

BAB II

KERANGKA TEORI (TINJAUAN PUSTAKA)

Kerangka teori ini memuat paparan tentang kerangka teoritis, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan rumusan hipotesis.

A. Deskripsi Teoritis

Deskripsi teoritis ini sebagai landasan untuk memperkuat dan membantu penelitian yang dilakukan. Adapun teori-teori yang dijelaskan adalah Pendekatan *CTL*, hasil belajar, seni dekorasi (menghias), kerajinan limbah, kurikulum pendidikan keterampilan karakteristik anak usia kelas IV Sekolah Dasar, dan profil sekolah.

1. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut dalam membentuk watak yakni kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

Strategi menurut Kemp (1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick, dan Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa. Untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam

kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980:1).

Elaine B. Johnson (Riwayat, 2008) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah system yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri. Inti dari pendekatan CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topic pembelajaran dengan kehidupan nyata. Untuk mengaitkannya bisa dilakukan berbagai cara, selain karena memang materi yang dipelajari secara langsung terkait dengan kondisi faktual bisa dengan pemberian ilustrasi atau contoh, sumber belajar, media dan lain sebagainya.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002).

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya. (Kasbollah, 2011:11)

Sehingga *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu. Secara umum kontekstual mengandung arti : yang berkenan, relevan, ada hubungan atau kaitan langsung, mengikuti konteks.

Penerapan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam pembelajaran ialah :

- a. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*). Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja secara sendiri atau bekerja dalam kelompok dan orang yang belajar sambil berbuat (*learning by doing*).
- b. Melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan (*doing significant work*). Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai pelaku bisnis dan sebagai anggota masyarakat.
- c. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*). Siswa melakukan pekerjaan yang signifikan yaitu ada tujuannya, ada urusannya dengan

orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produknya/ hasilnya yang sifatnya nyata.

- d. Bekerja sama (*collaborating*). Siswa dapat bekerja sama. Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi.
- e. Berpikir kritis dan kreatif (*critical and kreatif thinking*). Siswa dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif yaitu dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menggunakan logika dan bukti-bukti.
- f. Mengasuh dan memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*). Siswa memelihara pribadinya yaitu mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. Siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa. Siswa menghormati temannya dan juga orang dewasa.
- g. Mencapai standar yang tinggi (*riching hight standards*). Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi yaitu mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut “*excellence*”.
- h. Menggunakan penilaian otentik (*using authentic assessment*). Siswa menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya siswa boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari .

Berikut ini adalah tujuh komponen dalam model pendekatan *contextual teaching and learning (ctl)*:

1) Konstruktivisme (*constructivism*):

Konstruktivisme (*constructivism*) adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif berdasarkan pengalaman. (Sanjaya, 2006:264). Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide.

Dalam proses pembelajaran siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam tahap ini guru memfasilitasi dengan: Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa, memberikan kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri, dan menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

2) Bertanya (*questioning*) :

Strategi utama dalam pembelajaran kontekstual yaitu bertanya. Proses bertanya yang dilakukan siswa merupakan proses berpikir siswa dalam rangka menggali informasi, mengonfirmasikan apa yang diketahuinya, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

Suatu pembelajaran yang produktif dalam kegiatan bertanya yaitu menggali informasi baik administrasi maupun akademis, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon kepada siswa, mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa, mengetahui hal-hal yang sudah

diketahui siswa, memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, membangkitkan lebih banyak lagi pertanyaan dari siswa, dan menyegarkan kembali pengetahuan siswa. (Riyanto, 2009:174).

3) Inkuiri (*inquiry*) :

Proses pembelajaran yang dilakukan siswa proses menemukan (*Inquiry*) yaitu proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis.

Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Proses inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran kontekstual.

Pengetahuan dan ketrampilan siswa diharapkan bukan dari mengingat fakta-fakta tetapi hasil dari temuan sendiri baik dari pengetahuannya sendiri, dalam kegiatan sehari-hari atau kegiatan yang lain. Proses inkuiri dapat dilakukan melalui beberapa langkah yaitu : Merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan, dan membuat kesimpulan.

4) Masyarakat Belajar (*learning community*) :

Proses pembelajaran yang diperoleh dari bekerja sama dengan orang lain baik dengan teman sebaya , guru, maupun lingkungannya merupakan konsep dari masyarakat belajar (*Learning Community*). Konsep ini menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain.

Hasil belajar diperoleh dari sharing dengan temanya, antar kelompok lainnya. Masyarakat belajar terjadi jika ada komunikasi dua arah yaitu siswa dengan guru, siswa dengan temannya, siswa dengan lingkungan belajar. Komunikasi dua arah tersebut saling belajar dan setiap individu memiliki pengetahuan, pengalaman yang berarti dan berbeda sehingga perlunya saling mempelajari.

5) Pemodelan (*modeling*) :

Pemodelan (*modeling*) adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh siswa. Model diperoleh dari guru, siswa maupun lingkungan belajar yang relevan dengan materi pembelajaran. Pemodelan (*modeling*) adalah asas yang sangat penting dalam pembelajaran CTL karena melalui *modeling* siswa dapat terhindar dari pembelajaran yang membosankan. (Sanjaya, 2006:267).

6) Refleksi (*reflection*) :

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali peristiwa pembelajaran yang telah dipelajarinya. Pengetahuan diperluas melalui konteks pembelajaran yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit. Tujuan refleksi yaitu untuk mengidentifikasi hal-hal yang sudah diketahui, dan hal-hal yang belum diketahui agar dapat dilakukan suatu tindakan penyempurnaan.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), setiap akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk ” mengingat kembali ” apa yang telah dipelajari. Sehingga siswa bebas menafsirkan pengalaman sendiri, sehingga mereka dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya. (Sanjaya, 2006:268).

7) Penilaian Sebenarnya (*authentic assessment*) :

Penilaian sebenarnya adalah proses pengumpulan data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa. Gambaran perkembangan belajar siswa perlu diketahui oleh guru untuk memastikan bahwa siswa mengalami pembelajaran yang benar (Riyanto, 2009:177).

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa penilaian diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan intelektual maupun mental siswa. Penilaian yang autentik dilakukan secara integrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara terus menerus selama kegiatan berlangsung.

Karakteristik penilaian nyata yaitu dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, dapat digunakan untuk formatif maupun sumatif, yang diukur ketrampilan dan performansi, bukan mengingat fakta, berkesinambungan, terintegrasi dan dapat digunakan sebagai *feed back*. (Riyanto, 2009:177).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar berdampak pada perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan sebagainya. (Hamalik, 2002:155)

Hasil belajar adalah Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Salah satu upaya mengukur hasil belajar siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan proses belajar adalah hasil belajar yang biasa diukur melalui tes. (Dimiyati, 2002:3)

Hal ini sesuai pendapat menurut Benyamin Bloom, yang dikutip Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi 3 Ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi
- b. Ranah afektif yakni penerimaan, jawaban atau reaksi penilai, organ, isi dan internalisasi

- c. Ranah psikomotorik berkenan dengan hasil ranah psikomotorik itu sendiri yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan ketrampilan kompleks dan gerakan ekspesif dan interpretatif.

Hasil belajar terdiri dari dua aspek yaitu aspek kreativitas dan aspek keterampilan :

a. Aspek Kreativitas

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada. Kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan definisi kreativitas yang dikemukakan oleh banyak ahli merupakan definisi yang saling melengkapi.

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “namun ciptaan tersebut tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali tetapi merupakan gabungan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. (Munandar,1990:47)

Perkembangan optimal dari kemampuan berfikir kreatif erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakasa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan untuk anak berfikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur.

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Hurlock 1978:60)

Proses kreatif sebagai “ munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, dan dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya dilain pihak” (Rogers, 1982:98)

Setiap orang memiliki potensi kreatif dalam derajat yang berbeda-beda dan dalam bidang yang berbeda-beda. Potensi ini perlu dipupuk sejak dini agar dapat diwujudkan. Untuk itu diperlukan kekuatan-kekuatan pendorong, baik dari luar (lingkungan) maupun dari dalam individu sendiri. Perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat memupuk daya kreatif individu, dalam hal ini mencakup baik dari lingkungan dalam arti sempit (keluarga, sekolah) maupun dalam arti kata luas (masyarakat, kebudayaan). Timbul dan tumbuhnya kreativitas dan selanjutnya berkembangnya suatu kresi yang diciptakan oleh seseorang individu tidak dapat luput dari pengaruh kebudayaan serta pengaruh masyarakat tempat individu itu hidup dan bekerja (Selo Soemardjan 1983:62)

Adapun teori Definisi Operasional Kreativitas yang menyebutkan bahwa Kreativitas merupakan : “Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan originalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkayam memperinci) suatu gagasan”.(Munandar, 1990)

Kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif (berbeda/lebih baik)". (Munandar, 1990). Kreativitas itu sendiri meliputi:

- 1) Kepekaan mengamati berbagai masalah
- 2) Kelancaran mengeluarkan alternative pemecahan masalah
- 3) Keluwesan dalam melihat atau memandang suatu masalah serta kemungkinan jawaban pemecahannya
- 4) Kemampuan merespon atau membuahkan gagasan dalam pemecahan masalah yang berbeda dengan yang biasa atau yang umumnya ditentukan. Hal ini disebut sebagai kebaruan atau originalitas.
- 5) Kemampuan yang berkaitan dengan keunikan cara atau pengungkapan gagasan dalam mencipta karya seni.
- 6) Kemampuan mengabstraksi hal-hal yang bersifat umum dan mengaitkannya menjadi hal-hal yang spesifik
- 7) Kemampuan memadukan atau mengkombinasikan unsur-unsur seni menjadi karya seni yang utuh.
- 8) Kemampuan menata secara terpadu dan keseluruhan unsur-unsur seni kedalam tatanan yang selaras.

Untuk mengembangkan kreativitas siswa, ia perlu diberi kesempatan untuk bersibuk secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreatif. Untuk itu yang penting adalah memberi kebebasan kepada siswa untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif. Pertama – tama yang perlu adalah proses bersibuk

diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkan produk kreatif yang bermakna.

Adapun kreativitas dalam produk meliputi, kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (Kesibukan, kegiatan).

b. Aspek Keterampilan

Merupakan dasar kemampuan untuk melatih dan memahirkan dalam mengerjakan sesuatu yang dilakukan menggunakan alat-alat tangan. Kemampuan atau keterampilan mendasar yang dibutuhkan pada keterampilan proses belajar mengajar antara lain adalah:

- 1) Mengobservasi atau mengamati.
- 2) Menghitung.
- 3) Mengukur.
- 4) Mengklasifikasi.
- 5) Mencari hubungan ruang dan waktu.
- 6) Membuat hipotesis.
- 7) Merencanakan penelitian atau eksperimen.
- 8) Mengendalikan variabel.
- 9) Menginterpretasi atau menafsirkan data.
- 10) Menyusun kesimpulan sementara (inferensi)
- 11) Meramalkan (memprediksi).
- 12) Menerapkan (mengaplikasi).
- 13) Mengkomunikasikan.

(Conny Semiawan, Tangyong, Belen, Yulaelawati Matahelemual, dan Wahjudi Seloardjo,1988:17)

Menurut Benjamin Bloom dalam Nana Sudjana mengemukakan psikomotorik yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak memiliki 6 tingkatan yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain
- 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresi dan *interpretative*. (Nana Sudjana 1987:22)

Berdasarkan penjelasan dan uraian di atas keterampilan pada penelitian ini tidak sulit untuk dikerjakan, pemahaman dengan menguasai informasi yang bersifat sebagai penuntun kerja, cara bagaimana menggunakan alat dan cara mengolah suatu bahan.

3. Seni Dekorasi (menghias)

Seni dekorasi merupakan bagian dari seni, khususnya seni rupa. Seni dekoarasi berarti menghias atau memperindah suatu benda, bangunan, atau

objek lainnya supaya sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Menghias adalah memberi hiasan pada suatu bidang ataupun benda.

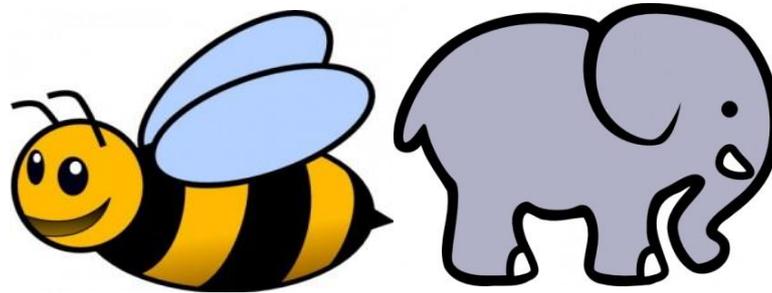
a. Motif Hias

Motif menurut Ensiklopedia Indonesia adalah pangkal bagi tema dari suatu kesenian atau dengan kata lain motif merupakan pokok dari suatu ide dalam karya seni ornamen. Sedangkan ornament sendiri yang berasal dari kata ornare (bahasa latin) berarti menghias objek, baik objek dua dimensi maupun objek tiga dimensi. Dalam penyusunannya dilakukan secara berulang dan bervariasi dinamakan pola. Herbert Read menjelaskan pola sebagai penyebaran garis dan warna dalam suatu bentuk ulang tertentu. (www.ragam hias.com)

Corak atau motif adalah gambar yang menutupi permukaan barang untuk memperindah barang itu. Dasar motif ragam hias dari lingkungan hidup, seperti motif binatang, motif tumbuhan, motif manusia dan motif geometris. (Wardani, Cut K, dkk 1999:422)

1) Motif Fauna (Hewan)

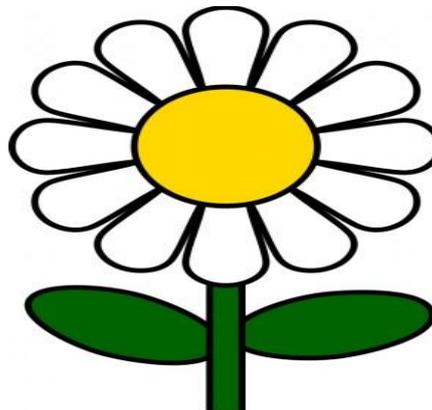
Motif hewan merupakan motif yang diambil dari bentuk hewan, dapat keseluruhan, ataupun disederhanakan. Dikelompokkan menjadi beberapa jenis binatang melata, binatang berkaki empat, binatang bersayap binatang laut (sejenis ikan).



Gambar 1. Motif Fauna (Lebah dan Gajah)
(Sumber : <http://www.coloring-animal.com>)

2) Motif Flora (Tumbuhan)

Motif tumbuhan merupakan motif dari tumbuh-tumbuhan secara utuh, atau bagian-bagian yang menarik saja. seperti sehelai daun, sekuntum bunga.



Gambar 2. Motif Flora
(Sumber : <http://www.coloring-flower.com>)

3) Motif Manusia

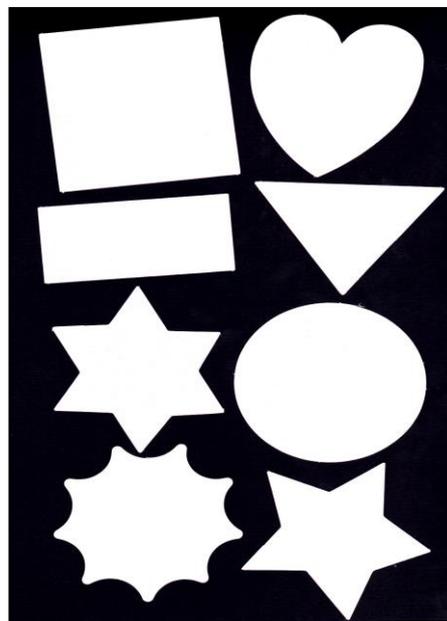
Motif manusia merupakan motif yang menampilkan bentuk manusia, apakah secara keseluruhan atau bagian demi bagian, dan dapat pula disederhanakan, seperti gambar berikut ini:



Gambar 3. Motif Manusia
(Sumber : <http://www.coloring-people.com>)

4) Motif Geometris

Motif geometris merupakan motif yang dasarnya ilmu ukur yang berwujud garis atau bidang.



Gambar 4. Contoh Motif Geometris
(Sumber : www.google.com/geometris)

Bentuk geometris termasuk kedalam unsur rupa sebagai kerangka pola ulang atau rincian dalam bentuk (motif) yang merupakan motif yang dasarnya ilmu ukur yang berwujud garis atau bidang, bentuk

geometris dapat dibagi menjadi beberapa jenis antara lain anyaman, bulatan, persegi, segi 4, segi panjang, segitiga, bintang dan lain - lain.

b. Fungsi Hias

Fungsi menghias yaitu ukiran yang dibuat semata-mata sebagai hiasan dan tidak memiliki makna tertentu. Ragam hias adalah tiap bentuk yang merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan atau untuk menambahkan indahnya suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik. (Gustami, 2007:13).

c. Teknik 3M (Menggunting, menempel, dan melipat)

Teknik 3M (menggunting, menempel, dan melipat) merupakan suatu cara/teknik yang digunakan untuk mengembangkan gerak motorik halus anak-anak dalam menggunting, menempel dan melipat.

Teknik menggunting berguna untuk melatih anak agar mampu menggunakan gunting dan melatih keterampilan dalam memotong. Keterampilan yang akan didapat oleh anak antara lain keterampilan mengoperasikan alat gunting yang benar, kecermatan mana yang harus dipotong dan mana yang tidak boleh dipotong.

Teknik menempel merupakan kegiatan lanjut dari menggunting. Menempel adalah kegiatan terakhir dari kegiatan 3M. Proses dalam menempel mempunyai tujuan motorik yang nyata, karena dalam menempel diperlukan ketelitian, kesabaran, dan keterampilan. (www.wikipedia.com/teknik-3M.html)

1) Kain Flanel

Kain flanel atau felt adalah jenis kain yang dibuat dari serat wol, tanpa ditenun. Proses pembuatan kain flanel disebut juga *wet felting*, yaitu proses pemanasan dan penguapan sehingga menghasilkan jenis kain flanel atau felt yang beragam tekstur dan jenisnya, tergantung dari campuran bahan pembuatnya. Flanel adalah jenis kain tertua dalam sejarah manusia, lebih tua dari kain tenun dan rajut. Pada penelitian ini kain flanel dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas dan ketrampilan terhadap hasil belajar menghias kaleng bekas.



Gambar 5. Kain Flanel
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

4. Kerajinan Limbah

Limbah adalah bahan sisa yang dihasilkan dari suatu kegiatan dan proses produksi, baik skala rumah tangga, industry, pertambangan dan sebagainya. (www.wordpress.com/limbah-anorganik)

Limbah dapat diolah secara produktif dengan tiga pendekatan yaitu *Recycle*, *Reused*, dan *Refill*. Berdasarkan sifatnya limbah dibedakan menjadi dua yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Limbah organik adalah

limbah yang tidak dapat didaur ulang lagi, sedangkan limbah anorganik adalah limbah yang dapat di daur ulang. Contoh limbah anorganik adalah kaleng, botol, kertas dan lain-lain.

Sedangkan pengertian kerajinan limbah adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan dengan menggunakan media barang bekas/limbah guna menghasilkan suatu karya yang bernilai ekonomis dan memiliki nilai fungsional.

a. Pengolahan Limbah *Reuse*

Reuse berarti menggunakan kembali sampah yang masih dapat digunakan kembali untuk fungsi yang sama ataupun fungsi lainnya. Dengan menggunakan kembali benda-benda yang tidak terpakai, sampah menjadi berkurang dan tidak perlu lagi membeli barang, karena barang yang diperlukan dapat dibuat sendiri menggunakan barang tak terpakai seperti kaleng-kaleng bekas yang di gunakan kembali menjadi tempat pensil, pot tanaman, celengan dan sebagainya.

b. Kaleng Bekas

Pengertian dari pemanfaatan kaleng bekas secara sederhana adalah memanfaatkan kaleng yang sudah tidak terpakai lagi. Sedangkan pengertian kaleng bekas itu sendiri pada dasarnya terpisah menjadi dua kata yaitu kaleng dan bekas. Adapaun pengertian bekas yaitu barang yang pernah dipakai dan kemudian tidak terpakai lagi dan sesuatu sebagai sisa yang tidak dipakai lagi.



Gambar 6. Kaleng bekas susu sebelum dihias
(Sumber : Dokumentasi pribadi, 2014)

5. Kurikulum Pendidikan Keterampilan

Berdasarkan kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dibagi menjadi empat cabang yakni seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Cabang - cabang tersebut memiliki kekhasan sendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing.

Pada kurikulum Pendidikan Keterampilan untuk kelas VI semester genap Sekolah Dasar, standar kompetensi yang diberikan adalah membuat karya kerajinan dan benda konstruksi, sedangkan kompetensi dasarnya adalah merancang karya kerajinan dengan memanfaatkan teknik atau motif hias.

6. Karakteristik Anak Usia Kelas IV Sekolah Dasar

Tingkat perkembangan anak, harus disesuaikan dengan tipe kreatif pada masanya. Seperti pendapat Lowenfeld bahwa “Bentuk seni yang dihasilkan oleh mereka adalah perwujudan kreatif dan perasaan yang seharusnya dapat membantu dalam perkembangan diri dan mental yang baik. Semua anak dapat mengambil keuntungan dari segala bentuk aktivitas dalam berkesenian”

Dalam perkembangannya dan untuk mengenali bentuk tipe kreatif, maka Lowenfeld membagi tingkatan perkembangan tersebut sebagai berikut :

- a. Masa Coreng Moreng (*Scribbling Stage*) usia 2 s/d 4 tahun.
- b. Masa Pra Bagan (*Pre-Schemati*) usia 4 s/d 7 tahun.
- c. Masa Bagan (*Schematic Stage*) usia 7 s/d 9 tahun
- d. Masa Realisme Awal (*Stage of Drawing Realism*) usia 9 s/d 12 tahun
- e. Masa Realisme Akhir (*Pseudo-Naturalistic*) usia 12 s/d 14
- f. Masa Naturalisme (*Period of Desicion*) usia 14 s/d 17 tahun
- g. Masa Penentuan (*Crisis of Adolescence*) usia 17 tahun keatas (Lowenfeld, Victor, Brittain, 1982)

Karakteristik seni rupa anak usia 9-12 tahun menurut Lowenfeld masuk kesalam kategori Masa Awal Realisme Awal merupakan masa realisme mendekati kenyataan, dimana anak menggambar dalam satu garis sehingga bertumpuk, maka sekarang telah merata pada latar yang tepat. Karena kesadaran perspektifnya telah muncul, namun masih berdasarkan pemahamannya sendiri. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci sehingga karya lenih detail dan rinci. Adapun ciri-ciri masa realisme awal adalah :

- 1) Mereka masih menggambarakan sesuatu berdasarkan penglihatan sendiri bukan kenyataan
- 2) Perhatian anak pada objek sudah mulai rinci, namun tidak memperhatikan gerakan-gerakannya atau kegiatan objek
- 3) Mereka telah melepaskan diri dari gambar X-Ray dan gambar berputar-putar atau folding over

- 4) Mereka mulai menyadari adanya perbedaan gender. Anak-anak perempuan mulai tertarik menggambar boneka, bunga, sedang anak laki-laki pada mobil, atau kendaraan
- 5) Pada saat ini anak mulai beranjak dan berfikir konkret pada yang abstrak.
- 6) Bentuk manusia yang semula digambarkan secara geometris telah berubah mendekati bentuk sebenarnya
- 7) Proporsi belum seimbang

Dalam proses pembelajaran, siswa membutuhkan contoh-contoh yang nantinya akan memperbanyak inspirasi mereka dan itu merupakan penyerapan apa yang mereka baru ketahui serta apa yang mereka biasa lihat dilingkungannya yang mereka konsumsi setiap harinya.

7. Profil Sekolah

Sekolah Dasar As-Sa'adah merupakan buah kerja keras Yayasan Islam As-Sa'adah .Sekolah As-Sa'adah memiliki banyak cabang diantaranya Sekolah As-sa'adah Pondok Kelapa, Pulo Gebang, Pondok Timur, Pasar Rebo. Sebagai wujud kepedulian yang besar terhadap upaya mempersiapkan generasi muda yang Islami dan berkualitas.

Dalam pelaksanaan Kurikulum Pendidikan, SDIT As-Sa'adah memadukan:

- a. Keterpaduan pengajaran pengetahuan umum dengan pengetahuan agama.
- b. Keterpaduan metode pendidikan ke arah kognitif, afektif, dan psikomotorik

- c. Keterpaduan pola pendidikan dan pengajaran di sekolah, di rumah dan dimasyarakat.

Kegiatan belajar dilaksanakan mulai pukul 07:00 sampai 14.00. Adapun sarana dan prasarana di Sd As-Sa'adah yaitu diantaranya pada lantai pertama terdiri dari 10 ruangan kelas yakni Ruangan kelas 1a,1b ,2a ,2b ,3a, 3b,3c, 4a, 4b, 4c. Di lantai pertama juga terdapat ruang guru, ruang uks, ruang multimedia dan ruang kepala sekolah. Pada lantai kedua terdapat 2 kelas yaitu ruangan kelas 5a, 5b, dan 6a , serta terdapat ruang serba guna dan terdapat pula fasilitas lain seperti toilet guru dan siswa, mushola, tempat parkir kendaraan dan lapangan sekolah.

B. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa judul penelitian yang relevan dengan proposal penelitian “Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Menghias kaleng Bekas dengan Teknik Kolase Pada Kain Flanel Dalam Mata Pelajaran Kerajinan Tangan pada kelas IV di SD As-Sa'adah “.

1. “Pengaruh Tokoh Kartun Terhadap Hasil Belajar Membuat Mainan Wayang Kertas di Kelas V SDN Wancimekar 2 Kota Baru, Karawang”. Karya Irma Mila Oktaviani (2012).
2. “Pengaruh Pendekatan CTL Terhadap Hasil Belajar Menghias Gerabah Dengan Teknik Kolase Kulit Telur di Kelas IV SD Global Mandiri Cibubur”. Karya Rahma Octarini Normalina (2012).

3. “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kreasi Dalam Pembuatan Lukisan Batik Pada Siswa Kelas XI IPA Semester 2 di SMA Negeri 6 Kota Tangerang”. Karya Ririn Despriliani (2012).
4. “Pengaruh Penerapan Unsur-Unsur Rupa Terhadap Hasil Belajar Menggambar Ornamen Siswa Kelas IV SD Pantai Indah Cilincing Jakarta Utara”. Karya Siti Rahmah (2006).

Dari penelitian-penelitian diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dibuat terutama dalam variabel penelitian. Metode yang terdapat di beberapa penelitian diatas menggunakan metode eksperimen semu dengan metode pendekatan kuantitatif.

C. Kerangka Berpikir

Metode pengajaran dalam pelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dan menerapkannya dalam berkarya. Guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, agar hasil belajar siswa maksimal.

Materi pembelajaran harus di rancang berdasarkan SKKD yang terdapat pada standar isi KTSP. Dalam KTSP terdapat aspek-aspek yang saling berkaitan antara lain SKKD, materi pembelajaran dan metode pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan SKKD tersebut. Selain KKD, guru perlu mengembangkan metode pembelajaran dan materi pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan tuntutan kurikulum yaitu berorientasi pada siswa. Pendekatan CTL merupakan metode pembelajaran aktif dengan konsep belajar yang membantu

guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Terdapat tujuh komponen dalam pendekatan CTL diantaranya adalah *constructivism, inquiry, questioning, learning community, modeling, reflection*, dan *authentic assessment*.

Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah materi pembelajaran. Guru harus kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Materi pembelajaran harus disesuaikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar (9-12) tahun. Membuat tempat pensil dari kaleng bekas adalah salah satu cara yang diterapkan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa. Karena pada masa realisme awal, siswa cenderung suka menyimpan dan mengoleksi alat tulis seperti pensil, pulpen dan lain-lain. Selain itu, kaleng bekas merupakan limbah anorganik yang dapat didaur ulang kembali menjadi barang/benda yang memiliki nilai ekonomis, fungsional dan artistik.

Kerajinan limbah kaleng bekas dipilih untuk diajarkan pada siswa agar siswa mampu mengembangkan kreativitas dan keterampilan, serta mengajarkan siswa untuk lebih peduli kepada lingkungan alam yaitu dengan cara mengolah kembali limbah secara produktif dengan membuat produk ramah lingkungan. Material yang digunakan untuk membuat tempat pensil terdiri dari bahan dan alat. Bahan yang digunakan adalah kaleng bekas, kain flannel aneka warna dan lem uhu, sedangkan alat yang digunakan adalah gunting.

Penerapan materi ajar menghias kaleng bekas dengan teknik 3M pada kain flannel diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar pada siswa dilihat dari dua aspek yaitu aspek kreativitas dan aspek keterampilan.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian pada kerangka berfikir, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut: “Terdapat pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* terhadap hasil belajar menghias limbah kaleng dengan kain flanel menggunakan teknik 3M dalam mata pelajaran keterampilan di kelas IV Sd As-Sa’adah Jakarta Timur “.