kertas, siswa dapat berkreasi sendiri sehingga dapat meningkatkan kreativitasnya dalam berkarya seni.

Penelitian mengenai pembuatan karya seni yang dilakukan oleh Widiyanto⁴⁴ dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Membuat Topeng Melalui Pendekatan CTL Dalam Pembelajaran Seni Di Kelas V SDN 03 Srikandang” menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan CTL pada pembelajaran seni dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat topeng. Melalui kegiatan membuat topeng pada pembelajaran seni disebutkan bahwa kreativitas anak-anak sangat diperlukan dalam kegiatan

⁴³ Siti Robiah, *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Seni Siswa Melalui Pemanfaatan Limbah Kertas dalam Pembelajaran SBK di SD”*, Skripsi, (Jakarta: FIP, Universitas Negeri Jakarta, 2011), h. 50

⁴⁴ Widiyanto, *“Meningkatkan Kreativitas Membuat Topeng Melalui Pendekatan CTL Dalam Pembelajaran Seni Di Kelas V SDN 03 Srikandang”*, Skripsi, (Semarang: FIP, UNNES, 2010), h. 110

tersebut. Penelitian tersebut menyimpulkan ada peningkatan kreativitas membuat topeng melalui pendekatan CTL dengan hasil pada siklus pertama 60,18% meningkat pada siklus kedua dengan hasil 85,28%.

Penelitian mengenai peningkatan kreativitas dengan pendekatan kontekstual pernah dilakukan oleh Nur Ikah Atikah⁴⁵ dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menulis Karangan Narasi dengan Pendekatan Kontekstual” yang dilakukan di MI Sananul Ula, Piyungan, Bantul pada semester genap tahun ajaran 2011-2012. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas siswa dalam menulis karangan narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan kontekstual di kelas IV MI Sananul Ula Piyungan Bantul. Pada proses pelaksanaannya, siswa di kelas menjadi lebih bersemangat dan kreativitas siswa terus meningkat pada setiap pertemuannya. Pada siklus pertama didapat dengan hasil 65,22% meningkat pada siklus kedua dengan hasil 95,65%. Penelitian ini pun membuktikan bahwa pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa.

⁴⁵ Nur Ikah Atikah, “*Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menulis Karangan Narasi dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV A MI Sananul Ula, Piyungan, Bantul*”, *Skripsi*, (Yogyakarta: Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, 2012), h. 90

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Salah satu yang penting dalam pembelajaran agar memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna adalah dengan mengembangkan kreativitas setiap anak. Pembelajaran di kelas yang sangat membutuhkan kreativitas adalah mata pelajaran SBK. Ada berbagai cara yang dilakukan dalam pembelajaran SBK untuk mengembangkan kreativitas siswa salah satunya dengan pembuatan seni kerajinan kertas.

Kegiatan membuat seni kerajinan kertas tidak dilakukan dengan hanya meniru hasil karya orang lain tetapi siswa harus dapat mengembangkannya seperti mengkombinasikan berbagai pola dan warna pada bahan kertas tersebut. Dengan adanya kombinasi bentuk dan warna yang dibuat oleh setiap siswa tentu akan menghasilkan sebuah produk baru sesuai dengan kreativitasnya masing-masing. Kreativitas siswa tidak akan berkembang jika sepenuhnya meniru hasil karya orang lain, maka dari itu perlu adanya pendekatan yang sesuai dalam pembelajaran SBK di kelas.

Dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas dapat dilakukan melalui pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan konsep belajar yang mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa dan mampu mendorong siswa secara mandiri untuk belajar dari pengalamannya sehingga memiliki rasa ingin tahu serta dapat menghubungkan pengetahuan

yang dimilikinya dari pengalaman tersebut dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Kegiatan membuat seni kerajinan kertas dengan menggunakan pendekatan kontekstual merupakan kegiatan pembelajaran praktek seni yang melibatkan aktivitas siswa secara aktif dan dapat mengembangkan kreativitas siswa, membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menumbuhkan rasa keingintahuan siswa dalam pembelajaran, membuat siswa secara mandiri karena ia belajar dari pengalaman yang dialaminya. Siswa pun dibagi menjadi beberapa kelompok belajar sehingga siswa dapat *sharing* dengan teman kelompoknya untuk mendapat pengetahuan atau pengalaman yang baru.

Dari penjelasan yang diuraikan pada kajian teoretik dapat dijelaskan bahwa penerapan pendekatan kontekstual sangat baik untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas karena siswa terlibat langsung dan menemukan ide-ide baru dengan pengalaman kehidupan nyata. Dengan pendekatan kontekstual siswa akan menemukan ide-ide baru dalam membuat bentuk dari gulungan kertas lalu disusun sehingga memunculkan pola atau bentuk yang lebih nyata dan unik. Hal demikian dapat membuat kreativitas siswa dapat berkembang.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendekatan kontekstual berdampak positif terhadap upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SD.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, pada penelitian ini dirumuskan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Melalui pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam seni kerajinan kertas pada siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur.”