

ORIGAMI DALAM PEMBELAJARAN MIXED MEDIA
DI SD NEGERI II WIJIREJO PANDAK BANTUL

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

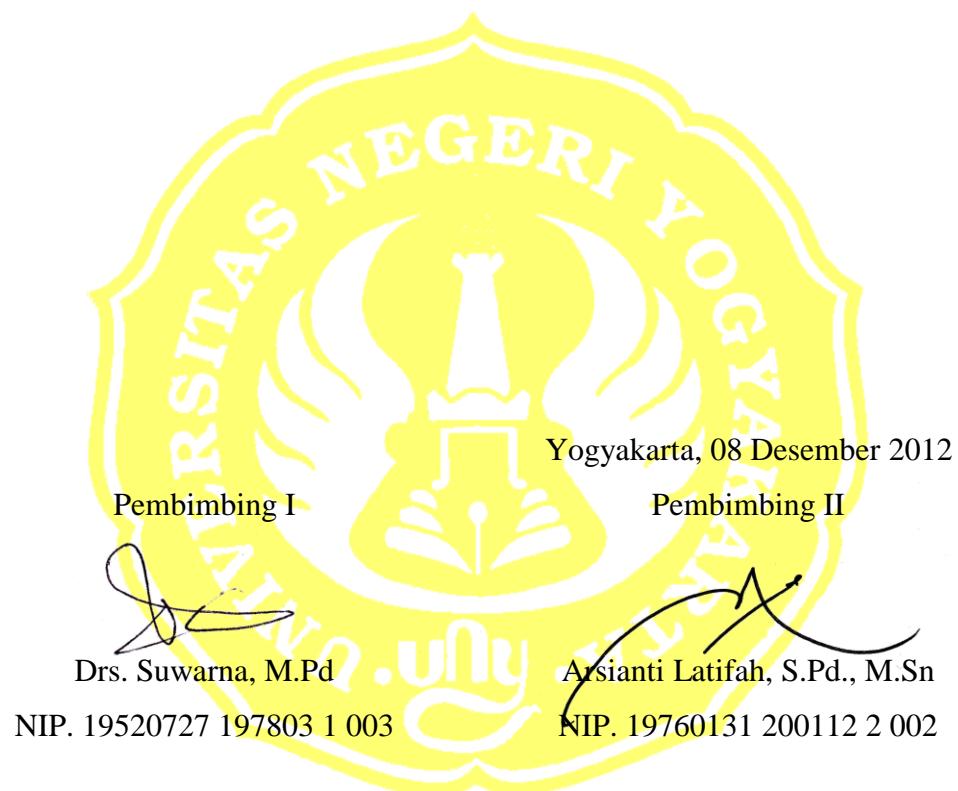


oleh
Risa Utami
NIM 08206244030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*Origami Dalam Pembelajaran Mixed Media di SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul*” ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya

Nama : Risa Utami

Nim : 08206244030

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 08 Desember 2012

Yang menyatakan,



Risa Utami

NIM 08206244030

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Origami Dalam Pembelajaran Mixed Media di SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal, 21 Desember 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd.	Ketua Pengaji		21 Desember 2012
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris Pengaji		21 Desember 2012
Hajar Pamadhi, MA (Hons)	Pengaji I		21 Desember 2012
Drs. Suwarna, M.Pd.	Pengaji II		21 Desember 2012

Yogyakarta, 16 Januari 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Dekan,

Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 00

MOTTO

*When life gives a you a thousand reasons to cry, show that
you have a million to smile.*

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Bersama rasa syukur kepada Allah SWT, kupersembahkan
karya sederhana ini untuk:

- *Bapak dan Mama tercinta yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang yang tidak pernah putus.*
- *Dan kubingkisan kepada Kakak-kakak tersayang yang senantiasa memberikan perhatian, semangat, dan juga doa.*
- *Pengisi hati terkasih yang telah memberikan cinta, pengertian, dan semangat untuk terus berjalan melanjutkan angan dan harapan.*
- *Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT Yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Penulis skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dari Dosen Pembimbing. Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang tinggi penulis sampaikan kepada pembimbing tugas akhir skripsi yaitu Drs. Suwarna, M.Pd dan Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn, yang telah penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan dalam memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak hanta-hentinya. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada pembimbing akademik yaitu Drs. Djoko Maruto yang selama ini telah memberi masukan selama perkuliahan.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan berbagai kemudahan kepada penulis, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan kepada Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Murtiti S.Pd selaku guru wali kelas IIB, keluarga, teman sejawat, dan handai toulan yang tidak dapat penulis sebutkan satu demi satu yang telah memberikan do'a, dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Yogyakarta, Desember 2012

Penulis,



Risa Utami

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II. KAJIAN TEORI	6
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Media dalam Pembelajaran	6
2. <i>Origami</i> untuk Pembelajaran.....	10
3. Pembelajaran dan Perkembangan Siswa	11
4. Standar Perencanaan Pembelajaran	14
a. Silabus	15
b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	15
5. Metode Demonstrasi.....	18
6. Motivasi Siswa dalam Proses Belajar Mengajar	19

7. Sejarah Keberadaan <i>Origami</i>	21
8. Manfaat <i>Origami</i>	21
a. Anak Belajar Meniru	22
b. Anak Belajar Berkreativitas	22
c. Anak Belajar Berimajinasi	22
d. Anak Belajar Berkarya (seni)	23
e. Anak Belajar Menghargai/ mengekspresikan.....	23
f. Anak Belajar Membuat Model	23
g. Anak Belajar Membuat Mainannya Sendiri.....	23
h. Anak Belajar Membaca Diagram	24
i. Anak Belajar Menemukan Solusi bagi Persoalannya.....	24
j. Anak Belajar Perbandingan (proporsi) dan Berpikir Matematis	24
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis Tindakan.....	27
D. Kajian Penelitian yang Relevan	27
 BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Pendekatan Penelitian	28
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Tempat dan Waktu Penelitian	29
1. Tempat Penelitian.....	29
2. Waktu Penelitian	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1. Observasi	30
2. Wawancara	32
3. Dokumentasi.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Keabsahan Data atau Triangulasi	34
G. Teknik Analisis Data.....	35

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN.....	37
A. Hasil Penelitian	37
1. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan <i>Origami</i>	37
2. Pengembangan <i>Origami</i> dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.....	37
3. Pembelajaran <i>Origami</i>	38
a. Membentuk <i>Origami</i>	38
b. Pengembangan <i>Origami</i>	47
c. <i>Finishing</i> Gambar <i>Origami</i>	52
4. Aktivitas Siswa, Guru dan Hasil Kerja Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan <i>Origami</i>	59
5. Hasil Karya Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan <i>Origami</i>	62
B. Pembahasan.....	65
1. Keterlibatan Siswa dalam Mengikuti Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan	65
2. <i>Origami</i> dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan	66
3. Meningkatkan Kualitas Hasil	68
4. <i>Origami</i> Terhadap Proses Belajar Mengajar Seni Budaya dan Keterampilan	70
BAB V. PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran dan Tindak Lanjut	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Hasil Observasi	31
Tabel 2 : Hasil Wawancara	33

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I : Kerangka Berfikir	26
Gambar II : Skema Analisis Data	35
Gambar III : Diagram <i>Origami</i> Bentuk Katak	42
Gambar IV : Diagram <i>Origami</i> Bentuk Pesawat jet	42
Gambar V : Diagram <i>Origami</i> Bentuk Bunga Tulip	43
Gambar VI : Diagram <i>Origami</i> Bentuk Perahu	43
Gambar VII : Diagram <i>Origami</i> Bentuk Rumah	44
Gambar VIII : Karya <i>Origami</i> Siswa Kelas IIB	46
Gambar IX : Hasil Pengembangan <i>Origami</i> yang telah dibentuk dan diberi Gambar juga Warna Karya Fitria Apriliyanti Siswa Kelas IIB	50
Gambar X : Hasil Pengembangan <i>Origami</i> yang telah dibentuk ditempel Karya Fitria Apriliyanti siswa kelas IIB	51
Gambar XI : Hasil <i>Finishing Origami</i> Karya Fitria Apriliyanti	55
Gambar XII : Hasil Karya Siswa Kelas IIB pada saat dipamerkan di Sekolah	56
Gambar XIII : Kegembiraan Siswa Kelas IIB SD Negeri II Wijirejo akan Hasil Karyanya dengan Memamerkan karyanya didepan Kelas	58
Gambar XIV : Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Pedoman Wawancara dengan Ahli	77
Lampiran 2 : Lembar Wawancara	78
Lampiran 3 : Lembar Observasi	82
Lampiran 4 : Lembar Hasil Triangulasi Data	85
Lampiran 5 : Profil SD Negeri II Wijirejo	89
Lampiran 6 : Pelaksanaan Pembelajaran Sesuai Standar Proses	91
Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	95
Lampiran 8 : Silabus	103
Lampiran 9 : Surat Keterangan Telah Melakukan Wawancara.....	106
Lampiran 10 : Tabel Gambar Grafik <i>Origami</i>	109
Lampiran 11 : Tabel Langkah-langkah dan perpaduan Teknik <i>Origami</i> dan Pastel	112
Lampiran 12 : Surat-surat Ijin Penelitian.....	116

ORIGAMI DALAM PEMBELAJARAN MIXED MEDIA
DI SD NEGERI II WIJIREJO PANDAK BANTUL

ABSTRAK

Oleh
Risa Utami
08206244030

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan pembelajaran *origami* di Kelas IIB SD Negeri II Wijirejo 2) Bagaimanakah pengembangan *origami* dapat meningkatkan imajinasi bagi siswa dalam pembelajaran *mixed media* di SD Negeri II Wijirejo.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IIB Sekolah Dasar Negeri II Wijirejo Pandak Bantul tahun ajaran 2012/2013. Penelitian difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar Negeri II Wijirejo Pandak Bantul khususnya kelas IIB, metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yang dilakukan untuk mengambil data dalam penelitian tersebut pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada pembelajaran dengan membentuk, mengembangkan dan *finishing* gambar *origami*. Implementasi tindakan yang dilakukan dengan menggunakan *origami*. Pengamatan dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung oleh peneliti dan kolaborator yang disini guru kelas IIB. Data yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan analisis deskriptif. Keabsahan data diperoleh dengan metode triangulasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, 1) Pembelajaran *origami* dapat meningkatkan motivasi dan semangat yang ditandai dengan meningkatnya antusias dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan meningkatnya hasil kerja siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif. Hal tersebut menjadikan iklim pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menenuhkan 2) *Origami* dalam pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi pada siswa.

Kata kunci: Pembelajaran, *Origami*, *Mixed media*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang berkualitas di Indonesia hingga kini belum terwujud secara optimal, mulai dari pendidikan yang paling dini hingga pendidikan tinggi. Kualitas pendidikan di Indonesia masih relatif rendah dibandingkan dengan negara-negara lain baik di Asia maupun di tingkat dunia. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya nilai rata-rata, rendahnya daya serap dalam memahami materi pelajaran, rendahnya kemampuan siswa memecahkan masalah-masalah aktual, serta rendahnya tingkat kelulusan dibandingkan dengan kebutuhan tenaga kerja di masyarakat. Faktor-faktor penyebab rendahnya kualitas pendidikan diduga karena kurangnya anggaran pendidikan, sarana-sarana pendukung, birokrasi pendidikan yang panjang, serta rendahnya kemampuan guru dalam memberikan materi pelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang menarik serta dapat memotivasi siswa adalah kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan siswa agar dapat berfikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran yang kurang tanggap terhadap kemajemukan individu dan lingkungan dimana siswa berada juga tidak akan bermanfaat bagi siswa (Budiningsih, 2004: 3). Dengan rancangan pendidikan yang dapat berpijak pada kondisi siswa berada. Peran guru penting untuk memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dibutuhkan guru yang kreatif dalam memberikan materi pelajaran. Guru yang kreatif mustahil suatu sistem pendidikan berikut kurikulum dapat mencapai hasil yang ideal.

Penyampaian motivasi belajar untuk siswa diperlukan oleh seorang guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran, baik dalam penyampaian materi pembelajaran serta strategi pengelolaan kelas. Pengajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik (Arsyad, 2002: 65). Dibutuhkan banyak elemen pendukung, diantaranya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi belajar siswa agar lebih kreatif memang tidak mudah, sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan media papan tulis dalam proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran model itu terkesan monoton dan membosankan. Dapat dilihat pada SD Negeri II Wijirejo, dikarenakan kurangnya media yang menarik menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa. Perlu adanya media yang dapat memotivasi siswa, yaitu dengan *origami*. Siswa diharapkan dapat termotivasi dalam belajar dan dalam mengikuti mata pelajaran yang ada di sekolah terutama mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. *Origami* adalah media yang menarik dan unik sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran terutama pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Ketika berbicara tentang *origami* maka yang terbayang dalam pikiran adalah sebuah mainan anak-anak yang terbuat dari kertas, namun bila yang menjadi perhatian adalah bagaimana sebuah mainan anak-anak tersebut dapat memacu motivasi seorang anak. *Origami* adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang yang menarik, hanya dengan selembar kertas dapat membentuk berbagai macam model (Hiray, 2010: viii). Hampir semua model / bentuk dalam kehidupan kita sehari-hari dapat dibuat sebagai bentuk sebuah *miniature*,

misalnya pesawat terbang, bermacam-macam hewan, alat transportasi, rumah-rumahan dan sebagainya. Semua itu dapat menjadi sebuah mainan yang murah harganya dan menarik, apalagi anak dapat membuatnya sendiri.

Origami juga telah berkembang pesat mulai dari model, bentuk, hingga peminatnya, tidak hanya dikalangan anak-anak saja, namun orang dewasapun menyukainya. Bagi para pendidik, *origami* dapat dijadikan sebagai sebuah pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta dapat menumbuhkan motivasi, ketrampilan dan ketekunan (Hiray, 2010: viii). *Origami* sangat cocok dikembangkan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar dan kejuruan. Selain harganya murah, *origami* tidak membutuhkan tempat yang luas dalam penggerjaanya. Bila dilihat lebih jauh, *origami* dapat diterapkan sebagai alat pembelajaran untuk mata pelajaran seperti bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Daerah, matematika, dan khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang bagaimana seni *origami* mampu menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta dapat menumbuhkan motivasi dan ketekunan siswa kelas IIB Sekolah Dasar Negeri II Wijirejo khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang biasa disebut SBK. *Origami* juga dapat melatih motorik halus anak-anak pada masa perkembangannya, sehingga cocok diterapkan dalam dunia pendidikan dasar (Hiray, 2010: viii).

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka fokus permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan origami dapat meningkatkan imajinasi bagi siswa dalam pembelajaran *mixed media* di SD Negeri II Wijirejo?
2. Bagaimanakah pembelajaran *origami* dalam pembelajaran *origami* di kelas IIB SD Negeri II Wijirejo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan origami yang dapat meningkatkan imajinasi bagi siswa dalam pembelajaran *mixed media* di SD Negeri II Wijirejo.
2. Mendeskripsikan *origami* dalam pembelajaran *origami* di Kelas IIB SD Negeri II Wijirejo?

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya disiplin ilmu yang menyangkut tentang pengelolaan kelas. Hasil penelitian ini juga dapat sebagai acuan dalam pembelajaran *origami* dalam kegiatan belajar mengajar pada masa selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang terkait, diantaranya sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, akan membantu dalam memacu tumbuhnya kreativitas, motivasi dan imajinasi siswa dalam belajar dan mengembangkan dirinya.
- b. Bagi Sekolah Dasar Negeri II Wijirejo, penelitian ini dipakai sebagai rujukan penting bagi keperluan para guru yang ingin menerapkan *origami* dalam keperluan pengolahan kelas selanjutnya.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini akan menemukan model pembelajaran dengan *origami* yang tepat untuk pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan serta dapat mengembangkannya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Dalam Pembelajaran

Media merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin ‘*medius*’ yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, ‘pengantar’. dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2002: 3). Jadi fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengatur hubungan yang efektif antara siswa dengan guru sebagai penyampai dari isi atau materi pelajaran.

Siswa akan lebih cepat mempelajari sesuatu yang baru bila sesuatu yang akan dipelajarinya itu dikaitkan dengan sesuatu yang telah diketahuinya (Haryanto, 2003: 5). Fungsi media menjadi lebih penting dalam memberikan kejelasan tentang materi yang disampaikan dan proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dan efisien. Fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar (Arsyad, 2002: 15).

Ada tiga fungsi utama media pengajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2002: 20) apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a. Memotivasi minat dan tindakan.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Memberi instruksi.

Agar pemanfaatan media pembelajaran semakin mendekatkan pada fungsinya tersebut, maka harus dipilih media yang sesuai. Adapun jenis media pembelajaran bila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh sel dan Glesgow dalam Arsyad, (2002: 33) dibagi dalam kategori luas, yaitu:

Pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan
 - a) Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang)
 - b) Proyeksi *overhead*
 - c) *Slides*
 - d) *Filmstrips*
- 2) Visual yang tak diproyeksikan
 - a) Gambar, poster
 - b) Foto
 - c) *Charts*, grafik, diagram
 - d) Pameran, papan info
- 3) Audio
 - a) Rekaman kaset
 - b) Kaset
 - c) Penyajian multimedia
 - d) *Slide* suara
 - e) *Multi image*

4) Visual dinamis yang diproyeksikan

- a) Film
- b) Televisi
- c) Video

5) Cetak

- a) Buku Teks
- b) Modul
- c) Majalah ilmiah

6) Permainan

- a) Teka-teki
- b) Simulasi
- c) Permainan papan

7) *Realia*

- a) Model
- b) Contoh
- c) Manipulatif (boneka)

b. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

1) Media berbasis telekomunikasi

- a) *Teleconference*
- b) Kuliah jarak jauh

2) Media berbasis *mikropocecor*

- a) *Computer-assisted instruction*
- b) Permainan komputer

- c) Sistem tutor intelejen
- d) Interaktif
- e) *Hypermedia*

Penggunaan *origami* sebagai pembelajaran termasuk dalam kategori yang pertama yaitu pilihan media tradisional, khususnya pada media cetak, media permainan, dan media *realia*.

Penggunaan pengajaran menurut Arsyad, (2002: 73) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran.
- f. Mutu teknis.

Pembelajaran untuk menghubungkan dan berinteraksi sesuai dengan kebutuhan belajar siswa akan lebih tercapai, sehingga dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, pengajar dalam memilih media dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan kriteria tersebut, karena kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan (Arsyad, 2002: 72). Mixed media untuk pembelajaran seperti pada Wikipedia Dalam situs http://en.wikipedia.org/wiki/Mixed_media “wikipwdia” diunduh pada tanggal 5 januari 2013.

Ada perbedaan penting antara "mixed-media" karya seni dan "seni multimedia". Campuran media cenderung mengacu pada karya seni visual yang menggabungkan berbagai media yang berbeda tradisional seni visual. Sebagai contoh, sebuah karya di atas kanvas yang menggabungkan cat, tinta, dan kolase benar bisa disebut "campuran media" pekerjaan - tetapi tidak sebuah karya "seni multimedia." Seni multimedia Istilah menyiratkan lingkup yang lebih luas dari media campuran, menggabungkan seni rupa dengan non-elemen visual (seperti rekaman suara, misalnya) atau dengan unsur-unsur seni lainnya (seperti sastra, drama, tari, grafis gerak, musik, atau interaktivitas).

2. *Origami* Untuk Pembelajaran

Seni melipat kertas *origami* dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran di sekolah-sekolah. Fungsi *origami* itu sendiri yang merupakan sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Arsyad, 2002: 15). *Origami* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif khususnya untuk anak usia 8-12 tahun. Beberapa manfaat *origami* bagi anak seperti telah ditulis oleh Ismayanti (2005) dalam situs <http://www.sanggar-origami.com> berjudul “*origami* dan Anak” di unduh pada tanggal 20 maret 2012 diantaranya:

Anak belajar meniru atau mengikuti arahan, membaca diagram atau gambar petunjuk, belajar kreativitas, berkarya atau membuat model, berimajinasi, kerapihan atau ketelitian, ketekunan, berpikir matematis dan perbandingan (proporsi), membuat mainanya sendiri yang murah dan lain sebagainya. Semuanya itu dilakukannya sambil bermain sehingga menyenangkan. Maka tidak heran jika hampir semua anak menyukai *origami*, apalagi di saat mereka mampu menyelesaikan lipatannya.

Origami sebagai alat pembelajaran yang dapat memotivasi dan memacu kreativitas siswa khususnya siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran memang sangat relevan bila kita lihat dari manfaat *origami* bagi anak. Seperti yang diungkapkan menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad, (2002: 20) ada tiga fungsi media pembelajaran apabila digunakan untuk perorangan, kelompok, atau

kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. *Origami* biasa digunakan untuk perorangan atau kelompok karena dilakukan sambil bermain sehingga akan menghibur dan menyenangkan, sehingga *origami* memenuhi syarat fungsi memotivasi siswa. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (Arsyad., 2002: 21).

3. Pembelajaran dan Perkembangan Siswa

Pembelajaran adalah proses, cara, pembuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Alwi, 2001: 12). Agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik maka seorang guru harus mengetahui hal-hal apa saja yang dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar, sehingga akan terwujudnya pembelajaran yang efektif dan efisien, tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas, yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari. Dalam pembelajaran guru harus mengetahui tahapan-tahapan perkembangan siswa yang diajarkan, karena akan sangat menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Menurut Piaget dalam Budiningsih, (2004: 38) perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu:

a. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak dari kegiatan motorik dan persepsi yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah. Kemampuan yang dimiliki antara lain:

- 1) Melihat dirinya sendiri seperti makhluk yang berbeda dengan objek disekitarnya.
- 2) Mencari rangsangan melalui sinar lampu dan suara.
- 3) Suka memperhatikan sesuatu lebih lama.
- 4) Mendefinisikan sesuatu dengan memanipulasinya.
- 5) Memperhatikan objek sebagai hal yang tetap, lalu ingin merubah tempatnya.

b. Tahap Preoperasional (umur 2-8 tahun)

Ciri pokok pada perkembangan ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua yaitu:

Preoperasional (umur 2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Karakteristik tahap ini adalah:

- 1) *Self counternya* sangat menonjol.
- 2) Dapat mengklasifikasikan objek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok.
- 3) Tidak mampu memusatkan pada objek yang berbeda.
- 4) Mampu mengumpulkan objek menurut kriteria, termasuk kriteria yang benar.
- 5) Dapat menyusun benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan deretan.

Intuitif (umur 4-8 tahun), anak telah dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang abstrak. Kesimpulan tidak mengungkapkan dengan kata-kata. Pada usia 4-8 tahun anak telah dapat mengungkapkan isi hatinya secara

simbolik, terutama bagi mereka yang memiliki pengalaman yang luas.

Karakteristik tahap ini adalah:

- 1) Anak dapat membentuk kelas atau kategori objek, tetapi kurang disadarinya.
- 2) Anak mulai mengetahui hubungan secara logis, terhadap hal-hal yang lebih komplek.
- 3) Anak dapat melakukan sesuatu terhadap sejumlah ide.
- 4) Anak mampu memperoleh prinsip-prinsip secara benar. Anak mengerti terhadap sejumlah objek yang teratur dan cara mengelompokkannya.

c. Tahap Operasional Konkrit (umur 8-12 tahun)

Ciri pokok pada perkembangan ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkrit. *Operation* adalah suatu tipe tindakan untuk memanipulasi objek atau gambaran yang ada didalam dirinya. Anak berpikir logis memerlukan proses transformasi informasi kedalam dirinya sehingga tindakannya lebih efektif. Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena anak sudah dapat berpikir menggunakan berpikir logis dalam melakukan kegiatan tertentu. Ia dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak mampu menangani sistem klasifikasi.

Anak telah dapat melakukan pengklasifikasian, pengelompokkan, dan pengaturan masalah (*ordering problem*), ia tidak sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya. Taraf berpikirnya sudah dapat dikatakan maju. Untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi

gambaran konkret, sehingga ia mampu menelaah persoalan. Anak usia 7-12 tahun juga masih memiliki masalah mengenai berpikir abstrak.

d. Tahap Operasional Formal (umur 11-18 tahun)

Ciri pokok perkembangan tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”. Model berpikir ilmiah sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini kondisi berpikir anak sudah dapat:

- 1) Bekerja secara efektif dan sistematis.
- 2) Menganalisis secara kombinasi.
- 3) Berpikir secara proporsional, yakni menentukan macam-macam proporsi.

Secara umum, semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang maka akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berpikirnya. Guru harus dapat memahami tahap perkembangan kognitif muridnya sehingga dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa. Pemahaman terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa akan memudahkan guru untuk menilai kebutuhan murid dan merencanakan tujuan, bahan, prosedur belajar mengajar dengan tepat (Hamalik, 2001: 93). Pembelajaran disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa, karena akan mempengaruhi dalam proses belajar mengajar.

4. Standar Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar

kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar (PP RI No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan).

a. Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), dan Dinas Pendidikan. Pengembangan silabus disusun di bawah supervisi dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan untuk SD dan SMP, dan dinas provinsi yang bertanggungjawab di bidang pendidikan untuk SMA dan SMK, serta departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama untuk MI, MTs, MA, dan MAK.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai KD. Setiap guru pada satuan pendidikan

berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun untuk setiap KD 23 yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Komponen RPP adalah :

- 1) Identitas mata pelajaran, meliputi: satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.
- 2) Standar kompetensi merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap kelas dan/atau semester pada suatu mata pelajaran.
- 3) Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.
- 4) Indikator pencapaian kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi

dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

- 5) Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar 24.
- 6) Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi.
- 7) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.
- 8) Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai kompetensi dasar atau seperangkat indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Pendekatan pembelajaran tematik digunakan untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI.
- 9) Kegiatan pembelajaran
 - a) Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.
 - b) Kegiatan Inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi

- c) Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.
- 10) Penilaian hasil belajar adalah prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian.
- 11) Sumber belajar didasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

5. Metode Demonstrasi

Dalam metode demonstrasi yaitu menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Fungsi demonstrasi untuk siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak.
- b. Dapat membantu meningkatkan daya pikir anak dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen, dan berpikir evaluatif.

Metode demonstrasi digunakan dalam penelitian agar anak lebih memahami *origami*.

6. Motivasi Siswa dalam Proses Belajar Mengajar

Motivasi siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar. Istilah motivasi menurut Mc. Donal dalam Hamalik, (2001: 158) adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi dalam mencapai tujuan. Dalam proses belajar mengajar Seni Budaya dan Keterampilan motivasi siswa dilihat dari ketekunan siswa dalam mengikuti pelajaran dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dengan baik.

Peran utama guru disamping sebagai fasilitator, guru juga sebagai motivator (Kartono, 2006: 120). Peranan guru sangat penting untuk dapat meningkatkan motivasi siswanya dalam proses belajar mengajar, karena dengan adanya motivasi siswa, maka proses belajar mengajar yang diberikan akan berjalan dengan baik.

Menurut Hamalik, (2001: 161), motivasi mengandung nilai-nilai sebagai berikut.

- a. Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau gagalnya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil.
- b. Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motif, minat yang ada pada murid. Pengajaran yang demikian sesuai dengan tuntutan demokrasi dalam pendidikan.
- c. Pengajaran yang bermotivasi menuntut kreativitas dan imajinasi guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan sesuai

guna membangkitkan dan memelihara motivasi belajar siswa. Guru berusaha agar murid-murid akhirnya memiliki *self motivation* yang baik.

- d. Berhasil atau gagalnya dalam membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat pertaliannya dengan pengaturan disiplin kelas. Kegagalan dalam hal ini mengakibatkan timbulnya masalah disiplin didalam kelas.

Peranan guru sangat penting untuk membangkitkan motivasi siswa. Guru berasumsi bahwa motivasi merupakan masalah siswa itu sendiri, motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri siswa tetapi motivasi ini tidak mudah dan tidak selalu dapat timbul. Maka dari itu tanggung jawab guru untuk membangkitkan motivasi siswa agar pengajaran berhasil dan dapat berjalan dengan baik (Hamalik, 2001: 163).

Membangkitkan motivasi guru dapat menggunakan berbagai cara untuk menggerakkannya, seperti yang diungkapkan oleh Hamalik, (2001: 166). Memberi angka pada hasil kerjanya, pemberian pujian, kerja kelompok, persaingan, dan sebagainya. Motivasi juga merupakan salah satu unsur penting dalam upaya menumbuhkan kreativitas (Wahyudin, 2003: 18). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan pembelajaran yang membutuhkan kreativitas siswa. Sehingga motivasi siswa dalam proses belajar mengajar Seni Budaya dan Keterangan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi siswa, karena dengan adanya motivasi maka siswa akan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru kelas dengan baik, sehingga proses belajar mengajar Seni Budaya dan Keterampilan sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan.

7. Sejarah Keberadaan *Origami*

Origami adalah sebuah seni melipat kertas. Artinya, dengan bahan dasar kertaslah kreativitas seni ini dilakukan dan dikembangkan. Bila kemudian ada yang menggunakan bahan plastik, kain, dan bahan-bahan selain kertas, hal tersebut merupakan perkembangan selanjutnya yang banyak dilakukan oleh para seniman. Akan tetapi, secara prinsip, kertaslah yang menjadi media dasar seni *origami*.

Secara bahasa, *origami* berasal dari sebuah istilah Jepang yakni *oru* berarti melipat dan *kami* atau *gami* berarti kertas. Pada awalnya, *origami* hanya menjadi tradisi hiasan dan pelengkap hadiah-hadiah pada masyarakat elit di Jepang karena harga kertasnya yang sangat mahal. Ketika kertas telah dapat diproduksi secara masal, *origami* berubah menjadi alat bermain, pendidikan, dan sebagai sebuah tradisi hias di negeri tersebut. Saat ini, *origami* telah menyebar dan berkembang di berbagai negara lainnya di dunia (Hiray, 2010: viii).

8. Manfaat *Origami*

Origami bukan hanya mainan anak-anak, sebuah pernyataan yang dilontarkan oleh seniman *origami* dari Kanada, Josep Wu, pada pertemuan *origamer* dunia di Tokyo setahun silam. Namun tak dipungkiri bahwa *origami* memang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Sebagian di antara model *origami* jelas sangat disukai mereka dan juga sangat sesuai dengan dunianya (Hiray, 2010: x).

Selain modelnya, aktivitas *origami* itu sendiri ternyata juga sangat disenangi oleh hampir semua anak-anak. Maka bagi orang tua yang sudah

mengerti manfaat dan nilai positifnya bagi mereka, tentu tidak akan melewatkannya aktivitas, sarana, dan kesempatan ini begitu saja. Berikut ini beberapa alasan dan sekaligus manfaat *origami*, yaitu:

- a. Anak belajar meniru atau mengikuti arahan

Ketika seorang anak mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan baik, maka sebenarnya ia telah belajar bagaimana mengikuti petunjuk dan arahan baik dari orang tua, instruktur, maupun dari gambar/foto *origami*.

- b. Anak belajar berkreativitas

Origami memang dunia kreativitas. Begitu banyak model *origami*, baik model tradisional maupun model dari karya-karya terbaru. Seiring dengan itu, jika anak sudah mulai mahir melipat dan sudah banyak model yang ia lipat, maka pada saat tertentu akan muncul gagasan ingin membuat sesuatu dari teknik-teknik lipatan yang telah dikenalnya. Ini artinya ia belajar berkreasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

- c. Anak belajar berimajinasi

Model *origami* biasanya juga merupakan miniatur dari makhluk dan benda-benda kebutuhan hidup. Modelnya merupakan hasil dari imajinasi para pembuatnya. Seorang anak akan belajar berimajinasi melalui *origami* ini. Ia akan mencoba berkreasi membuat lipatan baru tanpa meniru atau mengikuti diagram yang ada untuk menyamai bentuk aslinya. Dan luar biasanya adalah sering kali hasil imajinasi anak lebih kuat, kreatif, dan lebih berani karena anak tidak merasa dibatasi oleh aturan.

d. Anak belajar berkarya (seni)

Origami adalah seni melipat kertas, sehingga ketika seorang anak membuat *origami* berarti ia telah belajar berkarya (seni). Seni di sini bisa diartika dalam dua hal, pertama seni melipatnya (teknik dan cara melipatnya serta proses pada setiap tahapannya), kedua adalah modelnya itu sendiri yang menjadi karya seni. Hasil karya *origami* jelas termasuk dalam seni visual (*visual art*).

e. Anak belajar menghargai/mengapresiasi

Mempraktikkan *origami* berarti juga belajar mengapresiasi sebuah cabang karya seni dari seni visual. Seorang anak ketika ber*origami* berarti juga akan belajar mengapresiasi seni dan keindahan sejak dulu, artinya juga belajar kehalusan jiwa.

f. Anak belajar membuat model

Maka ketika seorang anak ber*origami*, ia sedang belajar membuat dari selembar kertas (atau lebih) menjadi sebuah model sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya.

g. Anak belajar membuat mainannya sendiri

Banyak model *origami* yang dapat digunakan untuk bermain anak, misalnya kodok lompat, piring terbang, bola besar, pesawat-pesawat terbang, perahu, kuda berputar, suara tembakan, baling-baling, model peralatan rumah mulai dari lemari, kursi, meja, dan lain-lain. Perlu digaris bawahi bahwa dalam ber*origami*, melipatnya sendiri adalah bagian dari bermain. Setelah menjadi model dapat dimainkan baik sendiri atau bersama.

h. Anak belajar membaca diagram

Belajar *origami*, selain melalui bimbingan seorang guru atau instruksi, dapat pula melalui animasi atau melalui diagram dari sebuah buku *origami*. Jadi seorang anak dapat membuat *origami* dengan tingkat kemampuannya. Yang pasti, semakin sering anak berlatih melalui diagram-diagram yang ada, maka akan meningkat pula kemampuan membaca diagramnya, termasuk pengenalan terhadap jenis lipatan yang digunakan.

i. Anak belajar menemukan solusi bagi persoalannya

Sebuah diagram *origami* terdiri dari beberapa tahapan, setiap tahapannya merupakan rangkaian persoalan-persoalan lipatan yang beraneka ragam. Apabila dia berhasil mengikuti tahap demi tahap, artinya ia dapat menyelesaikan persoalan *origami*.

j. Anak belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis

Satu di antara yang sangat menentukan keindahan model *origami* adalah yang disebut proporsi bentuk (perbandingan bentuk). Mengapa model ini atau itu mirip model tertentu adalah karena teori proporsi bentuk (perbandingan bentuk). Dengan demikian, aktivitas *origami* dapat membimbing seorang anak untuk mengenal konsep perbandingan bentuk sekaligus model matematis (Hiray, 2010: x-xi).

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan memahami *origami* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dimiliki siswa kelas II B SD Negeri II Wijirejo Pandak yang

menjadi subjek penelitian ini sudah bagus karena para siswa sudah mempunyai bekal melipat pada Taman Kanak-Kanak (TK). Kemampuan memahami *origami* tersebut tampak pada motivasi belajar siswa kelas IIB pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

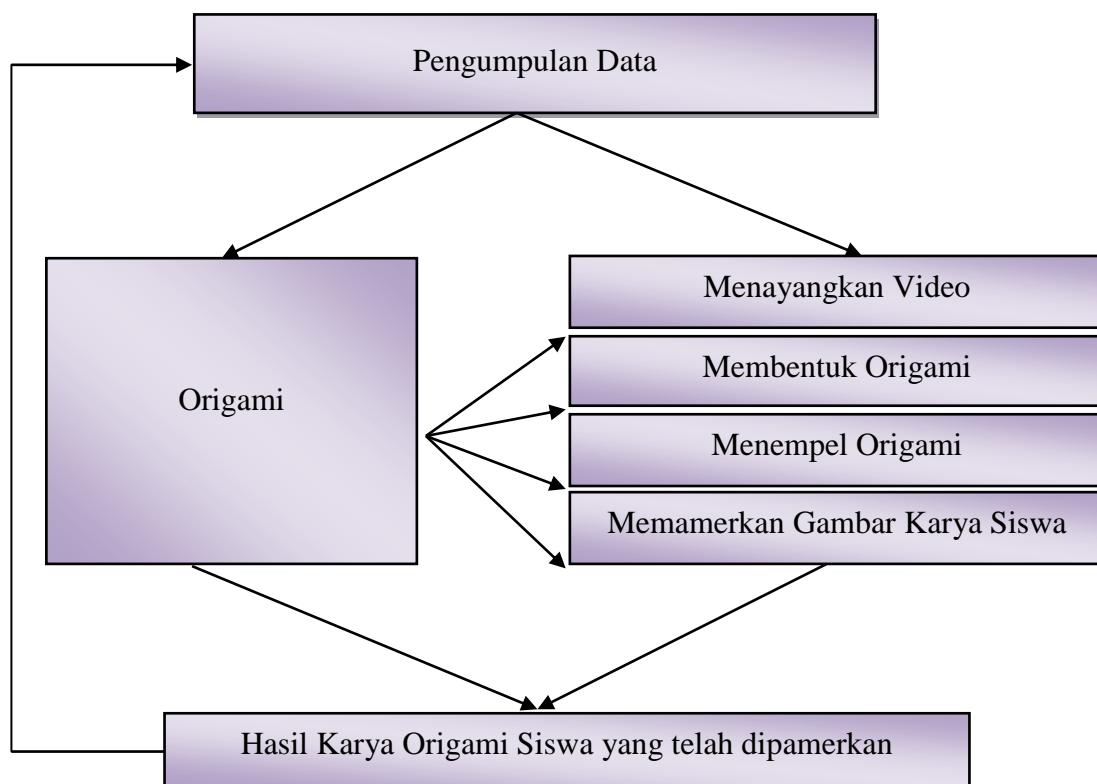
Kemampuan memahami *origami* pada materi Seni Budaya dan Keterampilan mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk berpikir bagaimana agar pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat menghasilkan prestasi yang bagus bagi siswa. Ada banyak cara mengatasi kesulitan dalam memahami pembelajaran *origami* antara lain dengan menggunakan media yang sudah disiapkan yaitu video pembelajaran *origami* Seni Budaya dan Keterampilan.

Origami sebagai pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sangat bermanfaat dalam menciptakan motivasi berkarya siswa, *origami* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, selain harganya murah, siswa juga dapat belajar sendiri di rumah dengan menggunakan berbagai kertas yang ada.

Proses kreativitas sendiri sebenarnya sudah ada pada dalam diri siswa, jadi disini bagaimana peran guru untuk dapat mengasah dan mengolahnya, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh seorang guru adalah mengoptimalkan pembelajaran yang efektif dan interaktif yang akan digunakan dalam pengajaran. Salah satu yang cukup menarik untuk dikembangkan seni melipat kertas sebagai pembelajaran di kelas, khususnya di kelas II B SD Negeri II Wijirejo dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Dengan menerapkan *origami* ini

diharapkan akan memberikan dampak positif untuk memacu daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, serta proses berfikir kreatif siswa terus berlanjut kejenjang berikutnya.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini diperlukan sebagai pijakan dalam menentukan arah penelitian, hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya perluasan pada bidang garapan yang dapat mengakibatkan penelitian semakin tidak terfokus. Sebagai alur dalam penelitian ini akan dijelaskan melalui bagan berikut.



Gambar I. **Kerangka Berpikir**

C. Hipotesis Tindakan

Dengan pembelajaran menggunakan *origami* dalam pembelajaran akan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas.

D. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Edi Krisyanto, Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Sleman 03 Menggunakan Media *Origami*. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan pengembangan media yaitu *origami* dalam pembelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian, (2) mendeskripsikan motivasi siswa khususnya siswa kelas II, dan (3) mendeskripsikan hasil dari pembelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian menggunakan media *origami* di Sekolah Dasar Negeri Sleman 03, khususnya kelas II. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana subjek penelitiannya adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Sleman 03 tahun ajaran 2006/2007.
2. Aline Novita Dewi, Pelaksanaan Paikem Dalam Muatan Lokal Batik Kelas V Di SD Sendangsari, Pajangan, Kabupaten Bantul. Tujuannya mendeskripsikan pelaksanaan PAIKEM dalam muatan lokal batik yang sesuai dengan kemampuan pendidik, peserta didik dan sekolah di SD Sendangsari, Pajangan, Kabupaten Bantul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif. Menurut Nana Sudjana dan Ibrahim (2005 : 64) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, dan kejadian pada saat sekarang. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan utama untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran *origami* yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan pada pelaksanaan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD II Wijirejo. Subjek penelitian pembelajaran *origami* kelas IIB, sedangkan objek penelitian adalah pembelajaran *origami*. Responden penelitian adalah Murtiti guru yang mengajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Data yang diperoleh adalah kegiatan proses pembelajaran *origami*. Data yang diperoleh adalah kegiatan proses pembelajaran *origami*. Proses pembelajaran berupa pengembangan *origami*, cara guru mengajar *origami*. Data penelitian diperoleh dengan cara observasi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang diperkuat oleh data hasil wawancara dengan narasumber dan hasil dokumentasi berupa catatan lapangan dan foto.

Berdasarkan hasil pengumpulan data berupa observasi wawancara, Murtiti membuat RPP Seni Budaya dan Keterampilan hanya praktik menggambar saja

dengan tema bebas, guru mengajar sesuai kapasitasnya dan siswa dapat belajar sesuai dengan karakteristiknya. RPP *origami* bertujuan untuk rencana dan pedoman guru dalam mengajar Seni Budaya dan Keterampilan sesuai dengan kemampuan pengajar dan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pembelajaran *origami* kelas IIB. Alasan penelitian memilih pembelajaran *origami* kelas IIB menjadi subjek penelitian karena cara mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran *origami* yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Objek penelitian adalah pengembangan *origami* di SD II Wijirejo.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIB SD Negeri II Wijirejo. SD II Wijirejo berorientasi menjadi Sekolah Standar Nasional (SSN). SD II Wijirejo memiliki 6 kelas parallel A,B dan C yaitu kelas IABC, IIABC, IIIABC, IVABC, VABC, VIABC.

2. Waktu Penelitian

Penelitian menggunakan waktu penelitian selama 1 bulan, dimulai dari tanggal 01 sampai dengan 30 mei 2012. Waktu dihitung dari perencanaan sampai penulisan laporan hasil penelitian.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, diperkuat oleh catatan dan rekaman wawancara dengan narasumber yaitu guru wali kelas IIB yang mengajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Penjabaran dari teknik pengumpulan data pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu:

1. Observasi

Observasi berlangsung pada bulan mei 2012. Observasi dilaksanakan di SD II Wijirejo Pandak Bantul. Hasil observasi berupa lembar pengamatan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas IIB dikelas yang dilaksanakan setiap hari Rabu dan Sabtu.

Peneliti menemukan teknik pembelajaran pengembangan *origami* dengan membentuk, menempel *vinishing* gambar *origami* yaitu perpaduan *origami* dengan menggunakan pastel gambar di kelas IIB. Pembelajaran *origami* terlihat dengan keaktifan siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan pengerjaan secara individu. Guru selalu menggunakan metode mengajar yang inovatif dalam setiap pembelajaran *origami*. Waktu 2 jam pelaksanaan pembelajaran *origami* berjalan efektif, dengan pengerjaan secara individu, dilaksanakan oleh siswa. *Origami* yang dilakukan pada pembelajaran pertama yaitu dengan melihat video yang ditayangkan dan membentuk *origami* bentuk binatang (kupu-kupu, kodok, lumba - lumba, ayam, burung, kelinci) anak dapat memilih bentuk yang diinginkan, pada pembelajaran pengembangan *origami* yang dilakukan yaitu dengan mewarnai dan menggambar pada *origami*, pembelajaran

finishing gambar *origami* dengan menggabungkan *origami* dengan gambar menggunakan pastel pada kertas A3. Pembelajaran *origami* yang menyenangkan membuat siswa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, menerapkan *origami* dan membuat karya gambar *origami*.

Tabel 1: **Pedoman Observasi**

No	Hari, Tanggal	Materi	Hasil	Ket
1.	Rabu, 9 Mei 2012	Mendeskripsikan <i>origami</i> melalui tayangan video dan gambar grafik langkah membuat <i>origami</i> bentuk binatang.	Siswa dapat membuat <i>origami</i> bentuk binatang (kupu-kupu, kodok, kumbang, lumba, ayam, kelinci dan burung) dengan tepat, walau belum rapi, anak memilih bentuk yang disukainya.	
2.	Sabtu, 12 Mei 2012	Praktik membuat <i>origami</i> bentuk tumbuhan, rumah, perahu dan pesawat.	Siswa dapat membentuk <i>origami</i> bentuk tumbuhan, rumah, perahu, dan pesawat, anak memilih bentuk <i>origami</i> yang disukainya, dengan bentuk yang tepat, dan rapi.	
3	Rabu, 16 Mei 2012	Praktik pengembangan <i>origami</i> dengan menambahkan gambar dan warna pada karya <i>origami</i> yang telah dibuat.	Siswa dapat mengembangkan <i>origami</i> dengan menggambar dan mewarnai pada karya <i>origami</i> , hasil pengembangan <i>origami</i> siswa bervariatif.	
4	Sabtu, 19 Mei 2012	Praktik pengembangan <i>origami</i> dengan menggabungkan karya <i>origami</i> , dengan alat dan bahan yaitu lem, gunting dan pastel, dan <i>origami</i> ditempelkan pada kertas A3	Anak dapat membuat dan menggabungkan <i>origami</i> . Hasil karya yang dibuat bervariatif dan di tempel dengan tepat.	
5.	Rabu, 23 Mei 2012	Praktik menggambar dengan tema pemandangan pada kertas A3 yang telah di tempel <i>origami</i> .	Siswa dapat membuat <i>finishing</i> gambar gambar <i>origami</i> dengan menggabungkan <i>origami</i> dan gambar dengan hasil yang bervariatif juga rapi.	
6	Sabtu, 26 Mei 2012	Siswa memamerkan karya penggabungan gambar dan <i>origami</i> di lorong sekolah.	Anak dapat mengapresiasi karya gambar sendiri juga karya gambar teman-temannya	

2. Wawancara

Pengambilan data melalui Tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber secara lisan dengan cara mempersiapkan instrumen pertanyaan terlebih dahulu. Wawancara dilakukan Heriyanti Wahyu E. P guru kelas II SD Negeri Pujakusuman I, Hery Asmara sebagai ahli guru kreatif SD Negeri Kintelan I dan Murtiti. Narasumber utama adalah Murtiti guru kelas IIB SD Negeri II Wijirejo.

Peneliti melakukan wawancara secara bertahap untuk memperoleh data pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Data hasil wawancara direduksi sesuai dengan permasalahan dan menyajikan dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan wawancara yang diperoleh dari narasumber yaitu pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri II Wijirejo dengan selalu menugaskan siswa untuk menggambar, kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru tentang Seni Budaya dan Keterampilan, sehingga guru hanya menugaskan untuk menggambar saja. Kendala yang dihadapi oleh guru-guru wali kelas SD Negeri II Wijirejo bisa disiasati dengan *origami*. *Origami* dapat memotivasi dan siswa merasa senang dengan pembelajaran *origami* yang bersifat menyenangkan.

Tabel 2: Pedoman Wawancara dengan Narasumber Guru Wali Kelas IIB SD II Wijirejo

No	Hari, Tanggal	Materi	Hasil	Ket
1.	Senin, 28 Mei 2012	Latar belakang penerapan kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan di kabupaten Bantul	Kurikulum tidak menjadi pandan dan silabus dapat dikembangkan dalam pembelajaran.	
2.	Selasa, 29 Mei 2012	Penerapan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri II Wijirejo dan kendala-kendala yang dialami guru mengajar SBK	Dapat disesuaikan dengan kemampuan guru kelas yang juga menentukan kekreativitasan guru. Pembelajaran SBK adalah pembelajaran teori dan praktik. Kendalanya adalah sarana dan prasarana, karya siswa hanya bisa ditempel di kelas.	
3.	Kamis, 30 Mei 2012	Pengembangan pembelajaran <i>origami</i> di kelas IIB SD Negeri II Wijirejo	Pengembangan pembelajaran menggunakan <i>origami</i> dapat memacu motivasi dan kreativitas siswa.	

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk mencari bukti-bukti penelitian yang disimpan dan diabadikan untuk menghindari kemungkinan hilangnya data yang telah diberikan oleh narasumber. Data berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

E. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih narasumber sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas

data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya. Peneliti menggunakan instrument penelitian untuk memperoleh data menggunakan alat bantu berupa pedoman observasi yang berisi lembar observasi pembelajaran *origami* yang dilakukan guru pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas, pedoman wawancara berisi tentang lembar pertanyaan dan jawaban yang disampaikan oleh narasumber, dan pedoman dokumentasi berisi rekaman hasil wawancara dengan narasumber serta foto kegiatan pembelajaran *origami* di kelas.

F. Keabsahan Data

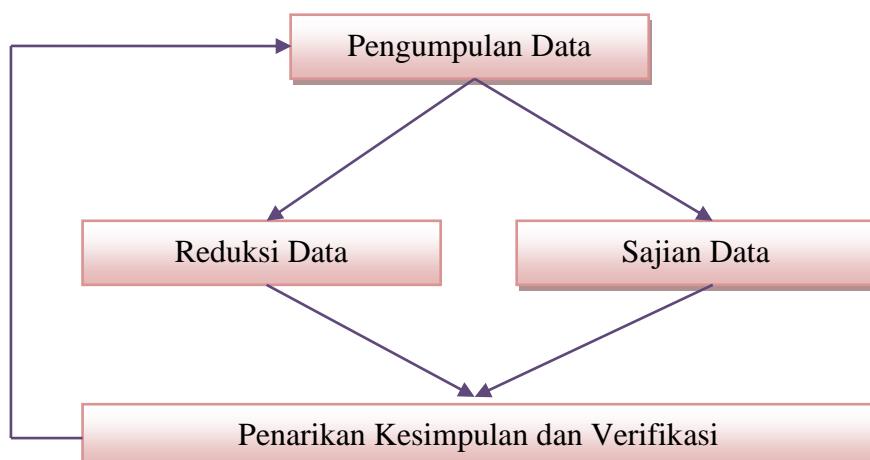
Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk memperoleh keabsahan data adalah triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Bachri, 2010: 56). Triangulasi bukan bertujuan mencari kebenaran, tapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki. Untuk pengecekan data atau sebagai pembanding terhadap data dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi yang memanfaatkan sumber lainnya.

Peneliti melakukan triangulasi dengan cara :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
2. Membandingkan apa yang dikatakan narasumber di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
3. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

Dalam penelitian ini, pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui *expert judgment* dan pemeriksaan teman sejawat. *Expert judgment* dilakukan dengan wawancara ahli. Wawancara dilakukan dengan Heriyanto Wahyu E.P selaku SD Negeri Pujakusuman I dan Hery Asmara selaku guru SD Negeri Kintelan I Yogyakarta. Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran.

G. Teknik analisis Data



Gambar II. Skema Analisis Data

Bagan skema analisis data adalah model analisis interaktif yang aktivitasnya dapat dilakukan dengan cara interaksi baik antara komponen maupun dalam proses pengumpulan data. Proses dilihat pada waktu pengumpulan data, peneliti membuat reduksi data dan sajian data.

Analisis ini dilakukan agar terjadi pengolahan data yang telah terkumpul berupa deskripsi hasil penelitian berdasarkan instrumen observasi dan wawancara dengan narasumber mengenai *origami* pada mata pelajaran *origami* di SD Sendangsari.

Teknik analisis data menggunakan pendapat teman sejawat dan *expert judgement*. Teman sejawat memiliki metode pembelajaran yang menyenangkan yang sama dengan narasumber. Perbedaan cara mengajar tergantung dari inovasi dan kreatifitas guru. Pada intinya *origami* bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan

Menurut ahli, metode pengajaran menggunakan *origami* tergantung dari materi pelajaran dan kondisi siswa. Jika materi mewajibkan untuk belajar kelompok, guru harus menyiapkan siswa untuk belajar kelompok. Namun, jika materi bisa disampaikan dengan metode one by one guru harus melakukan pendekatan langsung kepada siswa. Metode menggunakan *origami* adalah rancangan untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan disesuaikan dengan kemampuan guru, siswa dan sekolah. Perbedaan cara mengajar guru tidak menjadi masalah, karena guru mempunyai kemampuan kreatifitas yang berbeda. Keberhasilan pembelajaran *origami* bisa dilihat dari target dan tujuan materi pelajaran yang dapat tercapai dalam dua jam pembelajaran. Target dan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan RPP. Jadi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* yang dilaksanakan guru di SD Negeri Wijirejo sudah sesuai dengan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah lain. Perbedaan terletak di cara mengajar dan metode mengajar sesuai tingkat kreatifitas guru. Guru melaksanakan pembelajaran menyesuaikan materi pelajaran, kondisi siswa dan lingkungan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan *Origami*

Jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang ada di sekolah dan disusun oleh peneliti bersama guru kelas yang mengajar dikelas tersebut, yaitu ibu Murtiti, beliau berperan sebagai kolaborator. Semua kegiatan pengajaran dilaksanakan oleh peneliti, sementara kolaborator mengamati jalannya kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* selama penelitian berlangsung.

2. Pengembangan *Origami* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Pengembangan pembelajaran *origami* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dilakukan untuk memacu semangat siswa dalam proses belajar mengajar. Pemberian materi di awali melalui video dan gambar grafik tentang seni melipat atau *origami*, siswa dibagikan gambar grafik *origami* dan siswa mulai membuat *origami*, sehingga anak dapat meniru atau mengikuti arahan, anak belajar berkarya, anak belajar membaca gambar grafik, dan belajar membuat mainannya sendiri. Sedangkan siswa mulai membuat *origami* dan menggambar *origami*, selain sebagai seni melipat kertas pembelajaran *origami* dikembangkan menjadi media gambar siswa dengan menggunakan warna. Siswa sudah mulai pada pengembangan pembelajaran *origami* dengan menggabungkan antara seni melipat kertas dengan seni menggambar siswa, anakpun mulai belajar berimajinasi hingga siswa sudah mulai menempelkan karya *origami* yang sudah digambar pada kertas

A3 yang telah disiapkan kemudian siswa melanjutkan membuat gambar keseluruhan atau *finishing* gambar *origami*, anak sudah mulai belajar menemukan solusi bagi persoalannya, belajar menempatkan hasil karya *origami* dan berpikir matematis hingga siswa sudah dapat memamerkan gambar *origaminya* di sekolah.

Dari hasil karya siswa dengan pengembangan pembelajaran *origami* melewati video dan gambar grafik tentang melipat tersebut, siswa terlihat senang mengerjakannya. Sedangkan saat siswa mulai membuat *origami* dan menggambar *origami* juga siswa cukup bersemangat membuat karya *origaminya*. Siswa sudah mulai pada pengembangan pembelajaran *origami* dengan menggabungkan antara seni melipat kertas dengan seni menggambar siswa sangat antusias untuk menyelesaikan tugasnya, walaupun tugas yang diberikan lebih sulit dari tugas sebelumnya yaitu dengan teknik menempel *origami* yang dibuat siswa kedalam kertas A3 dan siswa melanjutkan membuat gambar keseluruhan dan dipamerkan di sekolah.

3. Pembelajaran *Origami*

Sebelum peneliti terjun langsung mengajar dengan menggunakan *origami* sebagai pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terlebih dahulu peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan. Rancangan dibuat sebagai pedoman untuk guru kelas IIB pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran. Selain itu, rancangan ini dibuat untuk mengetahui desain pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan *origami* sebagai pembelajaran. Guru sebagai

kolaborator membantu proses pembelajaran di kelas dengan *origami* sebagai pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Rancangan penelitian, materi yang digunakan adalah pengetahuan tentang seni melipat kertas melalui video dan gambar grafik tentang melipat *origami*. Sedangkan siswa mulai membuat karya *origami* bentuk binatang, rumah, tumbuhan dan pesawat. Siswa sudah mulai menggambar dan menempel karya *origami* yang dibuat pada kertas A3. Kemudian siswa melanjutkan membuat gambar keseluruhan dengan tema pemandangan dan dipamerkan di sekolah. Mengenai kejelasan tentang rancangan penelitian dapat dilihat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang tercantum pada lampiran.

a. Membentuk *Origami*

Pokok bahasan pada awal pembelajaran adalah siswa dikenalkan tentang seni melipat kertas atau *origami* melalui video tentang pembelajaran *origami*. Guru pada awal pelajaran menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran.

Pada awal pembelajaran siswa diberikan penjelasan dan pengantar tentang pembelajaran *origami* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Setelah pembelajaran dengan diawali melalui video dan gambar grafik tentang melipat *origami* selesai dilakukan, siswa diminta untuk membuat *origami* sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam membuat karya *origami* dengan dapat melihat gambar grafik yang sudah dibagikan pada setiap siswa.

Pada awal pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali pembelajaran dengan waktu 4 jam pelajaran, yaitu 2 jam pelajaran untuk pembelajaran pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 mei 2012 jam 4-6 (pukul 09.00-10.30) dan pembelajaran ke-2 dengan waktu 2 jam pelajaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 12 Mei 2012 jam ke 4-6 (pukul 09.00-10.30).

Pada pembelajaran ini guru menjelaskan kepada siswa tentang *origami*, untuk mengetahui apresiasi awal siswa tentang *origami* atau seni melipat kertas. Selanjutnya guru mulai menayangkan seni melipat kertas melalui LCD. Guru mengajak siswa membuat *origami* sebagai salah satu upaya untuk memotifasi daya imajinasi dan antusias siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya dalam membuat karya. Selanjutnya guru menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran, siswa dibagikan gambar grafik untuk membantu siswa membuat *origami* dan siswa sudah mulai membuat *origami* bentuk binatang (katak, kupu-kupu, kumbang, kelinci, bebek, burung) dengan memilih salah satu bentuk yang disenangi dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Siswa mengumpulkan hasil karyanya kemudian dikumpulkan menjadi satu lalu dipamerkan di depan kelas agar siswa dapat melihat hasil karya teman-temannya.

Pada pembelajaran selanjutnya guru mengingatkan tentang seni melipat kertas atau *origami*. Kemudian siswa mulai membuat *origami* bentuk tumbuhan, rumah, perahu dan pesawat dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Selanjutnya siswa mengumpulkan hasil karyanya kemudian dipamerkan di depan kelas agar siswa dapat melihat hasil karya teman-temannya.

1) Keberhasilan Proses

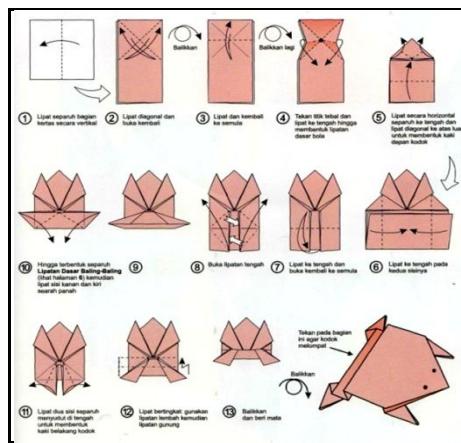
Pada tahapan belajar *origami* ini siswa dipancing untuk lebih dapat berimajinasi lagi lewat tayangan video dan anak mulai meniru atau mengikuti arahan yang diterapkan pada video yang telah diperlihatkan kepada siswa. Kegiatan ini cukup berjalan dengan baik dan siswa mulai membuat karya *origaminya*. Pembelajaran *origami* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang dilakukan sangat memungkinkan bisa meningkatkan antusias belajar siswa dan siswa terlihat antusias karena dapat terlihat dengan banyaknya pertanyaan yang diberikan. Siswa juga terlihat aktif dan bersemangat untuk mengerjakan tugasnya. Sehingga yang diberikan bisa dikerjakan dengan baik oleh siswa dan selesai dengan cepat.

Dalam pembuatan karya untuk pembelajaran pertama siswa sedikit kesulitan untuk membuat bentuk *origami* dengan bentuk tertentu. Siswa masih ragu dalam membuat bentuk *origami* yang dibuat sehingga banyak memunculkan pertanyaan-pertanyaan tentang proses pelipatannya. Setelah dua kali pembelajaran berikutnya siswa mulai lebih bisa untuk membuat *origami* yang lebih rapih.

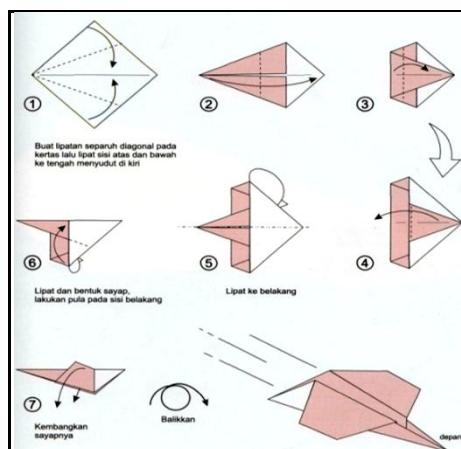
Dalam penggunaan *origami* siswa membuat beberapa bentuk yaitu bentuk binatang, tumbuhan, rumah, perahu, dan pesawat. Pada pembelajaran ini siswa langsung memahami dan tanpa banyak bertanya siswa langsung mengerjakan, kecuali ada beberapa hal yang perlu ditanyakan, dan hasilnyapun cukup menggembirakan, siswa lebih kreatif dan cepat memahami apa yang dimaksud oleh guru dan guru sendiri tidak perlu menjelaskan dengan detail.

Dalam proses pembelajaran kali ini siswa lebih bersemangat dan mengalami kemajuan. Suasana kelaspun tidak begitu ramai dengan candaan para

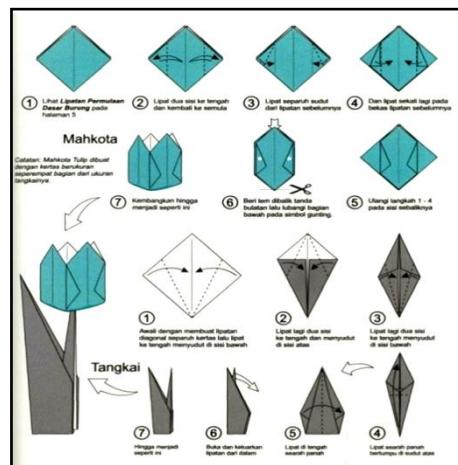
siswa tetapi ramai dengan pertanyaan yang benar-benar siswa belum memahaminya. Tingkat belajar siswa lebih terpacu karena dapat dilihat dari hasil karya siswa yang bervariatif dan inovatif, apalagi setelah mengetahui proses apa yang besok akan dibuat.



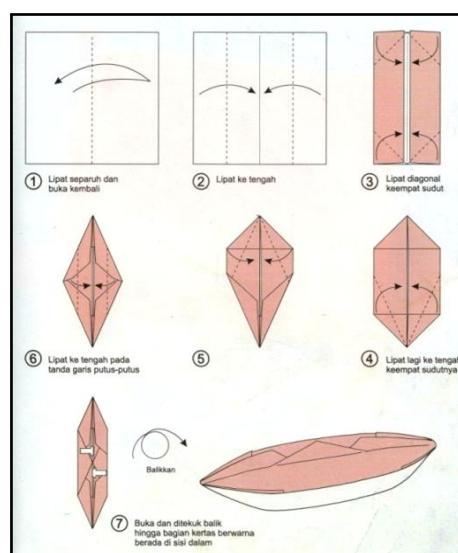
Gambar III: Diagram *Origami* bentuk katak (Hiray, 2010:24)



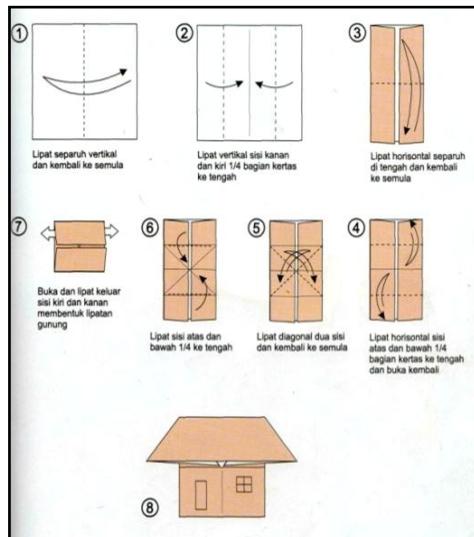
Gambar IV: Diagram *origami* bentuk pesawat jet (Hiray, 2010:8)



Gambar V: Diagram *Origami* bentuk bunga tulip
(Hiray, 2010:25)



Gambar VI: Diagram *Origami* bentuk perahu
(Hiray, 2010:13)



Gambar VII: **Diagram Origami bentuk rumah**
(Hiray, 2010:15)

Contoh *origami* yang dilihat siswa sebagai panduan cara dan langkah-langkah membuat bentuk gambar *origami*. Dari diagram gambar *origami* siswa dipacu untuk belajar mengikuti atau meniru langkah-langkah yang ada di gambar grafik *origami*, selain anak juga mengikuti arahan dari guru.

Masalah yang dihadapi saat awal pembelajaran *origami* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini, sebagian siswa kurang memahami apa yang harus dilakukan, karena siswa dituntut berimajinasi untuk memahami pembelajaran yang digunakan sehingga memunculkan pertanyaan-pertanyaan, itupun hanya beberapa saja karena siswa masih merasa takut untuk bertanya. Dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut siswa menjadi bisa paham akan apa yang harus dikerjakan, karena pembelajaran *origami* tersebut membuat siswa dapat menuangkan kreasi bentuk pada setiap lipatannya.

Origami merupakan hal yang tidak baru karena siswa sudah mendapatkannya pada saat di Taman Kanak-kanak (TK), tetapi siswa baru

menemukan bentuk lipatan yang baru maka siswa masih sedikit kesulitan membuatnya. Setelah dilakukan beberapa kali membentuk siswa mulai dapat menuangkan idenya, dapat dilihat dari hasil karya siswa yang semakin bervariasi. Sehingga untuk pembelajaran berikutnya peneliti dan kolaborator lebih mendampingi siswa dengan bentuk pendampingan yang membuat siswa lebih santai. Karena siswa Sekolah Dasar kelas IIB merupakan masa-masa bermain. Sedangkan untuk pembelajaran dan karya, tingkat kesulitan dapat ditingkatkan kembali karena melihat dari semangat dan agar daya imajinasi siswa bisa lebih terpacu.

2) Keberhasilan Produk

Kegiatan belajar mengajar Seni Budaya dan Keterampilan memang berbeda dengan kegiatan belajar mengajar yang lain, karena siswa dan guru dituntut lebih kreatif. Pembelajaran *origami* yang diberikan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan cukup membantu siswa untuk memunculkan ide-ide baru, sehingga menjadikan siswa lebih kreatif. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh kolaborator pada saat selesai pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan *origami*, membuat siswa lebih berinovasi dalam pembuatan karyanya. Kolaborator merasa senang dengan kemajuan siswa dalam membuat karya.

Pembelajaran dengan *origami* yang telah dilakukan di kelas, dapat dilihat bahwa siswa sangat senang dapat mengikuti kegiatan tersebut dan menikmatinya, karena dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *origami* dapat diketahui dari kemampuan siswa dalam membuat karya mulai dari bentuk hingga proses akhir *origami*.



Gambar VIII: Karya Origami Siswa Kelas IIB

Setelah dilakukan sebanyak dua kali, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *origami* ini, berdasarkan pengamatan peneliti dan kolaborator bahwa kegiatan tersebut bermanfaat dalam memacu antusias dan kreativitas siswa, walaupun masih ada beberapa siswa yang belum sepenuhnya menuangkan imajinasinya dalam karya yang dibuatnya. Sedangkan untuk guru sendiri merupakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas yang menarik dan menyenangkan.

3) Faktor Penghambat dan Pendukung

Pembelajaran dengan menggunakan *origami* ini terjadi perubahan pembelajaran dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meskipun belum maksimal. Siswa lebih terpacu dalam mengikuti pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan siswa lebih kreatif, karena dapat dilihat dari hasil karya siswa yang bervariasi. Dalam pembelajaran, siswa aktif bertanya dengan apa yang mereka merasa kesulitan membaca diagram gambar, sehingga suasana kelas menjadi lebih ramai dan hidup. Siswa sering menanyakan ide-ide

yang mereka inginkan dalam pembuatan karya. Walaupun masih ada beberapa siswa yang masih takut untuk bertanya kepada guru, yang mengakibatkan ada beberapa siswa yang belum memunculkan gagasannya.

Dari segi karya, siswa mulai memahami dalam pembuatan bentuk dan lipatan. Dari hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, siswa mulai mudah dalam membuat karya *origami* dengan bentuk binatang, rumah, pesawat dan perahu yang guru tugaskan. Sehingga untuk selanjutnya tingkat kesulitan siswa lebih ditingkatkan lagi mulai dari segi bentuk hingga penyelesaian akhir karya.

b. Pengembangan *Origami*

Pada pembelajaran *origami* ini dilakukan dalam dua kali pembelajaran. Pada pembelajaran pertama ini siswa sudah mulai menggambar dan memberi warna pada *origaminya* yang dibuat dan setelah siswa sudah menyelesaiannya siswa diberi tugas untuk menempelkan karya *origami* yang sudah diwarna dan diberi gambar siswa mulai menempelkannya pada kertas A3.

Pembelajaran dilaksanakan dengan waktu 4 jam pelajaran, yaitu 2 jam pelajaran untuk pembelajaran pengembangan *origami* pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 Mei 2012 jam 4-6 (pukul 09.00-10.00) dan pembelajaran pengembangan *origami* ke-2 dengan waktu 2 jam pelajaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 19 Mei 2012 jam ke 4-6 (pukul 09.00-10.30).

Pembelajaran inti guru menjelaskan tugas selanjutnya yang akan dikerjakan siswa. Menentukan bahan dengan mempersiapkan karya *origami* siswa

yang nantinya akan diberi gambar dan diberi warna dengan pastel, guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Siswa mengumpulkan hasil karyanya kemudian dipamerkan di depan kelas agar siswa dapat melihat hasil karya teman-temannya.

Pada pengembangan pembelajaran selanjutnya siswa menyiapkan karya *origami* yang sudah dibuat, digambar dan diberi warna yang selanjutnya guru mengajak siswa untuk berimajinasi juga berkreativitas, guru memberikan demonstrasi tentang karya yang akan dibuat dengan menentukan alat dan bahan pendukung praktek yaitu gabungan karya *origami*, dengan alat dan bahan yaitu lem, dan pastel, lalu *origami* dapat ditempelkan pada kertas A3 yang telah disiapkan dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Siswa mengumpulkan hasil karyanya kemudian dipamerkan didepan kelas agar siswa dapat melihat hasil karya teman-temannya.

1) Keberhasilah Proses

Pengembangan pembelajaran *origami* baik itu pembelajaran pengembangan pertama dan kedua, dilihat dari hasil pemantauan atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator dalam tindakan pengembangan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan pembelajaran *origami* ini, menunjukkan beberapa peningkatan diantaranya dari daya imajinasi dan kreativitas dan membuat model yang menunjukkan peningkatan belajar siswa. Mulai dari pembuatan karya hingga kekreatifan siswa dalam bertanya tentang hal yang mereka belum pahami dan dalam menuangkan idenya. Kreativitas dan

imajinasi siswa meningkat dari bentuk karya hingga proses akhir, yaitu dengan pemberian warna dengan menggunakan pastel.

Dalam pengembangan pembelajaran ini siswa mulai ada peningkatan untuk memahami pembelajaran yang diberikan yaitu belajar berimajinasi dan kreativitas juga membuat model sehingga siswa lebih cepat dalam pembuatan karya. Proses pada pengembangan pembelajaran ini lebih meningkat tingkat kerumitan dan kesulitannya, karena dilihat dari hasil pertama. Awalnya peneliti dan kolaborator yang sedikit ragu dengan tindakan yang diberikan, tapi setelah dilakukan pembelajaran siswa bisa melakukannya dengan baik.

Peranan guru dalam memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan *origami* juga sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa, mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Meningkatnya antusias siswa sangat menentukan dalam meningkatnya proses belajar mengajar di kelas, karena dengan daya imajinasi siswa yang meningkat maka kreativitas siswa juga ikut meningkat. Sehingga siswa akan mengikuti pembelajaran dengan baik dan akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Proses pembelajaran menggunakan *origami* pada pengembangan pembelajaran dapat dilihat dari hasil karya siswa yang semakin baik dari pembentukan *origami*. Karya yang dibuat bervariasi mulai dari proses pembuatan hingga penyelesaian karya yang telah dibuatnya. Dari hasil karya pengembangan pembelajaran siswa mulai berani untuk mengekspresikan hasil karyanya dengan bentuk yang mereka inginkan.

Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *origami* ini, dilakukan secara bertahap dari yang mudah sampai proses berikutnya yang lebih rumit. Tingkat

kreativitas siswa mulai meningkat yang ditandai dengan hasil karya siswa yang semakin bervariasi dan inovatif.

2) Keberhasilan Produk

Pada pengembangan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* ini, mengalami beberapa peningkatan. Dari hasil pengamatan peneliti dan guru kelas atau kolaborator dapat dilihat bahwa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan menikmati kegiatan tersebut. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* dapat dilihat dari karya siswa yang mengalami peningkatan, dari segi bentuk mengalami perubahan yang semula tidak rapih menjadi rapih dan dengan pewarnaan yang sudah bagus.

Pengembangan *origami* dengan pewarnaan dan ditempel pada kertas berukuran A3 memungkinkan siswa untuk mengembangkan daya imajinasi dan daya kreatifnya juga anak belajar berkarya.



Gambar IX: Hasil Pengembangan *Origami* yang Telah dibentuk dan diberi Gambar juga Warna Karya Fitria Apriliyanti Siswa Kelas IIB



Gambar X: Hasil Pengembangan *Origami* yang Telah dibentuk ditempel Karya Fitria Apriliyanti Siswa Kelas IIB

Dari hasil karya yang dibuat Fitria mulai bervariasi yang dapat dilihat dari segi bentuk karya dan goresan warna serta letak penempelan *origami*. Pada pembelajaran ini peneliti dan kolaborator membebaskan siswa untuk bereksperimen dengan karya yang dibuatnya, sehingga memunculkan karya-karya yang berbeda sesuai dengan keinginan siswa.

Setelah pembelajaran pengembangan dilakukan dengan menggunakan *origami* ini, berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborator menyatakan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat bagi siswa baik dari segi kognitif, afekti, dan psikomotor. Karena dapat membuat siswa lebih paham dan daya imajinasi siswa yang memunculkan kreativitas siswa.

3) Faktor Penghambat dan Pendukung

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada pengembangan *origami* sebanyak dua kali pembelajaran. Dari hasil diskusi peneliti dan kolaborator tersebut ditemukan beberapa perubahan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Diantaranya perubahan karya serta peningkatan kreativitas siswa dibandingkan pada pembentukan *origami*.

Dari hasil karya, siswa sudah berani memunculkan ide-idenya yang kemudian diekspresikan lewat karya yang dibuatnya. Sehingga hasil karya siswa pada pengembangan ini lebih bervariasi dan inovasi. Peningkatan imajinasi siswa dan perubahan pembelajaran *origami* yang disampaikan di kelas. Perubahan pembelajaran *origami* tersebut yaitu dengan semakin meningkatnya proses tingkat kesulitan siswa dalam membuat karya.

Dari hasil pengamatan penggunaan pembelajaran *origami* pada pengembangan *origami* ternyata siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam memahami pembelajaran yang digunakan, dan anak belajar berkarya, berimajinasi, berkreativitas, sehingga mempermudah guru untuk menerangkan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Sedangkan untuk efisien waktu, penggunaan pembelajaran *origami* disamping mempermudah guru untuk menerangkan juga siswa lebih cepat dalam memahami apa yang harus mereka kerjakan, sehingga siswa dalam pembuatan karya lebih cepat dalam menyelesaiakannya.

Setelah pengembangan pembelajaran *origami*, dan hasil pemantauan peneliti dan kolaborator dapat dilihat dari pemahaman siswa tentang tugas yang diberikan menggunakan pembelajaran *origami* menunjukkan kemajuan. Kemajuan daya imajinasi siswa juga membawa dampak baik pada meningkatnya kreativitas siswa, yang dapat dilihat dari hasil karya siswa yang semakin bervariasi dan berani mengekspresikan karya yang dibuatnya.

c. *Finishing Gambar Origami*

Pada pembelajaran *finishing* gambar *origami* pertama siswa sudah mulai menggambar dengan tema pemandangan. *Finishing origami* dilaksanakan dalam

dua kali pembelajaran dengan waktu 4 jam pelajaran, yaitu 2 jam pelajaran untuk pembelajaran pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 23 Mei 2012 jam 4-6 (pukul 09.00-10.00) dan pembelajaran ke-2 dengan waktu 2 jam pelajaran yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Mei 2012 jam ke 4-6 (pukul 09.00-10.30).

Pada kegiatan inti ini siswa menyiapkan karya *origami* yang sudah dibuat, digambar dan diberi warna yang selanjutnya guru mengajak siswa untuk berimajinasi tentang karya yang akan dibuat dengan gabungan karya *origami*, yang telah ditempelkan pada kertas A3, dan guru menugaskan siswa untuk menggambar dengan tema pemandangan dan guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Siswa mengumpulkan hasil karyanya kemudian dikumpulkan menjadi satu dipamerkan didepan kelas agar siswa dapat melihat hasil karya teman-temannya.

Pada pembelajaran selanjutnya siswa mulai memamerkan karyanya di lorong sekolah pada guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Guru memberikan apresiasi dan nilai pada karya siswa.

1) Keberhasilan Proses

Dari hasil pengamatan yang diperoleh pada pembelajaran *finishing origami* ini menunjukkan adanya sikap positif. Selain itu siswa juga dapat mengeluarkan imajinasinya dalam membuat karya yang dibuat. Proses atau langkah-langkah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* kali ini disajikan dalam format tugas individu.

Peran peneliti dan kolaborator atau guru kelas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* ini juga sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, peneliti dan kolaborator tidak bisa hanya berperan sebagai pengamat luar saja. Peneliti dan kolaborator perlu memacu semangat siswanya dan membebaskan siswanya untuk berkreasi pada karyanya sesuai dengan yang mereka inginkan. Guru memberikan pemahaman dan penjelasan bila siswa mengalami kesulitan. Dalam pembelajaran membuat gambar keseluruhan dan di pamerkan ini siswa mengalami peningkatan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kreativitas siswa juga mengalami peningkatan, yang dapat dilihat dari bentuk karya setiap siswa yang bervariasi.

Dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* merupakan salah satu alternatif pembelajaran, baik yang bersifat praktek maupun non praktek. Karena *origami* memiliki bentuk yang menarik sehingga mendorong siswa untuk bersemangat dalam belajar. Pada proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Antusias siswapun nampak terutama pada saat siswa telah dapat menyelesaikan hasil karya *origami* yang telah ditempelkan pada kertas A3 dan diwarnai hingga saat dipamerkan. Sehingga siswa merasa senang telah dapat menyelesaikan dengan tahapan yang cukup panjang, sampai dengan dipemerkan siswa sangat merasa bahwa hasil karya mereka dapat dilihat teman-teman yang lain satu sekolah. Kegiatan ini berjalan dengan baik hingga anak mulai menyenangi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bukan hanya dari siswa kelas IIB saja yang terpacu tetapi juga siswa SD Negeri II Wijirejo yang telah melihat karya siswa kelas IIB yang telah dipamerkan di sekolah.

2) Keberhasilan Produk

Pada pembelajaran *finishing origami* pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* ini, siswa diajak berimajinasi tentang karya yang akan dibuatnya. Siswa juga memiliki kebebasan dalam pembuatan karya yang dibuat, sesuai dengan kesenangannya. Dalam pembelajaran dengan *origami* ini, siswa tidak tertekan dalam membuat karya. Dengan siswa merasa senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran maka anak telah belajar berkarya, belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis juga belajar menemukan solusi bagi persoalannya.



Gambar XI: Hasil *Finishing Origami* karya Fitria Apriliyanti

Hasil gambar Fitria Apriliyanti dalam *Finishing* gambar *origami* adalah Fitria dapat menempatkan penempatan yang tepat dalam karya menggambarnya dengan *origami* bentuk kupu-kupu yang seolah-olah sedang terbang mengepakkan sayapnya, dan pada bentuk burung Fitri juga menempatkannya dengan paling atas hingga terlihat sedang terbang tinggi, bentuk rumah, bunga dan ayam menyatu pada gambar yang dibuat dengan tambahan gambar rumput-rumput juga warna tanah, hingga pada bentuk ikanpun Fitria menggambarkannya dengan

menggambarkan air hingga membentuk kolam, sehingga ketika Fitria membuat *origami* berarti Fitria telah belajar berkarya (seni). Penggunaan jenis ragam dan warna kertas juga warna pastel akan menjadikan model yang berbeda, termasuk komposisi yang diinginkannya.

Dalam pembuatan karya siswa diajak berimajinasi sesuai dengan apa yang mereka inginkan, sehingga dalam pembuatan karya siswa bebas berkreasi sesuai dengan kreativitasnya. Dengan seringnya siswa berimajinasi maka akan memunculkan ide-ide baru, sehingga secara tidak langsung kreativitasnya juga ikut meningkat. Dari hasil pengamatan peneliti dan kolaborator, kreativitas siswa mengalami peningkatan karena dapat dilihat dari hasil karya siswa yang menunjukkan hasil yang baik dari setiap pembelajaran.



Gambar XII: Hasil Karya Siswa Kelas IIB Pada Saat Dipamerkan di Sekolah

Dari hasil wawancara dengan siswa rata-rata siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran menggunakan *origami* dan ada beberapa siswa yang mengatakan kesulitan bila lipatannya yang dibuat terlalu banyak. Siswa juga menyatakan masih ingin belajar lagi menggunakan *origami*. Maka dari itu peran

guru sangat penting untuk dapat memacu antusias dan semangat siswa-siswanya dalam belajarnya.

3) Faktor Penghambat dan Pendukung

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran mulai dari membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami* menunjukkan siswa menyukai dan bersemangat. Pada saat proses kegiatan belajar mengajar menggunakan *origami* berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti menunjukkan peningkatan antusias siswa. Hal ini ditandai dengan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan siswa pada saat siswa mengalami kesulitan, dan bila siswa memiliki gagasan dalam pembuatan karyanya. Dengan semangatnya siswa dalam pembelajaran menggunakan *origami* ini, siswa lebih cepat dalam memahami tugas yang diberikan dalam pembelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran menggunakan *origami* ini siswa diajak untuk berimajinasi dengan apa yang harus dibuat, pada awalnya siswa mengalami kesulitan dalam berimajinasi kemudian setelah beberapa tindakan, siswa mulai cepat dengan tugas yang diberikan. *Origami* ini merupakan hal baru bagi siswa dan menarik, sehingga dalam pembelajaran siswa lebih terpacu. Dari hasil wawancara dengan siswa, rata-rata siswa menyatakan senang dengan pembelajaran menggunakan *origami*. Karena dalam pembelajaran tersebut siswa diajak bermain dan berinovasi menggunakan kertas sebagai bahan utamanya. Siswa diajak berimajinasi atau membayangkan tentang benda-benda yang ada disekitarnya, sehingga memunculkan ide-ide baru dalam karyanya.

Siswa mengalami kesulitan jika lipatan yang dibuat terlalu banyak. Siswa kelas II Sekolah Dasar belum mampu dalam memahami bentuk lipatan yang terlalu rumit, sehingga dalam pembelajaran menggunakan *origami* ini, perlu adanya tahapan-tahapan, mulai dari yang sederhana hingga yang paling rumit, disesuaikan dengan tingkat kematangan dan umur siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas, *origami* dapat memotivasi siswa dalam memunculkan inovasi-inovasi baru dalam karyanya. *Origami* dapat meningkatkan antusias belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, karena siswa diajak untuk berimajinasi dan berinovasi. Apalagi digabungkan melipat dan menggambar dengan bahan-bahan yang digunakan berupa lem, gunting, kertas lipat, kertas gambar ukuran A3 dan pastel, yang dapat memunculkan ide-ide baru serta mendorong siswa lebih kreatif.



Gambar XIII: Kegembiraan Siswa Kelas IIB SD Negeri II Wijirejo Akan Hasil Karyanya dengan Memamerkan Karyanya di Depan Kelas

Dari hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *origami* dapat diterima oleh sebagian besar siswa. Hal ini menunjukkan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*. *Origami* juga merupakan salah satu

alternatif pembelajaran yang menarik yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagian besar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, mulai dari proses pembelajaran hingga hasil pembelajaran serta hasil karya siswa, menunjukkan peningkatan kearah yang lebih baik dan kreatif serta inovatif mulai dari pembentukan hingga *finishing* hasil gambar *origami* dan dapat dilihat bahwa anak telah belajar meniru atau mengikuti arahan, belajar membuat model, belajar membaca diagram gambar, belajar berimajinasi, belajar membuat mainannya sendiri, belajar menemukan solusi bagi persoalannya, belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis, hingga belajar menghargai atau mengapresiasi karyanya dan karya teman-teman, itu semua bisa dilihat dari awal pembelajaran hingga pameran karya siswa.

4. Aktivitas Siswa, Guru dan Hasil Kerja Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya dan Kerajinan Menggunakan *Origami*

Dari hasil analisis yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan membentuk *origami*, pengembangan *origami*, *finishing* gambar *origami* diperoleh temuan sebagai berikut.

a. Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan *Origami*

Dalam kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* peningkatan aktivitas dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat pembuatan karya mulai dari awal hingga akhir. Pengembangan karya siswa semakin meningkat mulai dari membentuk *origami* hingga pelaksanaan

finishing gambar *origami*, dan dari tindakan siswa pada saat mengamati hasil karya temannya.



Gambar XIV: Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Ada beberapa tahapan-tahapan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* dalam membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami* sampai di pamerkan adalah membuat karya dari bahan kertas, mengembangkan karya (pewarnaan, menempel, dan menggambar), mengamati hasil karya teman. Dalam aktivitas tersebut guru dan peneliti tetap memperhatikan dan membimbing siswanya dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* tersebut, mulai dari pembuatan hingga penyelesain akhir karya yang dibuat siswa.

Pada membentuk *origami* dan *finishing origami* hingga di pamerkan, siswa terlihat senang dalam membuat karya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Siswa mengalami kemajuan yang baik dalam berkarya mulai dari bentuk karya *origami* yang semakin baik dan rapi, hingga pengembangan karya yaitu dengan warna pastel yang semakin bervariasi. Sedangkan dalam mengamati hasil karya temannya, siswa masih cenderung tidak

memperhatikan karya temannya, karena siswa lebih cenderung untuk mengamati karya yang dibuatnya.

Pada pengembangan pembelajaran *origami* aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan pembelajaran *origami* dinilai sudah sangat baik. Dalam pembuatan karya, siswa sangat antusias dalam mengerjakannya. Dapat dilihat dari hasil karya siswa yang semakin meningkat, walaupun tugas yang diberikan lebih sulit dan rumit.

Aktivitas siswa pada pembelajaran *finishing* gambar *origami* mengalami peningkatan aktivitas dalam proses belajar mengajar mengalami peningkatan dari sebelumnya, karena siswa bisa meningkatkan hasil karyanya, walaupun karya yang dibuatnya lebih sulit, dan siswa juga dibebaskan untuk berekspresi pada pembuatan karya.

b. Pengembangan *Origami* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Pemberian materi di awali melalui video dan gambar grafik tentang seni melipat atau *origami*, siswa mulai membuat *origami*. Sedangkan siswa mulai membuat *origami* dan menggambar *origami*, selain sebagai seni melipat kertas pembelajaran *origami* dikembangkan menjadi media gambar siswa dengan menggunakan warna. Siswa sudah mulai pada pengembangan pembelajaran *origami* dengan menggabungkan antara seni melipat kertas dengan seni menggambar siswa, siswa menempelkan karya *origami* yang sudah digambar pada kertas A3 yang telah disiapkan kemudian siswa melanjutkan membuat gambar keseluruhan dan dipamerkan di sekolah.

Dari hasil karya siswa dengan pengembangan pembelajaran *origami* melalui video dan gambar grafik tentang melipat tersebut, siswa terlihat senang, memperhatikan, meniru dan mengerjakannya. Sedangkan saat siswa mulai membuat *origami* dan menggambar *origami* juga siswa cukup bersemangat membuat karya *origaminya*. Siswa sudah mulai pada pengembangan pembelajaran *origami* dengan menggabungkan antara seni melipat kertas dengan seni menggambar siswa sangat antusias untuk menyelesaikan tugasnya, walaupun tugas yang diberikan lebih sulit dari tugas sebelumnya yaitu dengan teknik menempel *origami* yang dibuat siswa kedalam kertas A3 dan siswa melanjutkan membuat gambar keseluruhan dan dipamerkan di sekolah.

5. Hasil Kerja Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menggunakan *Origami*

Hasil kerja siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan *origami*, selama membentuk *origami*, pengembangan hingga *finishing* gambar *origami* mengalami hasil kerja siswa yang bagus dan berjalan dengan apa yang direncanakan dalam pembelajaran menggunakan *origami*.

Siswa mulai memperhatikan video yang telah diputar di depan kelas, siswa mulai belajar berimajinasi untuk membuat berbagai macam bentuk binatang, tumbuhan juga benda yang lain dengan kertas *origami*, siswa juga mulai belajar meniru langkah demi langkah yang telah ada pada grafik gambar *origami* yang dimilikinya, ketika siswa mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan baik, maka sebenarnya siswa telah belajar bagaimana mengikuti petunjuk dan arahan dari gambar atau foto *origami*. Siswa membentuk belajar membuat sesuatu dari cara yang paling mendasar yakni meniru. Siswa dibagikan kertas diagram *origami*

dan siswa juga mulai antusias untuk membentuk kertas *origami*, selain melalui bimbingan seorang guru, dapat pula melalui animasi atau melalui diagram dari sebuah buku *origami*. Jadi siswa dapat membuat *origami* dengan mengikuti diagram yang ada dalam buku, mesti harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat kemampuannya. Ini diharapkan agar siswa tidak kesulitan untuk menyelesaikannya. Bahkan dianjurkan, ketika mendapatkan kesulitan guru membantu untuk menyelesaikannya. Yang pasti semakin sering anak berlatih melalui diagram-diagram yang ada, maka akan meningkat pula kemampuan membaca diagramnya, termasuk pengenalan terhadap jenis lipatan yang digunakan. Proses membaca diagram akan merangsang logikanya untuk memikirkan rangkaian dari tahap ke tahap selanjutnya hingga pada tahapan terakhir lipatan kertas sudah membentuk suatu model *origami*. Siswa telah dapat menyelesaikan banyak model *origami* yang juga dapat digunakan untuk bermain anak, misalnya kodok lompat, pesawat-pesawat terbang, perahu dan lain-lain. Model-model bentuk *origami* umumnya dapat dibuat dari selembar kertas saja siswa mulai *berorigami*, melipatnya sendiri adalah bagian dari bermain. Setelah menjadi model dapat dimainkan baik sendiri atau bersama. Sampai pada menggambar *origami*, siswa mulai belajar membuat model, ketika seorang anak *berorigami*, siswa sedang belajar membuat tambahan pada bentuk *origami* yang dibuatnya, sesuai dengan karya-karya baru oleh para siswa, siswa akan membuat gambar dan warna dengan dituangkan pada *origami* yang dibuatnya, contoh siswa menggambar mata pada setiap bentuk binatang dan menambahkan gambar juga warna, penggunaan jenis ragam dan warna akan menjadikan model

yang berbeda pada bentuk lainnya. Menempel dan *vinishing origami* siswa belajar berkarya seni juga belajar menemukan solusi bagi persoalannya yang terdiri dari tahap pengembangan, setiap langkah atau pengembangannya merupakan rangkaian persoalan-persoalan lipatan yang beraneka ragam. Ketika siswa mengikuti setiap tahapan pengembangan, siswa sedang menghadapi persoalan pada setiap pengembangan membuat gambar *origami*, untuk anak umur tertentu akan berjalan logikanya, bagaimana mengikuti, membaca gambar, dan menyelesaian persoalannya. Bahkan jika sudah mulai membuat karya sendiri, siswa akan berusaha mencari solusi, hingga berhasil membentuk sebuah karya yang diharapkan. Siswa berlatih yang sangat baik bagi siswa berlatih untuk belajar memecahkan persoalannya. Siswa dapat belajar perbandingan dan berpikir matematis, tingkat keindahan sebuah karya gambar *origami* bergantung pada proporsi. Dengan demikian, aktivitas *origami* dapat membimbing siswa untuk mengenal konsep perbandingan bentuk sekaligus konsep matematis. Siswa juga belajar berkreatifitas dengan siswa sudah mulai mahir membuat karya gambar *origami*, maka pada saat tertentu akan muncul gagasan ingin membuat sesuatu dari teknik-teknik yang telah dikenalnya. Ini artinya siswa belajar berkreasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Hingga sampai pada memamerkan karya siswa belajar menghargai atau mengapresiasi, seorang anak ketika *berorigami* berarti juga akan belajar mengapresiasi seni dan keindahan sejak dini artinya siswa juga belajar kehalusan jiwa.

Hasil pembelajaran *origami* yang diterapkan pada pembelajaran, maka perlakuan terhadap siswa dalam pembelajaran menggunakan *origami* diharapkan

dapat meningkatkan kualitas karya siswa dan pemahaman siswa tentang *origami*. Hal ini terbukti pada membentuk *origami* rata-rata hasil karya siswa belum bisa membuatnya dengan rapih, juga ketepatan membentuk *origami* siswa. Pada pengembangan *origami* siswa dalam keserasian pada ketepatan bentuk pada pengembangan *origami*, walaupun tugas yang diberikan semakin sulit. Pada *finishing* gambar *origami* menggambar kekreatifitasan siswa dan hasil karya siswa atau *finishing* berjalan dengan lancer juga pembelajaran yang sesuai.

B. Pembahasan

1. Keterlibatan Siswa dalam Mengikuti Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Berdasarkan hasil data informasi awal yang telah diperoleh, dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan belum dikelola dengan maksimal. Pada pelaksanaan pembelajaran tersebut siswa hanya diberikan tugas yaitu menggambar, dan dalam prosesnya belum ada yang dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas siswa yang dipakai oleh guru kelas yaitu media papan tulis, sehingga terkesan monoton. Melihat kondisi tersebut, kegiatan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah perlu adanya perbaikan-perbaikan. Salah satu langkah yang dapat diambil oleh guru adalah pengembangan variasi dalam proses mengajar dan menggunakan pembelajaran yang tepat agar kreativitas dan imajinasi siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tersebut menjadi lebih baik. Melalui *origami* ini, kualitas pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menjadi lebih meningkat.

Guru lebih menitik beratkan pada mata pelajaran yang sifatnya normatif dan adaptif. Sedangkan mata pelajaran yang bersifat muatan lokal sedikit dikesampingkan. Sehingga guru belum menentukan pembelajaran yang tepat, khususnya untuk menumbuhkan antusias, motivasi dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Informasi awal terhadap antusias dan kreativitas siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan masih rendah, hal ini dapat di lihat dari hasil karya siswa pada saat pelaksanaan membentuk *origami*. Dengan hal tersebut maka penggunaan *origami* sebagai pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, diharapkan dapat memacu daya imajinasi, kreativitas dan berkarya siswa dalam pembelajaran tersebut.

2. *Origami* dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan

Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* dengan pengembangan *origami* yang digunakan diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Dari hasil kerja siswa mengalami kemajuan yang cukup berarti, mulai dari membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami*. Pengembangan *origami* juga diharapkan dapat lebih meningkatkan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, sehingga meningkat pula antusias dan daya imajinasi dan berkarya siswa. Dari hasil kerja siswa mulai dari membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami* mengalami peningkatan mulai dari bentuk hingga pengembangan karya yang dibuatnya.

Pengembangan *origami* yang dilakukan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada pembentukan *origami* adalah dengan menampilkan video

yang berisi cara membuat karya melipat *origami* dan pembuatan karya *origami* sehingga anak belajar mengikuti tahap demi tahap lipatan dengan baik, maka sebenarnya anak telah belajar bagaimana mengikuti petunjuk dan arahan dari guru, anak juga belajar ketika seorang anak berorigami membentuk model dari selembar kertas menjadi sebuah model sesuai dengan kemampuan dan kesukaannya, anak belajar membaca diagram dan berkarya.

Pada pengembangan *origami* yang dilakukan pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mengalami perubahan dari membentuk *origami* yaitu dengan gabungan antara bentuk karya *origami* dengan pewarnaan menggunakan pastel dan teknik tempel. Dari hasil belajar siswa mengalami peningkatan terutama pada kreativitas siswa dalam pembuatan karya. Hasil karya siswa pada pengembangan *origami* mengalami perubahan yang lebih meningkat. Dari hasil karya siswa lebih banyak variasi yang dilakukan oleh siswa itu sendiri. Pada pengembangan *origami* ini siswa lebih bebas untuk berekspresi dalam pengembangan karya yang dibuatnya, dan dapat dilihat siswa sudah belajar menempatkan *origami* dengan tepat sesuai dengan apa yang mereka tahu dan bayangkan, anak juga belajar perbandingan (proporsi) dan berpikir matematis.

Pada *finishing* gambar *origami* tingkat kesulitan dalam pembuatan karya siswa lebih meningkat, siswa membuat gambar dengan tema pemandangan dan disesuaikan dengan karya *origami* yang telah ditempel pada kertas A3, kemudian siswa dapat memamerkan karyanya di sekolah, dan anak telah belajar menemukan solusi bagi persoalannya, anak belajar mengikuti tahap demi tahap, artinya anak dapat menyelesaikan bentuk *origami*, anak belajar berkarya sehingga ketika

seorang anak membuat *origami* berarti anak belajar berkarya dan saat anak belajar mengapresiasi karya seni ketika berorigami berarti juga akan belajar mengapresiasi seni dan keindahan sejak dini, artinya juga belajar menghargai. Dengan meningkatnya tingkat kesulitan siswa, ternyata hasil kerja siswa juga mengalami peningkatan. Meningkatnya hasil kerja siswa dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan hasil karya yang dibuat oleh siswa, sehingga efektivitas pengembangan *origami* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan.

3. Peningkatan Kualitas Hasil

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, berdampak positif bagi terwujudnya peningkatan kualitas hasil pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil kerja siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada saat membentuk *origami* hasil karya yang dibuat siswa kelas IIB rata-rata tidak rapih.

Pada membentuk *origami* tema yang diangkat adalah pembuatan karya seni melipat atau yang biasa disebut *origami* dengan bentuk binatang, rumah, tumbuhan. Sedangkan pada pengembangan *origami* tema yang diangkat adalah mewarnai dan menggambar karya *origami* yang telah dibuat.

Pada pengembangan *origami* pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* rata-rata mengalami peningkatan, maka pada *finishing* gambar *origami* bertema menggambar pemandangan dengan gabungan *origami* dan memamerkan karya.

Pada *finishing* gambar *origami* pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* selain menekankan pada siswa untuk bekerjasama. Siswa juga ditekankan untuk dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan siswa yang lain, serta juga berani mengeluarkan pendapatnya baik kepada teman atau kepada guru kelas. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tersebut siswa hanya diberi tugas menggambar, sedangkan pembelajaran yang digunakan hanya papan tulis sehingga mengakibatkan siswa terlihat jemu dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, yang dilakukan pada membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami*, menunjukkan adanya peningkatan antusias dan semangat siswa yang cukup berarti. Aktivitas siswa dalam proses pembuatan dan pengembangan karya rata-rata lebih baik. Banyak pertanyaan yang diajukan siswa dalam membuat *origami* ini menunjukkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Pada pengembangan *origami* pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, dari hasil pengamatan aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti aktivitas siswa dalam pembuatan dan pengembangan karya, dari hasil pengamatan 80% siswa dapat mengikuti dengan baik. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran pada pengembangan *origami* ini menunjukkan kemajuan yang lebih baik dari pembelajaran sebelumnya, tapi masih perlu ditingkatkan khususnya aktivitas dalam mengamati karya dan pengembangan karya.

Pada *finishing* gambar *origami* mengalami perubahan dari pembelajaran sebelumnya, karena disesuaikan dengan hasil refleksi pengembangan *origami*. Pada *finishing* gambar *origami* ini pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* dilakukan dengan penggabungan karya *origami*, menempel dan menggambar dilakukan dengan sistem individu, bertujuan untuk lebih meningkatkan daya imajinasi siswa terutama dalam mengamati hasil karya teman pada saat memamerkan karya siswa.

Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* juga dapat dilihat dari hasil wawancara dengan siswa, yang rata-rata siswa menyatakan senang dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, siswa juga tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga dalam wawancara tersebut siswa juga rata-rata ingin diajari lagi dalam membuat karya *origami*.

4. Origami Terhadap Proses Belajar Mengajar Seni Budaya dan Keterampilan

Hasil evaluasi guru kelas dan peneliti, pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* mulai dari membentuk *origami* hingga *finishing* gambar *origami* mengalami peningkatan dari antusias dan hasil karya siswa. Meningkatnya antusias siswa ditandai dengan semakin meningkatnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* yang dilakukan selama pembelajaran *origami* berlangsung.. Dengan meningkatnya antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* maka

meningkat pula hasil belajar siswa, yang ditandai dengan meningkatnya hasil kerja siswa.

Dari hasil pengamatan dan catatan lapangan guru kelas dan peneliti, diperoleh hasil bahwa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* cukup baik. Aktivitas siswa pada membentuk *origami* ini cukup baik, mulai dari proses pembuatan karya, sehingga anak belajar meniru atau mengikuti arahan, belajar membuat model, mainan sendiri, pengembangan karya dan belajar mengamati hasil karya teman, serta kerjasama dengan siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan dalam penggunaan *origami* dalam membentuk *origami* ini juga mempengaruhi dari hasil karya siswa. Dalam pembuatan karya siswa tidak mengalami kesulitan yang cukup berarti. Pada saat siswa mengikuti video yang sedang diputar di depan kelas dan siswa antusias untuk mengikuti panduan pada video yang sedang diputar, siswa sedikit mengalami kebingungan, untuk membuat karya *origami* dengan melihat grafik yang telah dibagikan karena merupakan hal baru unntuk membaca grafik *origami*. Tapi setelah diberi penjelasan dan stimulus, siswa mulai memahaminya dan hasil karya yang dibuatnya sangat menggembirakan, walaupun masih belum maksimal, sehingga anak dapat belajar membaca diagram grafik dengan mengetahui cara dan tahap membuat *origami*.

Pada pengembangan *origami* pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* mulai dari aktivitas hingga hasil kerja siswa mengalami peningkatan, walaupun dalam pembelajaran pengembangan *origami* ini kesulitan siswa lebih meningkat, yaitu pembuatan bentuk *origami* dan untuk mewarnainya. Dalam pembuatan karya siswa tidak mengalami kesulitan yang cukup berarti.

Siswa sedikit mengalami kebingungan, karena pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* merupakan hal baru, apalagi hasil karya *origami* yang mereka buat harus diberi warna sehingga siswa mengalami kebingungan. Tapi setelah diberi penjelasan dan stimulus, siswa mulai memahaminya dan hasil karya yang dibuatnya sangat menggembirakan, walaupun masih belum maksimal.

Pada *finishing origami* pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan hasil pembelajaran sebelumnya. Setelah dilaksanakan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami* yang dilakukan dengan pameran karya siswa, maka hasil yang dicapai sangat menggembirakan. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut meningkat khususnya untuk proses pada *finishing* gambar *origami* pada untuk menggambar dengan tema pemandangan dan sudah mulai memamerkan karya dari hasil siswa. Hasil kerja siswa juga menjadi lebih baik dari sebelumnya dan anak sudah belajar berkarya juga belajar menghargai atau mengapresiasi karyanya dan teman-teman. Sehingga evaluasi pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “*Origami* dalam Pembelajaran Mixed Media di SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul” dapat disimpulkan sebagai berikut:

Origami adalah sebuah seni melipat kertas, yang berarti dengan bahan kertaslah kreativitas seni ini dilakukan dan dikembangkan. Seni melipat kertas *origami* dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran di sekolah-sekolah untuk meningkatkan imajinasi berkarya siswa. *Origami* sebagai alat pembelajaran yang dapat memotivasi dan memacu kreativitas siswa khususnya siswa Sekolah Dasar, dengan pembelajaran *origami* banyak manfaat dalam pembelajaran *origami* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. *Origami* pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dilakukan dengan demonstrasi sebagai pemahaman dan pengetahuan siswa tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dan dengan ditampilkannya video cara dan langkah membuat *origami* siswa juga dibagikan grafik gambar *origami* untuk anak belajar meniru atau mengikuti arahan. Siswa ditugaskan untuk membuat bentuk binatang (kupu-kupu, katak, kelinci, kumbang, lumba-lumba) siswa dapat memilih bentuk yang disenangi. Pembelajaran dilanjutkan dengan bentuk rumah, perahu, bunga dan pesawat. Pembelajaran pengambangan *origami* siswa ditugaskan untuk menambahkan warna dan objek–objek gambar pada karya *origami* yang telah dibuat dan dengan menggabungkan *origami* menggunakan alat dan bahan yaitu gunting, lem dan

pastel, selanjutnya *origami* ditempelkan pada kertas A3. Pembelajaran *origami* pada praktik menggambar dengan tema pemandangan yaitu perpaduan *origami* dengan menggunakan pastel dengan menambahkan objek–objek yang siswa mau. Mengapresiasi karya siswa dengan mengadakan pameran dilorong sekolah.

Pembelajaran *origami* dapat meningkatkan motivasi dan semangat yang ditandai dengan meningkatnya antusias dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan meningkatnya hasil karya siswa menjadi iklim pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menjemuhan dan *origami* dapat meningkatkan imajinasi pada siswa.

B. Saran dan Rencana Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran dan rencana tindak lanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Untuk sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana bahan ajar yang berupa media pembelajaran, buku paket dan buku penunjang pembelajaran, khususnya buku Seni Budaya dan Keterampilan sebagai penunjang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Sehingga dalam proses belajar mengajar, guru memiliki referensi dan mempermudah guru dalam mengajar.
2. Untuk guru kelas disarankan dalam proses belajar mengajar agar dapat menggunakan alat pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang bervariatif, tidak hanya menggunakan papan tulis saja atau menggunakan metode ceramah dan penugasan, tapi dapat menggunakan media pembelajaran

atau metode juga media yang bervariatif seperti media gambar, media elektronik, dan media-media yang lain, yang dapat memacu siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dalam proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Guru juga sebaiknya lebih komunikatif dalam mengajar agar dapat mengetahui permasalahan dan memahami kesulitan siswa dalam belajar, sehingga guru dapat mencari solusi dalam memecahkan masalah yang dihadapi siswa-siswanya, maka proses belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

3. Untuk siswa, agar lebih ditingkatkan lagi dalam berkreasi dan berimajinasi, sehingga karya yang dihasilkan menjadi lebih fariatif dan inovatif. Dalam mengikuti pembelajaran di sekolah siswa lebih memacu diri untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alwi, Hasan. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bachri, Bachtiar S. 2010. *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif (Vol 10 No. 1 – April 2010).* *Jurnal Teknologi Pendidikan.* Surabaya: Unesa.
- Budiningsih, C Asri. 2004. *Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Pembelajaran.* Yogyakarta: FIP UNY.
- Grasindo. *Model Silabus Tematik Sekolah Dasar Kelas II.*
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanto. 2003. *Strategi Belajar Mengajar.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
- Hirai, Maya. 2010. *Kreasi Origami Favorit 30 Model Origami Terpopuler di Jepang + VCD Cara Membuat.* Jakarta: Kawan Pustaka.
- Kartono, St. 2006. *Sang Guru: Peta Ringkas Hubungan Guru-Murid di Berbagai Tradisi.* Yogyakarta: Ekspresi Buku.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodolog Penelitian Kualitatif.* Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Satyadewa, Dicky. 2006. *Sekilas Tentang Origami.* <http://dicydewa.multiply.com>.
- Sudjana, Nana. 2005. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah.* Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Wahyudin. 2003. *Menuju Kreatifitas: Menghadirkan Tulisan Tamu Yang dikemas Khusus Oleh Mohammad Fauzil Adhim Tentang Motivasi dan Kehebatan Anak.* Jakarta: Gema Insani Press.

Internet :

- Ismayanti. 2005. *Origami dan Anak.* <http://sanggarorigami.com>. Diunduh pada tanggal 20 Maret 2012.
- http://en.wikipedia.org/wiki/Mixed_media “wikipedia” diunduh pada tanggal 5 januari 2013.

Lampiran

Lampiran 1.

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN AHLI

1. Bagaimana penerapan pembelajaran Seni Budaya dan Pembelajaran SD Negeri II Wijirejo?
2. Bagaimana model pengelolaan bahan bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan?
3. Bahan ajar apa saja yang dapat menunjang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?
4. Apakah setiap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ada persiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)?
5. Apakah bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan telah sesuai dengan perkembangan karakteristik anak kelas II SD?
6. Bagaimana dengan alokasi waktu kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan?
7. Apakah pengajaran Seni Budaya dan Keterampilan selalu menggunakan media?
8. Kendala apa saja yang dihadapi guru ketika mengajar Seni Budaya dan Keterampilan?
9. Apakah bapak / ibu sudah menerapkan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*?
10. Menurut bapak / ibu guru apakah yang dimaksud dengan *origami*?

Lampiran 2.

LEMBAR WAWANCARA

I. IDENTITAS NARASUMBER

- a. Nama : Murtiti, S. Pd
- b. Alamat : Pajangan, Bantul
- c. Wali kelas : IIB
- d. Nama Sekolah : SD Negeri II Wijirejo

II. PERTANYAAN dan JAWABAN

1. Bagaimana penerapan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD Negeri II Wijirejo?

Jawab:

Penerapan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan guru kelas yang juga menentukan kreatif atau tidaknya untuk menerapkan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas IIB. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah pembelajaran teori dan praktik.

2. Bagaimana model pengelolaan bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan?

Jawab:

Mencari media atau alat juga bahan untuk pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Seni Budaya dan Keterampilan dalam pembelajarannya adalah menggambar, dan dengan diberi praktik juga penjelasan tentang menggambar macam-macam warna, bentuk, seperti bidang-bidang dan berbagai objek. Yang menjadi bahan ajar saya adalah menggambar bebas

dengan pewarnaan pastel, agar anak-anak tidak terpaku dengan apa yang ditentukan, tetapi anak dapat menuangkan ide-idenya.

3. Bahan ajar apa saja yang dapat menunjang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?

Jawab:

Bahan ajar adalah kertas juga pastel, dan dengan menggambar bebas yang siswa dapat melihat sekitar bermainnya dan lingkungan sekolah.

4. Apakah setiap pembelajaran Seni budaya dan Keterampilan ada persiapan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)?

Jawab:

Iya, ada memakai RPP dalam pembelajaran karena menjadi lebih terencana, juga tersusun karena semua guru disekolah SD II wijirejo ini pasti membuat RPP.

5. Apakah bahan ajar Seni Budaya dan Keterampilan telah sesuai dengan perkembangan karakteristik anak kelas II SD?

Jawab:

Saya rasa sudah sesuai dengan kemampuan dan perkembangan anak kelas II SD, dengan praktik menggambar betema lingkungan sekitar dan dengan bertemakan menggambar bebas anak bisa menuangkan ide yang anak punya. Tidak terpaku pada tugas yang ditentuka oleh guru.

6. Bagaimana dengan alokasi waktu kurikulum Seni Budaya dan Keterampilan?

Jawab:

2 jam pelajaran, 2 x 35 menit. Jika untuk pelajaran teori cukup, tetapi jika untuk praktik menggambar itu tidak cukup. Waktu untuk anak menyiapkan dan berfikir untuk mencari gambar apa yang akan dibuatnya juga mengkondisikan anak 1 jam pelajaran, 1 jam pembelajaran tidak cukup untuk menyelesaikan gambarannya.

7. Apakah setiap pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan selalu menggunakan media?

Jawab:

Media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sendiri tergantung dari kreatifitas dan inovasi guru dalam mengolah keterbatasan media ajar Seni Budaya dan Keterampilan. Media bisa berasal dari mana saja. Contohnya guru ingin menerangkan kepada siswa tentang warna juga pencampuran warna, guru bisa membawakan cat air. Sebagai media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan pengenalan warna-warna.

8. Kendala apa saja yang dihadapi guru ketika mengajar Seni Budaya dan Keterampilan?

Jawab:

Ide atau kekreativitasan guru yang belum dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas II. Sarana dan prasarana, jika siswa membuat karya gambar, memamerkan dan mengoleksi karya siswa, sekolah belum menyediakan tempat., hanya dalam kelas saja siswa dapat memajang karyanya.

9. Apakah bapak / ibu sudah menerapkan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*?

Jawab:

Belum, saya belum pernah mencoba pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menggunakan *origami*, saya hanya menggunakan pastel.

10. Menurut ibu apa yang dimaksud dengan *origami*?

Jawab:

Origami adalah seni melipat kertas dengan dapat membentuk berbagai bentuk dan lipatan yang membentuk bidang dasar.

Lampiran 3.

LEMBAR OBSERVASI MEMBENTUK *ORIGAMI*.

Observasi di kelas IIB pada hari Rabu dan Sabtu pada tanggal 9 dan 12 Mei 2012

pukul 09.00

Sebelum pembelajaran akan dimulai, guru menayangkan video *origami* serta menjelaskan langkah-langkah cara membuat origami berbentuk binatang, diantaranya bentuk binatang katak, kupu-kupu, kumbang, lumba-lumba, kelinci, rumah, perahu dan pesawat. Setiap siswa dibagikan gambar grafik *origami* untuk membantu siswa dalam membuat *origami* dengan langkah dan cara-caranya. Siswa memilih bentuk yang ingin dibuatnya, siswa sangat antusias dengan pembelajaran menggunakan *origami* yang akan dibuatnya. Kemudian setelah penayangan video *origami* selesai, ternyata siswa langsung paham, *origami* terkadang juga ada beberapa hal yang perlu ditanyakan dan hasilnya pun sangat mengembirakan siswa cepat memahami apa yang dimaksud guru, dan guru tidak perlu menjelaskan dengan detail. Dengan memilih bentuk yang anak sukai

Guru menugaskan untuk membentuk *origami* dengan memilih bentuk yang anak sukai bertujuan untuk anak dapat membentuk dengan keinginan hatinya, anak belajar mengikuti instruksi dari tayangan video juga instruksi dari guru dan belajar membaca diagram gambar dengan mengikuti langkah-langkah dan cara membentuk *origami*, anak juga belajar membuat mainannya sendiri. Hasil membentuk *origami* belum rapi tetapi bentuk *origami* itu sendiri sudah tepat.

LEMBAR OBSERVASI MENGEMBANGKAN *ORIGAMI*

Observasi di kelas IIB pada hari Rabu dan Sabtu pada tanggal 16 dan 19 Mei

2012 pukul 09.00

Hari ini kelas IIB mulai mengembangkan *origami* yang telah dibuat dengan menambahkan tahap demi tahap siswa membuat karya *origami* dengan menambahkan bagian-bagian yang ada pada binatang, misalkan mata, hidung, mulut, dll. Dengan pengembangan memberi gambar dan warna *origami* dapat menjadi lebih tepat. Dan suasana kelas pun agak tenang dengan kesibukan siswa membuat lipatan-lipatan *origami*. Pembelajaran pengembangan selanjutnya siswa dapat menempelkannya pada kertas A3.

Tugas yang diberikan guru pada pengembangan pembelajaran yang diberikan dengan menggambar *origami* dan menempelkan *origami* pada kertas A3 bertujuan untuk anak dapat berkreatifitas guru mendorong anak untuk belajar berfikir matematis dan ketepatan juga berkarya seni. Hasil yang dicapai setelah pembelajaran pengembangan *origami*, karya yang dihasilkan berfariatif dan berbeda satu sama lain dengan karya *origami* siswa yang cukup rapih.

LEMBAR OBSERVASI FINISHING GAMBAR ORIGAMI

Observasi di kelas IIB pada hari Rabu dan Sabtu pada tanggal 23 dan 26 Mei

2012 pukul 09.00

Hari ini sampai pada pembelajaran *Finishing gambar origami* dengan siswa ditugaskan untuk melanjutkan pembelajaran *origami* sebelumnya yaitu membentuk dan mengembangkan karya *origami*. *Finishing gambar origami* siswa mulai menggambar keseluruhan dengan menambahkan objek-objek pada gambar dan member warna pada gambar hingga menjadi gambar keseluruhan yang dipadukan dengan pengembangan *origami* yang ditempel. Siswa telah menyelesaikan gambarnya dan guru menginstruksikan agar anak sudah tidak dapat memamerkan gambarnya di lorong sekolah

Guru memberikan tugas pada siswa agar dapat belajar menyelesaikan masalah yaitu dengan pembelajaran yang terus berlangsung dan tahapan yang panjang hingga akhirnya menjadi sebuah karya dan anak belajar mengekspresikan karyanya dan juga teman-teman. Pada hasil gambar yang dibuat siswa berfariasi dan sudah cukup rapih dalam penggerjaannya, pada bentuk dan penempatan siswa sudah dapat menempelakan *origaminya* dengan tepat pada gambar.

Lampiran 4.

LEMBAR HASIL WAWANCARA TRIANGULASI DATA

1. IDENTITAS NARASUMBER

- a. Nama : Hery Asmara S. Pd
- b. Alamat : Jl. Siliran Lor 21 Yogyakarta
- c. Pekerjaan : Guru
- d. Nama Sekolah : SDN KINTELAN 1 YOGYAKARTA

2. RANGKUMAN HASIL WAWANCARA

Pembelajaran kelompok untuk anak SD tidak efektif, menurut saya lebih efektif jika one by one. Jika anak dikelompokkan yang ada anak hanya bermain dan ramai, jadi tujuan pembelajaran tidak tercapai. Dengan metode one by one guru akan mengetahui sejauh mana kemampuan siswa, sehingga pembelajaran efektif.

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah guru harus bersedia lebih kreatif, dalam artian guru harus mencari media pembelajaran yang bisa memacu anak untuk berpikir dan bertindak kreatif. Jadi jika guru menginginkan siswa kreatif, guru harus lebih kreatif. Siswa kreatif bisa terlihat dari hasil karya gambar yang dihasilkan. Dalam alokasi waktu dengan 2 jam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan berjalan maksimal jika materi pembelajaran yang disampaikan guru bisa dipahami dan dimengerti anak. Untuk mencapai pembelajaran yang aktif dan efektif guru harus menggunakan media yang bisa mendukung siswa mengerti dan memahami materi pembelajaran. Untuk memancing minat dan ketertarikan siswa dengan

media *origami*. Pembelajaran yang diawali dengan suasana yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami dan mencerna materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam kegiatan Seni Budaya dan Keterampilan dapat menggunakan cangkang telur dan bahan daun juga kertas, dalam pembelajaran menggunakan kertas anak disuruh menggunting bentuk yang mereka sukai dan gambar. Karena belum pernah mengajar menggunakan *origami* tetapi pembelajaran *origami* sendiri sudah baik dan sesuai dengan karakteristik anak.

LEMBAR HASIL WAWANCARA TRIANGULASI DATA

1. IDENTITAS NARASUMBER

- a. Nama : Heriyanto Wahyu E. P, S. Pd
- b. Alamat : Sarirejo I singosaren, Btp. Bantul, Yogyakarta
- c. Pekerjaan : Guru
- d. Nama Sekolah : SDN PUJOKUSUMAN 1

2. RANGKUMAN HASIL WAWANCARA

Pembelajaran yang memotivasi untuk menjadikan siswa lebih aktif dan senang dalam pembelajarannya. Siswa aktif bisa menggunakan pancingan dengan media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Setiap anak memiliki karakter dan kondisi yang bebeda. Jadi guru harus mencari cara mengajar baru. Metode belajar baru dan media baru. Pembelajaran yang sudah ada diolah sedemikian rupa menjadi media yang lebih bermanfaat. Siswa dapat mengungkapkan pendapatnya dengan pikiran mereka sendiri tanpa takut salah. Sarana dan prasarana yang ada dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dan siswa dalam belajar. Media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan berasal dari mana saja, guru harus bisa memanfaatkan media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang ada disekitar lingkungan. Pembelajaran yang efektif yaitu dalam dua jam pembelajaran guru dan siswa mampu mencapai target pembelajaran. Guru bisa menyampaikan materi dengan optimal. Pembelajaran yang menyenangkan adalah situasi pembelajaran yang dapat mendukung minat siswa dalam belajar. Guru yang mempunyai peran dalam mengatur dan membuat suasana pembelajaran yang

menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan ini siswa diharapkan untuk mudah mencerna dan memahami maksud dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran kelompok dan individu tergantung dari materi pelajaran dan disesuaikan dengan kondisi siswa. jika materi pelajaran mengharuskan berkelompok, guru menyesuaikan kondisi siswa terlebih dahulu apakah siswa siap untuk belajar kelompok atau tidak. Metode pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tergantung dari materi pelajaran dan kondisi siswa. jika materi mewajibkan untuk belajar kelompok, guru harus menyiapkan siswa untuk belajar kelompok. Namun, jika materi bisa disampaikan dengan metode one by one guru harus melakukan pendekatan langsung kepada siswa. perbedaan cara mengajar guru tidak menjadi masalah. Karena guru mempunyai kemampuan inovasi dan kreativitas berbeda. Seperti *origami* tidak bersifat mutlak untuk semua guru, siswa dan sekolah, tetapi *origami* bersifat flaksibel dan disesuaikan dengan keadaan lingkungan. Keberhasilan Seni Budaya dan Keterampilan pada pembelajaran *origami* bisa dilihat dari target dan tujuan materi pelajaran yang dapat tercapai dalam dua jam pelajaran. Target dan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan RPP.

Jadi mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan pembelajaran *origami* yang dilaksanakan peneliti di SD II Wijirejo sudah sesuai dan baik. Perbedaan terletak pada cara mengajar dan metode mengajar sesuai tingkat inovatif dan kreativitas guru. Guru melaksanakan pembelajaran menyesuaikan materi pelajaran, kondisi siswa dan lingkungan.

Lampiran 5.

PROFIL SD NEGERI II WIJIREJO

A. Deskripsi Sekolah

SD Negeri II Wijirejo merupakan lembaga pendidikan sekolah dasar yang beralamat di Desa Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Sekolah Dasar Negeri II Wijirejo mempunyai ruang kelas sebanyak 18 kelas dan tiap kelasnya ada A, B, dan C. Adapun fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh sekolah ini selengkapnya adalah.

1. Kondisi Fisik Sekolah

Ruang kelas sebanyak 18 kelas, kelas I sampai kelas IV pembelajaran yang digunakan di setiap kelas adalah *whiteboard* dan *blackboard*, spidol, kapur, dan penghapus. Tetapi tidak jarang guru menggunakan media LCD dalam proses pembelajaran. Walaupun di setiap kelas belum tersedia layar LCD.

2. Potensi Sekolah

a. Keadaan Siswa

Siswa SD Negeri II Wijirejo terdiri dari, siswa kelas I sampai VI yang berjumlah 470 yang kesemuanya dibagi menjadi 3 kelas yaitu kelas I sebanyak 72 siswa, kelas II sebanyak 90 siswa, kelas III sebanyak 80 siswa, kelas IV sebanyak 71 siswa, kelas V sebanyak 75 siswa, kelas VI sebanyak 82 siswa.

b. Tenaga Pengajar

Guru di SD Negeri II Wijirejo berdasarkan tingkat pendidikan terdiri dari 13 orang guru yang bergelar D3, dan 11 orang yang bergelar S1.

B. Visi

1. Terwujudnya insane yang “Unggul Dalam Prestasi berdasarkan IMTAQ, IPTEK dan berkarakter Indonesia”.
2. Indikator:
 - a. Unggul dalam nilai ujian nasional
 - b. Unggul dalam lomba mata pelajaran
 - c. Unggul dalam lomba MTQ
 - d. Unggul dalam bidang seni
 - e. Unggul dalam POR
 - f. Unggul dalam olimpiade MIPA
 - g. Terbentuk pribadi yang berkarakter Indonesia

C. Misi

1. Meningkatkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan, menyenangkan (PAIKEM).
2. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler untuk Pengembangan Bakat.
3. Memperkuat Pendidikan Agama disertai pengalamannya.
4. Menanamkan rasa cinta dan bangga pada budaya local, daerah, serta Nasional.
5. Melaksanakan pembelajaran computer.
6. Menumbuh kembangkan rasa hormat, sopan santun kepada orangtua, guru, karyawan, dan sesama kawan.
7. Mempelajari dan mendalami isi yang terkandung dalam Pancasila, UUD 1945, Bhineka Tunggal Ika, NKRI (Empat Pilar Kebangsaan Indonesia).

Lampiran 6.

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SESUAI STANDAR PROSES**

A. KEGIATAN PENDAHULUAN

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

1. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran,
2. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari,
3. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai,
4. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

B. KEGIATAN INTI

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

1. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- a. Melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik / tema materi yang akan dipelajari dari aneka sumber,
- b. Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain,
- c. Memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya, melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan
- d. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan dilaboratorium, studio, atau lapangan.

2. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru;

- a. Membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna,
- b. Memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis,
- c. Memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut,
- d. Memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif,

- e. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar,
- f. Memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok,
- g. Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan,
- h. Memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

3. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- a. Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik,
- b. Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber,
- c. Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi; untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan,
- d. Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar,
 - 1). Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar,
- e. Membantu menyelesaikan masalah,

- f. Member acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksporasi,
- g. Member informasi untuk berekplorasi lebih jauh,
- h. Memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

C. KEGIATAN PENUTUP

Dalam kegiatan penutup, guru

- 1. Bersama-sama dengan peserta didik dan sendiri membuat rangkuman atau simpulan pelajaran,
- 2. Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram,
- 3. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran,
- 4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedy, program pengayaan, layanan konseling atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Lampiran 7.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri II Wijirejo

Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

Kelas/ Smester : Genap

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. STANDAR KOMPETENSI

Mengekspresikan karya seni rupa dan keterampilan

B. KOMPETENSI DASAR

Membuat gambar karya *origami*

C. INDIKATOR

- Mendeskripsikan *origami*
- Menayangkan video cara membuat bentuk *origami*
- Praktek membentuk *origami* bentuk binatang, perahu, tumbuhan dan rumah
- Praktek menggambar, mewarnai dan memberi objek pada *origami*
- Praktek menempel *origami* pada kertas A3
- Praktek *finishing origami* dengan menggambar, mewarnai, dan menambahkan objek-objek pada gambar
- Mengapresiasi karya gambar *origami* (memamerkan karya)

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran Membentuk *Origami*

- Siswa dapat mendeskripsikan seni *origami*

- Siswa dapat mengetahui manfaat *origami*
- Siswa dapat mengenal *origami* melalui media CD
- Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan dalam membuat karya *origami*
- Siswa dapat membaca diagram gambar *origami*
- Siswa dapat membuat *origami* dengan berbagai bentuk hewan dan pesawat
- Siswa dapat membuat *origami* bentuk tumbuhan, perahu dan rumah.

Pembelajaran Pengembangan *Origami*

- Siswa dapat menggambar karya *origami* yang dibuat
- Siswa dapat menempelkan karya *origami* pada kertas A3.

Pembelajaran *Finishing* Gambar *Origami*

- Siswa dapat membuat gambar bertema pemandangan dengan pensil warna
- Siswa dapat memamerkan tugas karya *origami*

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. *Origami*

kalian mungkin sudah tahu *origami*, saat kalian TK *origami* itu diajarkan, *origami* adalah seni melipat kertas, *origami* dibuat dengan bahan dasar kertas, *origami* berasal dari sebuah istilah Jepang, yakni *oru* berarti melipat dan *kami* atau *gami* berarti kertas, *origami* itu bermanfaat bagi kita semua, bisa sebagai alat bermain, pendidikan dan sebagai hiasan.

2. Alat dan bahan yang di perlukan



pastel



gunting



kertas lipat

❖ tugas individu

yuk kita membuat *origami*

F. METODE PEMBELAJARAN

Peragaan, ceramah, demonstrasi, tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pembelajaran Membentuk Origami

Langkah-langkah pembelajaran	Keterangan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	Salam dan berdo'a	5 menit
	Presensi	
	Menyiapkan kondisi kelas dan siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan inti	Menjelaskan seni <i>origami</i>	20 menit
	Menjelaskan manfaat <i>origami</i>	
	Menunjukkan <i>origami</i> melalui media CD	
	Menunjukkan alat dan bahan dalam membuat karya <i>origami</i>	
	Membagikan diagram gambar <i>origami</i> kepada siswa	
	Memperagakan membuat <i>origami</i> bentuk binatang (kucing, kelinci, kumbang, anak bebek, lumba-lumba, kupu-kupu, katak), bentuk tumbuhan (bunga tulip), perahu, rumah, pesawat (jet, boeng).	
	Guru memberikan bimbingan pada siswa yang menemukan kesulitan.	
Kegiatan akhir	Guru mengumpulkan hasil karya siswa dan dikumpulkan menjadi satu kemudian dipamerkan didepan kelas.	5 menit
	Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan apresiasi terhadap hasil lipatan kertas (<i>origami</i>) siswa	
	Menunjukkan keberhasilan/ kekurangan dari hasil karya siswa	
	Guru menyampaikan informasi untuk pertemuan berikutnya	

Instrumen Tes

- Anak-anak sekarang coba kalian membuat *origami* bentuk binatang (kucing, kelinci, kumbang, anak bebek, lumba-lumba, kupu-kupu, katak), bentuk tumbuhan (bunga tulip), perahu, rumah, pesawat.

Pembelajaran Pengembangan *Origami*

Langkah-langkah pembelajaran	Keterangan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	Salam dan berdo'a	5 menit
	Presensi	
	Menyiapkan kondisi kelas dan siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan inti	Menunjukkan alat dan bahan dalam membuat karya <i>origami</i> .	20 menit
	Guru memberikan tugas menggambar karya <i>origami</i> yang sudah dibuat	
	Guru memberikan bimbingan pada siswa yang menemukan kesulitan.	
	Siswa dapat membuat gambar dengan menempelkan <i>origami</i> pada kertas A3	
Kegiatan akhir	Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan apresiasi terhadap hasil gambar pada karya <i>origami</i> siswa	5 menit
	Menunjukkan keberhasilan/ kekurangan dari hasil karya siswa	
	Guru menyampaikan informasi untuk pertemuan berikutnya	

Instrumen Tes

- Anak-anak sekarang kalian menggambar karya *origami* yang sudah dibuat
- Anak-anak sekarang kalian menempelkan *origami* pada kertas A3

Finishing Origami

Langkah-langkah pembelajaran	Keterangan	Alokasi waktu
Kegiatan pendahuluan	Salam dan berdo'a	5 menit
	Presensi	
	Menyiapkan kondisi kelas dan siswa	
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	
Kegiatan inti	Menunjukkan alat dan bahan dalam membuat karya <i>origami</i> pada kertas A3	20 menit
	Siswa membuat gambar bertema pemandangan menggunakan teknik menempel <i>origami</i> dan mewarnai	
	Guru memberikan bimbingan pada siswa yang menemukan kesulitan.	
	Siswa memamerkan tugas karya <i>origami</i>	
Kegiatan akhir	Guru bersama-sama dengan siswa mengadakan apresiasi terhadap hasil menggambar <i>origami</i> pada kertas A3	5 menit
	Menunjukkan keberhasilan/kekurangan dari hasil karya siswa	
	Guru menyampaikan informasi untuk pertemuan berikutnya	

Instrumen Tes

- Anak-anak setelah kalian menempelkan *origami* pada kertas A3 sekarang kalian buat gambar bertema pemandangan menggunakan teknik menempel *origami* dan mewarnai
- Anak-anak sekarang kalian memamerkan tugas karya *origami* dengan menempelkannya dikelas

H. ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Alat belajar



Kertas lipat



Gunting



Lem kertas



pastel



Kertas A3

2. Sumber belajar

Maya Hirai. 2010. *Kreasi Origami Favorit 30 Model Origami Terpopuler di Jepang + VCD Cara Membuat*. Jakarta: Kawan Pustaka., media audio.

I. PENILAIAN

- Teknik : Tes ujuk kerja
 - Bentuk instrumen : Uji produk
 - Instrumen :
- Sekarang ayo kita membuat gambar bertema pemandangan.

Tabel penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1	<i>Finishing gambar origami</i>	
	Jumlah Score	

Wijirejo, April 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Mengetahui,
Guru Kelas

Peneliti



Murtiti S.Pd

Risa utami
NIM. 08206244030

Lampiran 8.

SILABUS

MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN
KELAS : DUA (II)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Semester I				Semester II			
			Lingkungan Rumah	Lingkungan Sekolah	Pengalaman	Hewan dan Tumbuhan	Acara Keluarga	Kegiatan Sehari – hari	Tempat Umum	peristiwa
			Minggu ke-				Minggu ke-			
			1-4	5-8	9-12	13-22	18-22	23-26	27-30	31-34
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengenal unsur rupa pada karya seni 1.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada karya seni rupa	1.1.1 mewarnai macam – macam gambar dalam berbagai tema 1.1.2 memilih salah satu gambar dari koleksinya yang dianggap paling baik untuk dijadikan model lukisan			✓					
2. mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 mengekspresikan diri melalui gambar ekspresif	2.1.1 membuat gambar ekspresif / gambar nyata dengan berbagai tema 2.1.2 membuat gambar	✓	✓	✓					

	2.2 mengekspresikan diri melalui teknik cetak tunggal	<p>ekspresif / gambar nyata dengan berbagai tema menggunakan teknik menggunting dan menempel</p> <p>2.2.1 membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai tema</p> <p>2.2.2 membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai tema</p> <p>2.2.2 membuat karya gambar cetak ekspresi dengan berbagai cetakan bahan alam (pelepasan pisang, belimbing, wortel, dan lain - lain)</p>							
3. mengapresiasi karya seni rupa	<p>3.1 mengenal unsur rupa pada karya seni</p> <p>3.2 menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada karya seni rupa tiga dimensi</p>	<p>3.1.1 mewarnai macam – macam gambar dalam berbagai tema</p> <p>3.1.2 membuat karya seni rupa dengan teknik menjiplak, menggunting, dan menempel</p> <p>3.2.1 membuat gambar benda – benda di sekitar</p>						✓	
4. mengekspresikan diri melalui gambar	4.1 mengekspresikan diri melalui gambar	9.1.1 membuat gambar ekspresif / gambar nyata					✓	✓	

karya seni rupa	ekspresif 4.2 mengekspresikan diri melalui teknik cetak timbul	9.2.1 dengan berbagai tema membuat karya gambar menggunakan teknik cetak timbul dengan bahan dari kertas 4.2.2 menceritakan hasil yang dibuat						✓	✓	✓	✓
-----------------	---	--	--	--	--	--	--	---	---	---	---

Lampiran 9.

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA
PENGAMBILAN DATA**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Murtiti, S.Pd.
 Alamat : Pajangan, Bantul, Yogyakarta
 Pekerjaan : Guru
 Institusi : SDN II Wijirejo

Menyatakan bahwa:

Nama : Risa Utami
 Nim : 08206244030
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Institusi : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan wawancara pengambilan data untuk menyelesaikan
 Tugas Akhir Skripsi dengan judul “*Origami dalam Pembelajaran Mixed Media di
 SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul*”

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Mengetahui,
Kepala Sekolah

Mengetahui,
Guru Kelas

Peneliti

Murtiti S.Pd

Risa utami
NIM. 08206244030

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA
TRIANGULASI DATA**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : HERIYANTO WATHYU E.P, S.Pd
 Alamat : Sanirejo I Singosaren, Blp. Btl Vl
 Pekerjaan : Guru
 Institusi : SD N Pujokusuman I

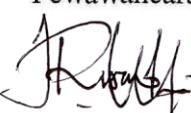
Menyatakan bahwa:

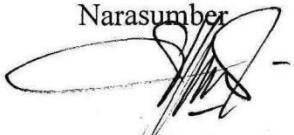
Nama : Risa Utami
 Nim : 08206244030
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Institusi : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan wawancara pengambilan data untuk menyelesaikan
 Tugas Akhir Skripsi dengan judul "*Origami dalam Pembelajaran Mixed Media di SD
 Negeri II Wijirejo Pandak Bantul*"

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2012

Pewawancara

Risa Utami
 NIM. 08206244030

Narasumber

HERIYANTO W.E.P, S.Pd
 NIP. 2792

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA
TRIANGULASI DATA**

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Hery Asmara
 Alamat : Jl. Siliran Lor 21 TK.
 Pekerjaan : Guru SD
 Institusi : SDN Kintelan I TK

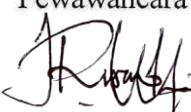
Menyatakan bahwa:

Nama : Risa Utami
 Nim : 08206244030
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Institusi : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan wawancara pengambilan data untuk menyelesaikan
 Tugas Akhir Skripsi dengan judul “*Origami dalam Pembelajaran Mixed Media di SD
 Negeri II Wijirejo Pandak Bantul*”

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2012

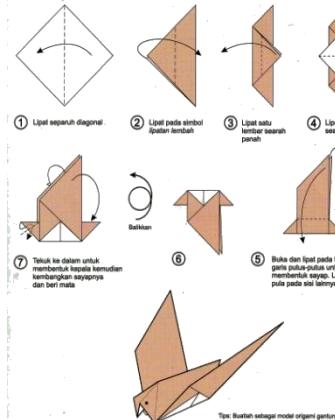
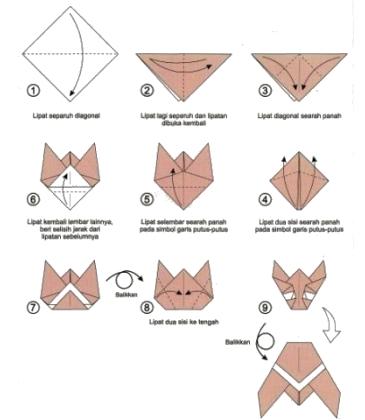
Pewawancara

Risa Utami
 NIM. 08206244030

Narasumber

.....Hery Asmara ..
 NIP.

Lampiran 10.

Tabel Gambar Grafik Origami

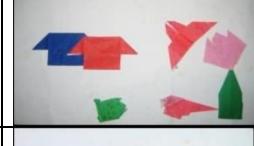
Gambar Grafik Origami	Binatang	Katak, kucing, kelinci, kumbang, anak bebek, lumba-lumba, kupu-kupu
		<p>Diagram illustrating the steps for folding an origami frog (Katak). The steps are numbered 1 through 16:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lipat searah jarum jam Lipat diagonal dan buka kembali Lipat dan bukakan ke servico Tuliskan titik Infat dan lipat ke tengah dengan simbol garis putus-putus Lipat secara horizontal seperti arah dengan simbol garis putus-putus Balikkan dan lipat diagonal seperti arah dengan simbol garis putus-putus Lipat searah jarum jam Buka kembali Lipat ke tengah dan buka kembali ke servico Lipat ke tengah pada bagian bawah Lipat searah jarum jam Lipat searah jarum jam Balikkan dan bentuk Lipat kecil untuk memperkuat dan membentuk kaki Lipat kecil pada bagian belakang Balikkan <p>Tipe: Balikkan dan berikan tangan</p>
		<p>Diagram illustrating the steps for folding an origami butterfly. The steps are numbered 1 through 15:</p> <ol style="list-style-type: none"> sample Lipat cara Lipatan Dasar Hingga terlihat seperti ini Lalu lipat separuh ke belakang Lipat searah jarum panah Buat lipatan miring kecil pada sisi kiri dan kanan Lipat diagonal searah panah Buka dan lipat searah panah di kedua sisi Hingga tampak seperti ini Balikkan <p>Tipe: Balikkan dan berikan tangan</p>
		<p>Diagram illustrating the steps for folding an origami duckling. The steps are numbered 1 through 15:</p> <ol style="list-style-type: none"> sample Lipat cara Lipatan Dasar Kecil pada halaman 3 Balikkan Lipat separuh ke tengah Tuluk ke kuar Buat lipatan berlingkar dan beri mata Buat lipatan memukul Buka dan buat lipatan searah panah <p>Tipe: Balikkan</p>
		 <p>Diagram illustrating the steps for folding an origami lizard (Kadal). The steps are numbered 1 through 7:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lipat separuh diagonal Lipat pada simbol lipatan lembah Lipat satu lembar searah panah Lipat di tengah searah panah Balikkan Buka dan lipat pada tanda garis putus-putus kemudian dan beri mata Tuluk ke dalam untuk membentuk kaki dan beri mata <p>Tipe: Buktikan sebagai model origami gerbang.</p>  <p>Diagram illustrating the steps for folding an origami crab (Kumbang). The steps are numbered 1 through 9:</p> <ol style="list-style-type: none"> Lipat separuh diagonal Lipat ke segitiga dan lipat diatas kembalikan Lipat diagonal searah panah Lipat kembalikan lembar lainnya, beri selisih jarak dari lipatan sebelumnya Lipat sebalik searah panah pada simbol garis putus-putus Lipat dua sisi searah panah pada simbol garis putus-putus Balikkan Lipat dua sisi ke tengah Balikkan

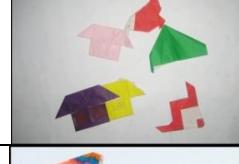
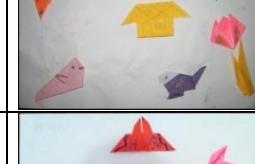
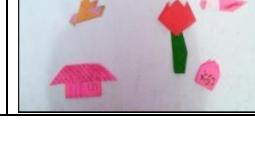
	<p>Lipat diagonal dan kembalikan ke semula Lipat sisi atas dan bawah ke tengah dan menyudut di sebelah kanan Lipat bertingkat Lipat dua sisi hasil gurilingan searah panah dan benar-benar Guruling pada garis tebal, kemudian lipat searah panah Hingga tampak seperti ini Lipat separuh diagonal Lipat dan kembalikan ke semula Lipat sisi kanan dan kiri searah panah Buat lipatan lembah Balikkan Kepala Badan Tempelkan bagian badan dan kepala dengan tahtakan lem. Lalu, gunakan spidol untuk memberi mata, hidung dan mulut.</p> <p>"Dengan selembar kartas, miniatur apa saja dapat dibuat"</p>
Bunga	<p>1. Lipat Lantai Persegi Panjang dan Lipat Tengah 2. Lipat dua sisi ke tengah dan kembalikan ke semula 3. Lipat separuh sudut dari sisi kanan ke arah luar 4. Dan lipat setiap lagi pada setiap seluruhnya 5. Menggulung 1 - 4 pada setiap seluruhnya 6. Balikkan 7. Kembangkan bunga dan lipat ke tengah 8. Buat lem dibawah bunga dan tempelkan bunga ke dalam gurul 9. Asal dengan membuat lipatan diagonal sepanjang ketebal lipat yang menyudut di atas bahan 10. Lipat lagi dua sisi ke tengah dan menyudut di atas sisa 11. Lipat lagi dua sisi ke tengah menyudut di atas sisa 12. Lipat separuh di sisi depan 13. Hingga menjadi seperti ini 14. Balikkan 15. Ratakan dan ratakan 16. Lipat di tengah bunga jajar 17. Lipat separuh di sisi depan</p>
Perahu	<p>1. Lipat separuh dan buka kembali 2. Lipat ke tengah 3. Lipat diagonal kempul kutil 4. Lipat lagi ke tengah kempul sedulur 5. 6. Lipat ke tengah pada tanda garis pulut-pulut 7. Buka dan ditukuk balik dan tempelkan bersama berada di sisi depan</p>

	<p>Rumah</p>
	<p>Pesawat</p>

Lampiran 11.

Tabel Langkah-langkah dan Perpaduan Teknik *Origami* dan Pastel

No	Nama Siswa	Karya <i>Origami</i> Siswa Kelas II B		
		Membentuk	Menempel	Perpaduan <i>Origami</i> dan Pastel (<i>Finishing Origami</i>)
1	Muhanayah			
2	Yos Vani			
3	Nella Cutia Fitri			
4	Laila Anjani			
5	Uga Widianika			
6	Ninda Lestari			
7	Sri Wulan			

8	Sanida Nuraini			
9	Upi Nuraini			
10	Alyatus Sa'dyah			
11	Septia Ayuningtias			
12	Febri Dwi Aryo Bimo			
13	Uli Fatul Muyasaroh			
14	Dia Ayu Kirana			
15	Fitria Apriliayanti			
16	Fitriyani Anjarsari			

17	Syaumi Roma Dona			
18	Diva Laksana Putri			
19	Sinta Nurlita			
20	Mawang			
21	Via Lovetasastri			
22	Gilang Ramadhani			
23	Miko Wicaksono			
24	Enggal Setia Abadi			
25	Sri Yanti			

26	Rama Sakti			
27	Raka Arprianto			

Lampiran 12 :



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**
Alamat: Karangmalang Yogyakarta 55281 Tlp. (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 <http://www.fbs.uny.ac.id/>

Yogyakarta, 04 Mei 2012

Nomor :
Lampiran : 1 bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Dekan
u.b. Pembantu Dekan I
Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/ Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

- | | | |
|---------------------------------|---|---|
| 1. Nama | : | Risa Utami |
| 2. NIM | : | 08206244030 |
| 3. Jurusan/ Program Studi | : | Pendidikan Seni Rupa |
| 4. Alamat Mahasiswa | : | Jl. Afandi no.27 Mrican Yogyakarta |
| 5. Lokasi Penelitian | : | SD Negeri II Wijirejo Pandak, Bantul, Yogyakarta |
| 6. Waktu Penelitian | : | April s/d Juli |
| 7. Tujuan dan Maksud Penelitian | : | Mencari Data Tugas Akhir Skripsi |
| 8. Judul Tugas Akhir | : | <i>Origami Dalam Pembelajaran Mixed Media di SD Negeri II Wijirejo Pandak Bantul</i> |
| 9. Pembimbing | : | 1. Drs. SUWARNA, M.Pd
NIP. 19520727 197803 1 003
2. ARSIANTI LATIFAH, S.Pd
NIP. 19760131 20012 2 002 |

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi
Pendidikan Seni Rupa

Drs. Mardiyatmo, M.Pd.
NIP. 1957005 198703 1 002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
[http://www.fbs.uny.ac.id//](http://www.fbs.uny.ac.id/)

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

23 April 2012

Nomor : 679/UN.34.12/PP/V/2012
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
 c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
 Sekretariat Daerah Provinsi DIY
 Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Penerapan Origami dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas II SD Negeri II Wijirejo Pandak

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama	:	RISA UTAMI
NIM	:	08206244030
Jurus/ Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan	:	Mei – Juli 2012
Lokasi Penelitian	:	SD Negeri II Wijirejo Pandak

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.





**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4630/V/5/2012

Membaca Surat :	Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY	Nomor :	679/UN34.12/PP/[2012]
Tanggal :	24 April 2012	Perihal :	Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	:	RISA UTAMI	NIP/NIM	:	08206244030
Alamat	:	KARANGMALANG YK			
Judul	:	PENERAPAN ORIGAMI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS II SDN II WIJIREJO PANDAK			
Lokasi	:	KAB BANTUL Kota/Kab. BANTUL			
Waktu	:	11 Mei 2012 s/d 11 Agustus 2012			

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 27 April 2012

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan

SETDA 5
Ir. Joko Wuryantoro, M.Si
NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)
Jln.Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 1019

Menunjuk Surat : Dari : **Sekretariat Daerah Prop. DIY** Nomor : 070/4630/V/5/2012
Tanggal : 27 April 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat :

- d. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- e. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- f. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada :

Nama : **RISA UTAMI**
P.Tinggi/Alamat : UNY, Karangmalang Yk.
NIP/NIM/No. KTP : 08206244030
Tema/Judul Kegiatan : PENERAPAN ORIGAMI DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS II SDN II WIJIREJO PANDAK
Lokasi : SD N II WIJIREJO PANDAK
Waktu : Mulai Tanggal : 11 Mei 2012 s.d 11 Agustus 2012
Jumlah Personil :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 30 April 2012

A.n. Kepala

Sekretaris,
Ub.
Ka. Subbag Umum



Elis Fitriyati, SIP., MPA.
NIP: 19690129 199503 2 003

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul
2. Ka. Kantor Kesbangpolinmas Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikdas Kab. Bantul
4. Ka. SD Negeri II Wijirejo Pandak
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SD 2 WIJIREJO

Alamat : Gesikan, Wijirejo, Pandak, Bantul. Telepon : (0274) 6462342 Kode Pos : 55761

SURAT-KETERANGAN

Nomor: 09/ SD 2 Wjr/ VII/ 2012

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri II Wijirejo Pandak, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **Risa Utami**

NIM : **08206244030**

Fakultas : **Bahasa dan Seni**

Jurusan : **Pendidikan Seni Rupa**

Benar-benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka pengumpulan data sehubungan dengan penyusunan Skripsi dengan Judul:

***“Origami Dalam Pembelajaran Mixed Media Di SD Negeri II Wijirejo
Pandak Bantul”***

Pada tanggal 7 Mei 2012 s/d 26 Mei 2012.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Wijirejo, 7 juli 2012



Widyastuti S.Pd

NIP.19590916 197803 2 003