

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS V
SD MUHAMMADIYAH SLEMAN DENGAN METODE DEMONSTRASI**

SKRIPSI

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



Oleh
Azhar Anas Ragawi
NIM 08207244003

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI KERAJINAN
JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2012**


PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan Metode Demonstrasi* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Pembimbing I


Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn
NIP.19581231 198812 1 002

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Pembimbing II


Dwi Retno Sri A, M.Sn
NIP.19700203 200003 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan Metode Demonstrasi* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 22 Oktober 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Mardiyatmo, M.Pd	Ketua Penguji		22-11-2012
Dwi Retno, SA, M.Sn	Sekretaris Penguji		21-11-2012
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji I		22-11-2012
Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn	Penguji II		21/11/2012

Yogyakarta, 22 Oktober 2012
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : Azhar Anas Ragawi

NIM : 08207244003

Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan

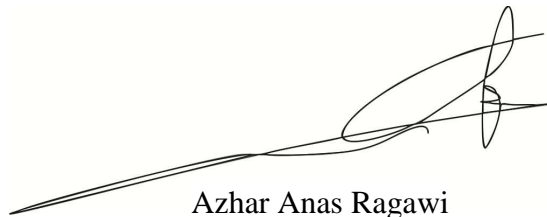
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Penulis,



Azhar Anas Ragawi

MOTTO

Belajarlah kamu sekalian, ajarkanlah dan bertawadhulah kamu kepada guru,
serta lemah lembutlah kepada murid
Barang siapa yang menempuh perjalanan untuk menuntut ilmu,
maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga

Persembahan:

Tanpa mengurangi wujud syukurku kepada Allah Ta'ala, tulisan ini kupersembahkan sebagai sebuah goresan keikutsertaanku terhadap sebuah cita yang kurentas dan kusemaikan selama ini kepada para Guru yang telah berjuang mendidik siswa-siswinya. Kepada Ibu dan Bapak serta keluargaku, kupersembahkan ini sebagai sebuah bentuk realisasi asaku. teman ku, calon pendidik semua, pintarkanlah putra bangsa kita dan untuk Aufa Liazkiya terimakasih atas semua waktu dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan ke Hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segenap kekuatan, Taufik dan HidayahNya sehingga penelitian yang berjudul : Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan Metode Demonstrasi ini dapat terselesaikan pada waktunya.

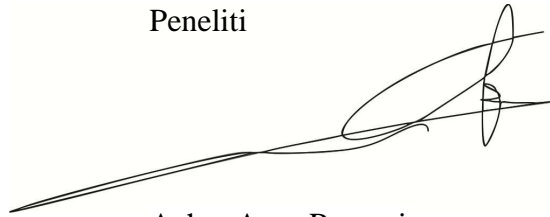
Terima kasih yang setulus-tulusnya kepada banyak pihak yang berperan dalam proses penyelesaian penelitian ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A selaku Rektor UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY.
3. Bapak Drs. Mardiyatmo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY.
4. Bapak Dr. I Ketut Sunarya, M.Sn selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak saran dan masukan yang bermanfaat.
5. Ibu Dwi Retno Sri A, M.Sn selaku Pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY atas ilmu yang diberikan.
7. Bapak Tri Raharjo selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sleman yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Bapak Putut Arvanto, S.Sn selaku Guru SBK yang telah memberikan waktu dan kerjasamanya dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Bapak, Ibu, dan Saudaraku tercinta yang telah memberikan dukungan baik material maupun moral.
10. Teman-teman se-perjuangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Prodi Pendidikan Seni Kerajinan yang senantiasa saling memberikan dukungan dan semangat.
11. Semua pihak yang telah membantu hingga studi ini selesai peneliti mengucapkan terimakasih.

Semoga amal baik atas bantuan Bapak, Ibu, dan semua pihak yang tulus ikhlas akan memperoleh balasan sesuai dengan amal kebajikannya. Semoga penelitian ini bermanfaat. Amin.

Yogyakarta, 10 Oktober 2012

Peneliti

A handwritten signature in black ink, consisting of a long horizontal stroke followed by a large, stylized loop and a vertical stroke.

Azhar Anas Ragawi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Definisi Pendidikan.....	7
B. Tujuan Belajar.....	9
C. Kreativitas.....	12
D. Pembelajaran Seni Budaya.....	16
E. Metode Demonstrasi.....	18
F. Kerajinan Boneka Jari.....	21
BAB III CARA PENELITIAN.....	30
A. Subjek Penelitian.....	30

B. Setting Penelitian.....	30
C. Jenis Penelitian.....	30
D. Desain Penelitian.....	31
E. Cara Penilaian Kreativitas.....	36
F. Metode Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
I. Indikator Keberhasilan.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan.....	89
BAB V. PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Penilaian kriteria Terhadap Penemuan Pesawat Telepon Oleh Graham Bell.....	36
Tabel 2 : Nilai Perolehan Sebelum Tindakan Atau Pra Tindakan.....	42
Tabel 3 : Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus I.....	49
Tabel 4 : Deskripsi Metode Pembelajaran Pada Tindakan Kelas Siklus I.	51
Tabel 5 : Berdasarkan Karya Siswa Afifah Nur Rachmayanti, Judul Jerapah, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	54
Tabel 6 : Berdasarkan Karya Siswa Ananda Danang Mataram, Judul Kambing (<i>SHAUN THE SHEEP</i>), Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	55
Tabel 7 : Berdasarkan Karya Siswa Andi Sigit Prasetyo, Judul Kambing (<i>SHAUN THE SHEEP</i>), Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	56
Tabel 8 : Berdasarkan Karya Siswa Andika Erwin Kurniawan, Judul Superman, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	57
Tabel 9 : Berdasarkan Karya Siswa Fatwa Awalia Juniarta, Judul Burung (<i>ANGRY BIRD</i>), Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	58
Tabel 10 : Berdasarkan Karya Siswa Febriana Nur Khasanah, Judul Katak (<i>CRAZY FROG</i>), Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	59
Tabel 11 : Berdasarkan Karya Siswa Harwendah Sri Rengganis, Judul Lebah, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	60
Tabel 12 : Berdasarkan Karya Siswa Jalu Sena Siswanto, Judul Jari, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	61
Tabel 13 : Berdasarkan Karya Siswa Khanif Nur Kholis, Judul Kupu-Kupu, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	62
Tabel 14 : Berdasarkan Karya Siswa Nur Istinavi Muzarkiyah, Judul Mouse, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	63
Tabel 15 : Berdasarkan Karya Siswa Nurulita Damayanti, Judul Badut,	

Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	64
Tabel 16 : Penilaian Berdasarkan Kreativitas.....	65
Tabel 17 : Nilai Perolehan Tindakan Siklus I.....	66
Tabel 18 : Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus II.....	68
Tabel 19 : Deskripsi Persiapan Pembelajaran Pada Tindakan Kelas Siklus II.....	69
Tabel 20 : Berdasarkan Karya Siswa Afifah Nur Rachmayanti, Judul Burung, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	74
Tabel 21 : Berdasarkan Karya Siswa Ananda Danang Mataram, Judul Kelinci, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	75
Tabel 22 : Berdasarkan Karya Siswa Andi Sigit Prasetyo, Judul Lebah, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	76
Tabel 23 : Berdasarkan Karya Siswa Andika Erwin Kurniawan, Judul Penguin, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	77
Tabel 24 : Berdasarkan Karya Siswa Fatwa Awalia Juniarta, Judul Gajah, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	78
Tabel 25 : Berdasarkan Karya Siswa Febriana Nur Khasanah, Judul Jerapah, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	79
Tabel 26 : Berdasarkan Karya Siswa Harwendah Sri Rengganis, Judul Kupu-Kupu, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	80
Tabel 27 : Berdasarkan Karya Siswa Jalu Sena Siswanto, Judul Burung (<i>ANGRY BIRD</i>), Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	81
Tabel 28 : Berdasarkan Karya Siswa Khanif Nur Kholis, Judul Pink Penguin, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	82
Tabel 29 : Berdasarkan Karya Siswa Nur Istinavi Muzarkiyah, Judul Ikan, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	83
Tabel 30 : Berdasarkan Karya Siswa Nurulita Damayanti, Judul Ubur-Ubur, Dinilai Dari Guru (Bapak Putut).....	84
Tabel 31 : Penilaian Berdasarkan Kreativitas.....	84
Tabel 32 : Perolehan Nilai Tindakan Siklus II Oleh Guru.....	85
Tabel 33 : Rangkuman Penilaian Terhadap Proses Pada Tahap Siklus I	

	dan Siklus II Dengan Nilai Kurang Berdasarkan Kreativitas...	87
Tabel 34 :	Rangkuman Nilai Rata-Rata Tugas Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Dakron.....	22
Gambar 2 : Benang sulam.....	22
Gambar 3 : Mata Imitasi.....	22
Gambar 4 : Kertas HVS.....	23
Gambar 5 : Gunting.....	23
Gambar 6 : Penggaris.....	23
Gambar 7 : Pulpen.....	23
Gambar 8 : Lem Serbaguna.....	24
Gambar 9 : Lem Tembak.....	24
Gambar 10 : Jarum Pentul.....	24
Gambar 11 : Jarum Sulam.....	24
Gambar 12 : Tusuk (Sumpit).....	25
Gambar 13 : Gambar Pola.....	25
Gambar 14 : Potongan Kain Flanel.....	25
Gambar 15 : Merangkai Dengan Lem.....	25
Gambar 16 : Menjahit Bagian Badan.....	26
Gambar 17 : Memasang Mata.....	26
Gambar 18 : Memasukkan Dakron pada Kepala.....	26
Gambar 19 : Membuat Hidung.....	26
Gambar 20 : Boneka Jari Sudah Jadi.....	27
Gambar 21 : Skema langkah penelitian.....	27
Gambar 22 : Pinguin, Karya: Afifah Nur Rachmayanti.....	29
Gambar 23 : Memasukkan Dakron pada Badan.....	43
Gambar 24 : Kelelawar, Karya: Ananda Danang Mataram.....	43
Gambar 25 : Spongebob, Karya: Andi Sigit Prasetyo.....	44
Gambar 26 : Setan, Karya: Andika Erwin Kurniawan.....	44
Gambar 27 : Bebek, Karya: Fatwa Awalia Juniarta.....	45

Gambar 28	: Pinguin, Karya: Febriana Nur Khasanah.....	45
Gambar 29	: Kucing, Karya: Harwendah Sri Rengganis.....	46
Gambar 30	: Ikan, Karya: Jalu Sena Siswanto.....	46
Gambar 31	: Matahari, Karya: Khanif Nur Kholis.....	47
Gambar 32	: Patrick, Karya: Nur Istinavi Muzarkiyah.....	47
Gambar 33	: Matahari Karya: Nurulita Damayanti.....	48
Gambar 34	: Guru Menerangkan Proses Merakit Boneka Jari Pada Salah Satu Siswa.....	53
Gambar 35	: Jerapah, Karya: Afifah Nur Rachmayanti.....	54
Gambar 36	: Kambing (<i>SOUTH THE SHEEP</i>) Karya: Ananda Danang Mataram.....	55
Gambar 37	: Kambing (<i>SOUTH THE SHEEP</i>), Karya: Andi Sigit Prasetyo.....	56
Gambar 38	: Superman, Karya: Andika Erwin Kurniawan.....	57
Gambar 39	: Burung (<i>ANGRY BIRD</i>), Karya: Fatwa Awalia Juniarta.....	58
Gambar 40	: Katak (<i>CRAZY FROG</i>), Karya: Febriana Nur Khasanah.....	59
Gambar 41	: Lebah, Karya: Harwendah Sri Rengganis.....	60
Gambar 42	: Jari, Karya: Jalu Sena Siswanto.....	61
Gambar 43	: Kupu-Kupu, Karya: Khanif Nur Kholis.....	62
Gambar 44	: Mouse Karya: Nur Istinavi Muzarkiyah.....	63
Gambar 45	: Badut Karya: Nurulita Damayanti.....	64
Gambar 46	: Siswa Sedang Melakukan Pencarian Referensi Dengan Computer Lewat Internet.....	72
Gambar 47	: Siswa Sedang Melakukan Pencarian Referensi Dengan Computer Lewat Internet.....	72
Gambar 48	: Burung, Karya: Afifah Nur Rachmayanti.....	73
Gambar 49	: Kelinci, Karya: Ananda Danang Mataram.....	74
Gambar 50	: Lebah, Karya: Andi Sigit Prasetyo.....	75
Gambar 51	: Pinguin, Karya: Andika Erwin Kurniawan.....	76
Gambar 52	: Gajah, Karya: Fatwa Awalia Juniarta.....	77
Gambar 53	: Jerapah, Karya: Febriana Nur Khasanah.....	78

Gambar 54	Kupu-Kupu, Karya: Harwendah Sri Rengganis.....	79
Gambar 55	Burung (<i>ANGRY BIRD</i>), Karya: Jalu Sena Siswanto.....	60
Gambar 56	Pink Pinguin, Karya: Khanif Nur Kholis.....	61
Gambar 57	Ikan, Karya: Nur Istinavi Muzarkiyaz.....	62
Gambar 58	Ubur-Ubur, Karya: Nurulita Damayanti.....	63
Gambar 59	Guru (Pak Putut) Sedang Melakukan Penilaian Karya Siswa.....	66
Gambar 60	Grafik Peningkatan Nilai Proses.....	80
Gambar 61	Siswa Sedang Memotong Bahan Kain Flanel.....	89
Gambar 62	Siswa Sedang Mengerjakan Tugas Pembuatan Boneka Jari.....	90
Gambar 63	Siswa Sedang Antusias Memperhatikan Guru Yang Sedang Menyampaikan Materi Pembuatan Boneka Jari.....	91
Gambar 64	Guru Sedang Mengenalkan Alat Pembuatan Boneka Jari.....	93
Gambar 65	Siswa Melihat Siswa Lain Mengerjakan Pembuatan Boneka Jari.....	93
Gambar 66	Grafik Kenaikan Nilai Rata-rata dari Pra Siklus, Siklus I dan II.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Permohonan Izin Penelitian Fakultas Bahasa dan Seni UNY
- Lampiran 2 : Permohonan Izin Penelitian Pemerintah Provinsi DIY
- Lampiran 3 : Permohonan Izin Penelitian Pemerintah Kabupaen Sleman
- Lampiran 4 : RPP Seni Budaya dan Ketrampilan
- Lampiran 5 : SKBM / KKM
- Lampiran 6 : Daftar Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2011/2012
- Lampiran 7 : Daftar Nilai Pra Siklus
- Lampiran 8 : Daftar Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Boneka Jari
- Lampiran 9 : Perolehan Nilai Tindakan Siklus I
- Lampiran 10 : Daftar Nilai Siklus II Berdasarkan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Boneka Jari
- Lampiran 11 : Perolehan Nilai Tindakan Siklus II

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS V SD
MUHAMMADIYAH SLEMAN DENGAN METODE DEMONSTRASI**

**Oleh Azhar Anas Ragawi
NIM 08207244003**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini mendeskripsikan penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan kelas V SD Muhammadiyah Sleman dan mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan SD Muhammadiyah Sleman dengan penerapan metode demonstrasi.

Penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dengan mengikuti tahapan: (1) penyusunan rencana tindakan (*Planning*), (2) pengamatan (*observing*), (3) pelaksanaan, (4) refleksi kegiatan (*reflecting*) dan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Dengan diterapkannya metode demonstrasi pada mata pelajaran ini siswa terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya dan ketrampilan dengan model dari Besemer dan Treffinger dalam Utami Munandar, (2007:41) yaitu model *creative product analysis matrix* (CPAM) dengan menilai dari 3 golongan yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), keterperincian (*elaboration*) dan sintesis

Hasil penelitian dengan penerapan metode demonstrasi ini melalui pelaksanaan tahapan-tahapan dari siklus pertama dan siklus kedua dengan langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan reflesi, penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan metode demonstrasi bahwa penilaian dalam hal kreativitas dengan indikator kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), keterperincian (*elaboration*) dan sintesis, pada tahap siklus I terjadi peningkatan di siklus II, yang dijelaskan bahwa pada siklus I dalam indikator kebaruan (*novelty*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dalam indikator pemecahan (*resolution*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dalam indikator keterperincian (*elaboration*) dan sintesis ada 3 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dengan demikian terjadi adanya peningkatan dari tindakan siklus pertama dan setelah siklus kedua. Kenaikan terhadap hasil perolehan nilai rata-rata tugas pembuatan boneka jari dari 11 siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II terdapat nilai dasar yang menjelaskan bahwa pada prasiklus mempunyai nilai 73,64, siklus pertama 75, dan siklus kedua 78,18, jadi dengan demikian dari tindakan pra siklus setelah tindakan siklus pertama meningkat 1,36 poin dan setelah tindakan siklus kedua 3,18 poin.

Kata Kunci: Metode Demonstrasi, Seni Budaya dan Keterampilan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan alat atau sarana yang paling mendasar untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang dewasa ini, perlu sekali adanya peningkatan yang lebih serius lagi tentang pendidikan bagi generasi muda sebagai generasi penerus bangsa. Melihat betapa pentingnya peranan pendidikan dalam menyongsong masa depan suatu bangsa, maka perlu diadakan perubahan mutu pendidikan, sehingga akan benar-benar berfungsi sebagai alat untuk melestarikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu isi kebijakannya adalah tentang mata pelajaran muatan lokal dalam kurikulum disamping mata pelajaran lain, yang terdapat pada pasal 37 ayat 1 yang isinya kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani

dan olahraga, keterampilan atau kejuruan dan muatan lokal, (UUD 1945 pasal 37 ayat).

Dilihat dari analisis situasi SD Muhammadiyah Sleman berdiri pada tahun 2000 yang mempunyai murid sekitar 17 siswa pada awal tahun ajaran baru, dan kini pada semester genap tahun 2012 ini tercatat 687 siswa yaitu dari 118 siswa kelas 1, 117 siswa kelas 2, 116 siswa kelas 3, 116 siswa kelas 4, 120 siswa kelas 5, dan 100 siswa kelas 6. Juga mempunyai 45 guru ajar dan 8 karyawan. Mempunyai 20 ruang yang terdiri dari: ruang kelas 26, ruang kepala sekolah, ruang guru 2, ruang kopsis, ruang keuangan, ruang TU, ruang km/wc guru 2, ruang km/wc siswa 21, ruang perpustakaan, ruang lab. Computer, ruang lab. IPA, ruang lab. Bahasa, ruang UKS, ruang mushola, ruang gudang, ruang dapur, ruang tamu VIP, ruang parkir, tempat upacara, lapangan olahraga, ruang karya siswa, , (Muh Tontowi, kurikulum, wawancara, 5 Juni 2012).

Sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar yang terdapat di SD Muhammadiyah Sleman antara lain: Ruang kelas jumlah 26, ruang perpustakaan, laboratorium komputer, laboratorium IPA, laboratorium bahasa, lapangan olah raga, buku-buku yang relevan dan mempunyai 2 LCD projector sebagai media pendukung pembelajaran, (Putut, guru sbk, wawancara, 19 Juni 2012).

Sekolah mempunyai visi unggul dalam prestasi, terampil berdasarkan iman dan taqwa serta kompetitif di era global dan dengan misi: 1. melaksanakan pembelajaran dan bimbingan dengan intensif untuk mencapai tingkat ketuntasan dan daya serap yang tinggi, 2. menumbuh kembangkan rasa cinta seni dan

keterampilan sehingga mampu berkarya dan berkreasi, 3. menumbuhkan penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama yang dianut, sehingga menjadi sekolah yang konduktif, 4. membekali keterampilan berbahasa internasional dan peka terhadap perkembangan teknologi global (Muh Tontowi, kurikulum, wawancara, 5 Juni 2012).

Dari visi dan misi sekolah peneliti menerapkan dan mengembangkan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya;
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik;
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari;
4. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik,

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SD Muhammadiyah sleman ini hanya mengajarkan tiga bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia yaitu seni musik, seni rupa, dan keterampilan.

Peneliti melakukan pengamatan pada bidang seni rupa dan keterampilan pada kelas V yang terdapat di sekolah tersebut. Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terdapat buku SBK yang ditulis oleh Barmin dan Eko Wijiono direkomendasi berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi dan Permendiknas nomor 23 tahun 2006 tentang standar kompetensi kelulusan. Dalam buku SBK tersebut terdapat materi pengenalan jenis motif hias dan makna motif hias guru hanya menggunakan media papan tulis sebagai alat untuk mengenalkan motif hias dan maknanya, metode penyampaian yang digunakan yaitu metode ceramah, dilihat dari karya-karya siswa belum adanya peningkatan kreativitas yang maksimal dari materi dan metode pengajaran yang dilakukan, (Pengamatan, azhar, peneliti, 5 Juni 2012)

Kurangnya materi yang tersedia didalam buku SBK karena tidak adanya satu bidang yaitu seni tari, dan dari sekolah waktu yang seharusnya untuk seni tari ditambahkan kedalam waktu seni rupa dan keterampilan jadi waktu bidang tersebut lebih banyak, sedangkan materi ajar yang ada dalam buku SBK kurang memenuhi jam pelajaran, (Putut, guru sbk, wawancara, 5 Juni 2012).

Guru menambah materi untuk mengisi jam tambahan yang ada dengan materi di luar buku SBK yaitu materi pembuatan boneka jari, dalam pelaksanaan guru menggunakan media papan tulis dan metode ceramah saja, oleh sebab itu peneliti akan merujuk materi pembuatan karya seni untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan menambahkan metode penyampaian demonstrasi di SD Muhammadiyah Sleman, serta memaksimalkan proses pembelajaran dan karena metode ini tepat sebagai metode penyampaian materi praktek yang baik.

B. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan media yang belum tepat untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Muhammadiyah Sleman.
2. Kreativitas siswa kelas V SD Muhammadiyah Sleman pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan perlu ditingkatkan.
3. Belum menerapkan metode yang tepat untuk meningkatkan kreativitas siswa di SD Muhammadiyah Sleman.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar tidak meluasnya permasalahan, penelitian ini dibatasi pada upaya pengembangan kreativitas anak pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan metode demonstrasi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Muhammadiyah Sleman?
2. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan penerapan metode demonstrasi?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan metode demonstrasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas V SD Muhammadiyah Sleman.
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SD Muhammadiyah Sleman dengan penerapan metode demonstrasi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yang berarti, baik bagi sekolah tempat penelitian, maupun dalam dunia pengetahuan. Adapun manfaat secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan referensi kepustakaan dalam upaya peningkatan pengetahuan tentang perkembangan kreativitas anak melalui Seni Budaya dan Keterampilan dalam pembuatan karya seni.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan siswa seni rupa, yakni dalam meningkatkan apresiasi seni rupa, khususnya dalam upaya peningkatan pengetahuan tentang perkembangan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan dalam pembuatan karya seni.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Definisi Pendidikan

Pendidikan berasal dari kata didik, lalu kata ini mendapat awalan kata me sehingga menjadi mendidik artinya memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. (Purwadarminta, 1991: 232)

Menurut Kneller (dalam Siswoyo, 2008 : 17) yang dinamakan pendidikan bisa dipandang dalam arti luas dan arti teknis atau dalam arti hasil dan dalam arti proses dalam arti yang luas pendidikan menunjuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan jiwa (*mind*), watak (*character*), atau kemampuan fisik (*physical ability*). Dalam arti teknis pendidikan adalah proses dimana masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi, maupun lembaga lain). dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan dari generasi ke generasi.

Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Siswoyo (2008 :18), yang dinamakan pendidikan yaitu “ tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya pendidikan, yaitu menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya”

Pendidikan menurut UU no. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Siswoyo, 2008 :19).

Tujuan pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk memandu (yaitu mengidentifikasi dan membina) serta memupuk (yaitu mengembangkan dan meningkatkan) bakat tersebut, termasuk dari mereka yang berbakat istimewa atau memiliki kemampuan dan kecerdasan luar biasa (*the gifted and talented*). (Renzulli dalam Utami Munandar, 2009: 6)

Dulu orang biasanya mengartikan anak berbakat sebagai anak yang memiliki tingkat kecerdasan (IQ) yang tinggi. Namun sekarang makin disadari bahwa yang menentukan keberbakatan bukan berprestasi *inteligensi* (kecerdasan) melainkan juga kreativitas dan motivasi untuk berprestasi, (Renzulli dalam Utami Munandar, 2009: 6)

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari (Darsono Max, 2000:7), Sedangkan menurut Sudaryo (1991:3), komponen utama adalah guru dan siswa. Komponen lain di antaranya materi, metode, evaluasi hasil belajar, media pembelajaran, administrasi pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran.

B. Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar yang dicapai melalui kegiatan instruksional biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan (*instruccional effects*). Tujuan lainnya disebut hasil sampingan (*nurturant effects*), biasanya berbentuk cara berpikir kritis, sikap terbuka, demokratis, dan sebagainya. Jadi dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pembentukan sikap atau tingkah laku. Dari ketiga tujuan tersebut, pada prinsipnya merupakan perubahan tingkah laku setelah melakukan belajar. Perubahan tersebut mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian menurut Bloom dalam W.S. Winkel (1999:244-250), ketiga aspek tersebut dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif (*cognitive domain*), yaitu suatu wilayah kecakapan mempengaruhi tingkah laku seseorang, yang terdiri dari enam jenjang intelektual, yaitu:
 - a. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
 - b. Pemahaman (*comprehension*), yaitu mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
 - c. Penerapan (*application*), yaitu mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus/problem yang konkret dan baru.

- d. Analisis (*analysis*), yaitu mencakup kemampuan untuk merinci satu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik
 - e. Sintesis (*synthesis*), yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.
 - f. Evaluasi (*evaluation*), yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.
2. Ranah afektif (*affective domain*), yaitu suatu wilayah yang menyangkut reaksi-reaksi psikologi yang berkaitan dengan kemampuan dan perasaan. Ranah afektif terdiri dari lima jenjang, yaitu:
- a. Penerimaan (*receiving*), yaitu mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti prasarana belajar yang diberikan oleh pihak sekolah.
 - b. Partisipasi (*responding*), yaitu mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - c. Penilaian/penentuan sikap (*valuing*), yaitu mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
 - d. Organisasi (*organization*), yaitu mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan.
 - e. Pembentukan pola hidup (*impl characterization by a value or value cex*), yaitu mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian

rupa, sehingga menjadi milik pribadi (internalisasi) dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

3. Ranah psikomotorik (*psycho-motor domain*), yaitu keterampilan mengadakan koordinasi antara proses-proses psikis dengan reaksi motorik. Ranah psikomotorik terdiri dari:
 - a. Persepsi (*perception*), yaitu mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
 - b. Kesiapan (*set*), yaitu mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, seperti persiapan untuk mengerjakan tugas-tugas.
 - c. Gerakan terbimbing (*guided response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi).
 - d. Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan, seperti gerakan dalam menggunakan prasarana belajar.
 - e. Gerakan yang kompleks (*complex response*), yaitu mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen, dengan lancar, tepat dan efisien.
 - f. Seperti halnya keterampilan dalam menggunakan mesin meja gambar. Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*), yaitu mencakup kemampuan untuk

mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf keterampilan yang telah mencapai kemahiran, misalnya menyelesaikan gambar perencanaan yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan atau tanah yang tersedia. (W.S. Winkel, 1999:244-250).

C. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas berasal dari kata kreatif yaitu memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan; bersifat (mengandung) mengandung daya cipta, sedangkan kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta; daya cipta. (Purwadarminta, 2002: 599).

Menurut W.S. Winkel (1999:250), kreativitas (*creativity*), yaitu mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerik yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Seperti halnya ide-ide kreatif yang terwujud dalam sebuah gambar perencanaan rumah dengan macam desain alternatif (W.S. Winkel, 1999:244-250).

Bahwasanya kreativitas dibagi ke dalam dua makna yaitu yang pertama kreativitas adalah salah satu gaya khusus dari beragam gaya dalam kehidupan ini, yaitu dengan cara seseorang melihat hal-hal lama itu sebagai sesuatu yang baru, menjadikan setiap hari-harinya sebagai hari ulang tahun, menerima kehidupan dengan berbagai sikap yang berbeda sebagaimana ketika ia mendengar suatu berita untuk pertama kalinya. (Utami Munandar, 2009: 5)

Yang kedua kreativitas diartikan sebagai usaha untuk menghasilkan yang baru dan dapat dilihat atau didengar oleh orang lain. Ada pula beberapa pemikiran penting yang bermanfaat bagi kita untuk membatasi definisi dari kreativitas ini, di antaranya : orisinalitas, faedah dan adanya penerimaan dari masyarakat, kesinambungan individu dengan lingkungannya, menyampaikan produk kreativitas itu kepada orang lain, mampu memberikan solusi dan memahami dengan baik berbagai masalah. (Utami Munandar, 2009: 5)

Uraian dasar pertimbangan berkenaan dengan pengembangan kreatifitas, dan dasar pertimbangan untuk pendidikan anak berbakat, dilanjutkan dengan perumusan kebijakan mengenai pelayanan pendidikan anak berbakat dan pengembangan kreatifitas. Kemudian dipaparkan konsep keberbakatan dan konsep kreativitas dengan penekanan 4P (Pribadi, pendorong, proses, dan produk). (Utami Munandar, 2009: 5)

2. Tingkatan Kreativitas

Menurut (Amal Abdussalam Al-Khalili, 2005 : 35) menyebutkan bahwa tingkatan kreativitas dibagi atas:

a. Kreativitas Ekspresionis.

Maksud dari kreativitas ekspresionis adalah ungkapan bebas dan mandiri yang di dalamnya tidak memiliki urgensi/kepentingan bagi kemahiran dan keaslian. Contohnya seperti: gambar spontanitas anak-anak

b. Kreativitas Produktif

Maksud dari kreativitas produktif adalah hasil-hasil produksi seni dan keilmuan yang diperoleh melalui usaha mendisiplinkan kecenderungan untuk

bermain bebas, dan dengan menentukan langkah-langkah untuk mencapai hasil yang sempurna.

c. Kreativitas Inovatif

Kreativitas ini banyak diungkapkan oleh para penemu yang memperlihatkan kejeniusan mereka dengan menggunakan pengembangan keterampilan-keterampilan individu.

d. Kreativitas Pembaruan

Kreativitas ini berarti pengembangan dan perbaikan yang mencakup penggunaan keterampilan-keterampilan individu.

e. Kreativitas Emanasi

Kreativitas yang terakhir ini berarti menunjukkan prinsip baru atau aksioma-aksioma baru yang muncul dari pendapat yang baru.

Jadi menurut peneliti kreativitas adalah suatu pemikiran pengembangan dari hal yang sudah ada atau untuk memunculkan gagasan atau ide-ide yang baru.

3. Keterkaitan Pendidikan dengan Kreativitas

Menurut Utami Munandar (2009 : 11), dari sikap guru dan orang tua mengenai kreatifitas bahwa kedua lingkungan pendidikan ini dapat berfungsi sebagai pendorong (*press*) dalam pengembangan kreatifitas anak. Dalam masa sekarang dengan kemajuan dan perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan, pendidik tak mungkin dapat meramalkan dengan tepat macam pengetahuan apa yang akan dibutuhkan seorang anak lewat sepuluh tahun atau lebih untuk mendapat menghadapi masalah-masalah kehidupan apabila ia dewasa.

Pengembangan sikap dan kemampuan anak didiknya yang dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif dan inventif. Menjejalkan bahan pengetahuan semata-mata tak akan banyak menolong anak didik, karena belum tentu di masa mendatang ia dapat menggunakan informasi tersebut. Sebagai ditekankan oleh Parnes dalam Munandar (2009 : 11), begitu banyak *cekokan* dalam arti instruksi bagaimana melakukan sesuatu di sekolah, di rumah, dan di dalam pekerjaan sehingga kebanyakan siswa kehilangan hampir setiap kesempatan untuk kreatif.

Kemampuan kreatif seseorang sering begitu ditekan oleh pendidikan dan pengalamannya sehingga ia tidak dapat mengenali potensi sepenuhnya, apalagi mewujudkannya. Jika ia dapat dibantu dalam hal ini, ia dapat mencapai apa yang oleh Maslow dalam Munandar (2009 : 11) disebut aktualisasi diri. Pendidikan dapat melakukan banyak untuk membantu seseorang mencapai perwujudan dari sepenuhnya, apa pun tingkat kapasitas pembawaannya. Banyak orang memiliki benih-benih kekreatifan, tetapi lingkungan gagal untuk memberikan pupuk yang tepat untuk pertumbuhannya. Oleh karena itu, orang-orang ini tidak pernah hidup sepenuhnya.

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

kebutuhannya, dalam suasana inilah kemampuan kreatif dapat tumbuh dengan subur, (Utami Munandar, 2009 : 11)

D. Pembelajaran Seni Budaya

Muatan Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. (Barmin, eko wijiono, 2007:iii)

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. (Barmin, eko wijiono, 2007:iii)

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Bidang seni rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya dan Keterampilan;
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya dan Keterampilan;
- 3) Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya dan Keterampilan;
- 4) Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dan Keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya;
- 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik;
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari;

- 4) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik. (Barmin, eko wijiono, 2007:vi)

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SD Muhammadiyah Sleman ini hanya mengajarkan tiga bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia yaitu seni musik, seni rupa, dan keterampilan, (Putut, guru sbk, wawancara, 5 Juni 2012).

E. Metode Demonstrasi

Semua metode pengajaran dapat mewakili pencapaian tujuan pendidikan. Pemakaiannya ditentukan oleh tujuan dan isi materi yang akan di ajarkan. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, metode demonstrasi sering digunakan karena materi-materi dalam pembelajaran seni kerajinan sebagian besar menggunakan media yang harus didemonstrasikan.

Menurut A.Tabrani Rusyan (1993 : 106) mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan. Dalam hal ini dengan demonstrasi peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang sesuai dengan harapan.

Pakar lain mengemukakan bahwa demonstrasi adalah cara mengajar dimana seorang guru menunjukkan atau memperlihatkan suatu proses (Roestyah, 1991 : 83). Sehubungan dengan pengertian di atas dapat dinyatakan bahwa

metode demonstrasi adalah menunjukkan proses terjadinya sesuatu, agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Dalam demonstrasi siswa dapat mengamati apa yang diperlihatkan guru selama pelajaran berlangsung.

1. Kelebihan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi sering digunakan karena merupakan metode yang sangat baik dan efektif dalam menolong siswa mencari jawaban atas pertanyaan yang sifatnya pemahaman. Metode demonstrasi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu :

a) Siswa akan memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai proses sesuatu yang telah didemonstrasikan; b) Perhatian siswa akan lebih mudah dipusatkan pada hal-hal yang penting yang sedang dibahas; c) Dapat mengurangi kesalahan pengertian antara anak dan guru bila di bandingkan dengan ceramah dan tanya jawab, karena dengan demonstrasi siswa akan dapat mengamati sendiri proses dari sesuatu; d) Akan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan apa yang telah di demonstrasikan (Soetomo, 1993 : 162).

Dengan uraian di atas ditegaskan kembali bahwa dengan demonstrasi akan dapat mengaktifkan siswa, dapat menghindari kesalahan pengertian dari siswa dan guru, dan siswa akan merasa lebih terkesan karena siswa mengalami sendiri. Sehingga akan lebih mendalam dan lebih lama disimpan dalam pikiran tentang sesuatu proses yang terjadi.

2. Kelemahan Metode Demonstrasi

Di samping memiliki beberapa kelebihan, maka metode demonstrasi juga tidak terlepas dari kemungkinan-kemungkinan kurang efektif apabila digunakan. Kemungkinan-kemungkinan yang dapat membuat demonstrasi kurang efektif menurut Soetomo (1993 : 163) antara lain :

a) Apabila demonstrasi tidak digunakan secara matang maka bisa terjadi demonstrasi banyak kesulitan; b) Kadang-kadang sesuatu yang dibawa ke kelas untuk didemonstrasikan terjadi proses yang berlainan dengan proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya; c) Demonstrasi menjadi kurang efektif bila tidak diikuti secara aktif oleh para siswa untuk mengamati; d) Demonstrasi akan merupakan metode yang kurang efektif bila alat yang didemonstrasikan itu tidak dapat di amati secara seksama oleh siswa.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode demonstrasi maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti: guru harus mempersiapkan sesuatu yang akan digunakan dalam pelaksanaan demonstrasi, menjelaskan tujuan demonstrasi kepada siswa, memperhatikan situasi dan kondisi yang dapat mempengaruhi jalannya demonstrasi dan selama demonstrasi hendaknya semua siswa dapat memperhatikan jalannya demonstrasi.

3. Penggunaan Metode Demonstrasi

Penggunaan metode demonstrasi ini mempunyai tujuan agar siswa mampu memahami tentang cara mengatur atau menyusun sesuatu. Penggunaan metode demonstrasi menunjang proses interaksi belajar mengajar di kelas karena dapat memusatkan perhatian siswa pada pelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa

untuk mengembangkan kecakapan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat (Roestyah, 1991 : 84).

Dengan kata lain penggunaan metode demonstrasi bertujuan untuk mewujudkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, menghindari kesalahan dalam memahami konsep-konsep dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat melatih kecakapan siswa dalam menganalisa sesuatu yang sedang dialami atau didemonstrasikan.

F. Kerajinan Boneka Jari

1. Kain Flanel

Flanel telah dikenal luas di Indonesia sebagai bahan produk kerajinan. Namun, banyak yang belum memahami bahwa flanel bisa dijadikan media pembelajaran. Guru lebih memilih media pembelajaran yang sederhana seperti papan tulis. Di luar negeri, pemanfaatan flanel sebagai media pembelajaran sangat dikenal luas, mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga sekolah dasar. Dengan kreatifitas yang tinggi, flanel bisa dijadikan sebagai papan permainan, bahkan buku cerita bergambar (Yuliana Setianingsih, 2011:iii).

2. Proses Pembuatan Karya Seni

Kain flanel mempunyai tekstur yang lembut, flanel memiliki aneka warna. Kerajinan ini merupakan salah satu benda agar kegiatan menjadi lebih terarah. Suatu produk yang baik tidak dibuat asal jadi, memerlukan konsep khusus dituangkan agar tujuan dan kemampuan kreatif yang ingin dilatih pada anak dapat tercapai.

a. Persiapan Bahan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2002 : 87) yang dimaksud dengan bahan yaitu barang yang akan dibuat menjadi satu benda tertentu. Bahan tersebut bisa berupa kain, logam, kulit, tanah, kayu dan masih banyak bahan lain yang bisa dipergunakan. Dari aneka macam kain yang ada, tidak setiap kain bisa menjadi bahan baik dapat digunakan sebagai bahan kreasi mainan. Dengan tekstur yang lembut dan warna yang beraneka ragam saya memilih kain flanel sebagai bahan utamanya. Dengan ditambah bahan tambahan sebagai berikut:

1) Dakron



Gambar 1: **Dakron (kapas sintesis berguna dalam pengisian flanel),**
(Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

2) Benang sulam



Gambar 2: **Benang sulam (pemilih benang sulam nomor 25, tekstur lebih lembut sehingga diperoleh hasil jahitan yang bagus dan tidak kasar).** (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

3) Mata imitasi



Gambar 3: Mata imitasi (digunakan untuk mata binatang), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

4) Assesoris

Digunakan untuk menambahkan kreasi agar lebih bagus.

b. Persiapan Peralatan

Alat adalah benda yang dipergunakan untuk mengerjakan sesuatu (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2002: 599). Peralatan yang digunakan untuk membuat karya seni kain flanel yaitu:

1) Kertas HVS



Gambar 4: Kertas hvs (kertas ini berfungsi untuk menjiplak pola dari desain. Sebaliknya, gunakan yang tipis agar mudah digunakan, (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

2) Gunting



Gambar 5: **Gunting** (gunakan gunting ukuran sedang untuk menggunting flanel dan benang), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

3) Penggaris



Gambar 6: **Penggaris** (untuk mengukur desain yang akan dibuat), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

4) Pulpen



Gambar 7: **Pulpen** (Untuk menjiplak pola kertas hvs ke flanel), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

5) Lem serbaguna dan lem tembak



Gambar 8: Lem serbaguna, (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

atau



Gambar 9: Lem tembak (untuk merekatkan flanel ke flanel, dan aksessoris), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

6) Jarum pentul



Gambar10: Jarum pentul (menyatukan kain flanel yang akan dijahit agar bahan tidak bergeser dan hasil rapih), (Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

7) Jarum sulam

Gambar 11: **Jarum sulam** (untuk menjahit antara kain dengan kain dsb),
(Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

8) Tusuk (sumpit)

Gambar 12: **Tusuk (sumpit)** (untuk memasukkan dakron ke flanel),
(Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)

c. Contoh Salah Satu Langkah-Langkah Pengerjaan

Gambar 13: **Menggambar pola pertama-tama gambar pola cow di kertas,**
(Dokumentasi, Azhar, 13 mei 2012)



Gambar 14: Potongan kain flanel lalu jiplak polanya dikain flanel dan potong menjadi beberapa bagian kecil seperti gambar diatas, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 15: Merangkai dengan lem, berikan lem pada bagian tubuh cow seperti badan,wajah,telinga dan tanduk, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar16: Menjahit bagian badan, lalu Jahitkan benang diantara wajah dan badannya lagi, tujuannya supaya boneka awet, kuat dan tidak gampang copot, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 17: Memasang mata, untuk matanya jahitkan manik-manik pada lembar wajah yang lainnya, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 18: Memasukkan dakron pada kepala, setelah itu jahitkan muka depan dan belakangnya dengan tusuk jahit feston. Sisakan sedikit lubang untuk memasukkan dakron/kapas, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 19: Memasukkan dakron pada badan, begitu pula juga dengan badannya. Caranya sama seperti yang diatas, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 20: Membuat hidung, untuk hidungnya buatlah dua buah jahitan titik kecil dimulut, (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)



Gambar 21: Boneka Jari Sudah, dan boneka jari siap untuk diperankan (Dokumentasi, Azhar, 13 Mei 2012)

BAB III CARA PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V siswa SD Muhammadiyah Sleman pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan.

B. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah SD Muhammadiyah Sleman yaitu kelas V mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan semester gasal 2011/2012 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 11 siswa.

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya sebagai berikut:

Penelitian – kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti

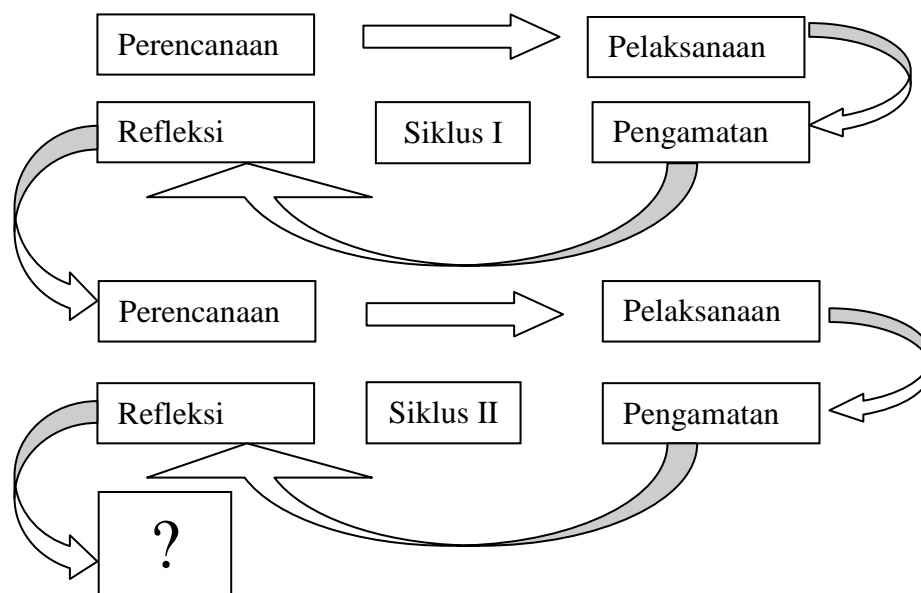
Tindakan- suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan.

Kelas- adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru, batasan yang ditulis untuk pengertian tentang kelas tersebut adalah pengertian lama, untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan dipahami secara luas oleh umum dengan ruangan tempat guru mengajar. Kelas bukan wujud ruangan tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar.

Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata tersebut segera dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas, (Suharsimi, Arikunto, 2010:91)

D. Desain Penelitian

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas yang dikenakan pada siswa kelas V dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Sebenarnya ada beberapa model yang dapat diterapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), tetapi yang paling dikenal dan biasa digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto, (2010: 130): Adapun model PTK dimaksud menggambarkan empat langkah (dan pengulangannya), yang disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 22: Skema langkah penelitian (Suharsimi Arikunto, 2010: 130)

Secara utuh, tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas seperti digambarkan pada skema (bagan) diatas menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2006:98), melalui tahapan sebagai berikut:

Tahap 1: Perencanaan (*Planning*)

Menyusunan rancangan tindakan dan dikenal dengan perencanaan, yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan, penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsure subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan.

Dengan mudah dapat diterima bahwa pengamatan yang diarahkan pada diri sendiri biasanyakurang teliti dibandingkan dengan pengamatan yang dilakukan terhadap hal-hal yang berada diluar diri, karena adanya unsure subjektivitas yang mudah berpengaruh, yaitu cenderung mengunggulkan dirinya. Dengan demikian penelitian tindakan yang baik adalah apabila dilakukan dalam bentuk kolaborasi sebagai berikutp pihak yang melakukan tindakan adalah guru sendiri, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan.

Yang dikemukakan diatas tersebut adalah aturan atau prinsip untuk salah satu bentuk penelitian tindakan. Bentuk lain adalah peneliti melakukan sendiri pengamatan terhadap diri sendiri ketika sedang melakukan tindakan. Apabila

menerapkan bentuk kedua ini, peneliti harus mampu melakukan apa yang disebut *ngrogoh sukmo* (jawa), yaitu mengeluarkan jiwa dari badan, untuk mengamati secara objektif apa yang sedang terjadi pada dirinya (tentu saja pengertian ini mudah terbantah, karena mana ada kegiatan ragawi yang tidak disertai dengan jiwa). Cara penjelasan ini digunakan sebagai ibarat saja, sekedar untuk mempermudah pemahaman. Maksud penjelasan tersebut adalah bahwa meskipun terjadi pada diri sendiri, peneliti yang sekaligus pengamat tersebut diharapkan mampu melakukan pengamatan diri secara objektif agar kelemahan yang terjadi dapat terlihat dengan wajar, tidak harus ditutup-tutupi.

Dalam tahapan menyusun rancangan, peneliti menentukan titik-titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung. Jika yang digunakan dalam penelitian ini bentuk terpisah, yaitu peneliti dan pelaksana guru adalah orang yang beda, dalam tahap menyusun rancangan harus ada kesepakatan antara keduanya. Oleh karena pelaksana guru adalah pihak yang paling berkepentingan untuk meningkatkan kinerja, maka pemilihan strategi pembelajaran disesuaikan dengan selera guru, agar pelaksanaan tindakan dapat terjadi secara wajar, (Suharsimi Arikunto (2006:98).

Tahap 2: Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan didalam kancah, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingatkan adalah bahwa dalam tahap 2 ini pelaksana, guru harus ingat dan taat pada apa

yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar. Tentu saja membuat modifikasi tetap diperbolehkan, selama tidak mengubah prinsip. Hindari kekakuan, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Tahap 3: Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Sebutan tahap 2 diberikan untuk memberikan peluang kepada guru pelaksana yang berstatus juga sebagai pengamat. Ketika guru tersebut sedang melakukan tindakan, karena hatinya menyatu dengan kegiatan, tentu tidak sempat menganalisis peristiwanya ketika sedang terjadi. Oleh karena itu kepada guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat ini untuk melakukan pengamatan balik terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik ini guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

refleksi, atau pantulan, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi, istilah refleksi sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti dalam ini siswa-siswa yang diajar, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Istilah refleksi di sini sama dengan memantul- sperti halnya sinar memancar dan menatap kena kaca, yang dalam hal ini guru pelaksana sedang memantulkan pengalamannya kepada

peneliti yang baru saja mengamati kegiatannya dalam tindakan, tetapi juga dihadapan subjek yang terlihat dalam penelitian. Inilah inti dari penelitian tindakan, yaitu ketika guru pelaku tindakan mengatakan kepada pengamat tentang hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian mana yang belum. Di samping itu, juga sangat penting artinya jika siswa yang dikenai tindakan mengemukakan pendapat tentang apa yang dialami, serta adanya kemungkinan usul penyempurnaannya, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Apabila dalam menjelaskna langkah ke-4 refleksi ini kita gunakan contoh tindakan terhadap catatan siswa diatas, personil siswa diminta menggunakan bagaiman perasaannya ketika catatan diambil oleh guru, bagaimana reaksi terhadap coretan-coretan yang dibuat oleh guru, dan cara yang dilakukan oleh guru. Jika guru menggunakan pengamat luar, diskusi dalam langkah refleksi ditanyakan kepada pengamat apa yang mereka lihat ketika melakukan pengamatan. Perlu disepakati bersama bahwa yang dimaksud dengan pengamatan dalam penelitian tindakan ini bukan hanya menggunakan mata untuk penglihatan, tetapi juga hidung untuk penciuman, kulit sebagai alat pencecap, dan juga telinga sebagai alat pendengar, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Apabila dikaitkan dengan contoh tindakan perbaikan catatan sebagaimana dikemukakan dalam bagian terdahulu, maka yang dimaksud dengan bentuk tindakan adalah pengumpulan catatan, mengoreksi, dan memberikan petunjuk kepada siswa bagaimana cara membuat

catatan yang baik. Jadi bentuk penelitian tindakan tidak pernah kegiatan tunggal tetapi rangkaian kegiatan yang akan kembali ke asla, yaitu dalam bentuk siklus. Informasi yang diperoleh dari langkah refleksi, merupakan bahan yang tepat untuk menyusun perencanaan siklus berikutnya, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang baru selesai dilaksanakan dalam satu siklus, guru pelaksana (bersama peneliti pengamat) menentukan rancangan untuk siklus kedua. Apakah guru tersebut akan memperbaiki langkah terhadap hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam siklus pertama? Hasil keputusan tersebut dijadikan rancangan untuk tindakan siklus kedua, maka guru dapat melanjutkan dengan tahap 2, seperti yang terjadi dalam siklus pertama. jika hasil siklus kedua sama atau lebih meningkat dari yang pertama, berarti sudah ada pemantapan, (Suharsimi Arikunto, 2010:98).

Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan mengikuti tahapan diatas, dan dalam penelitian ini dilakukan siklus sedikitnya 2 siklus tergantung kondisi lapangan.

E. Cara Penilaian Kreativitas

Model dari Besemer dan Treffirger dalam Utami Munandar, (2007:41)

Besemer dan Treffirger menyarankan produk kreatif digolongkan menjadi

3 kategori :

1. kebaruan (*novelty*)
2. pemecahan (*resolution*)

3. keterperincian (*elaboration*) dan sintesis

Model ini disebut "*Creative Product analysis Matrix*" (CPAM).

1. Kebaruan : sejauh mana produk itu baru, dalam hal jumlah dan luas proses yang baru, teknik baru, bahan baru, konsep baru, produk kreatif dimasa depan.

Produk itu orisinal : sangat langka diantara produk yang dibuat orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, juga menimbulkan kejutan (suprising) dan juga germinal (dapat menimbulkan gagasan produk orisinal lainnya).

2. Pemecahan (*resolution*) : menyangkut derajat sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah.

Ada 3 kriteria dalam dimensi ini :

- a. produk harus bermakna
- b. produk harus logis
- c. produk harus berguna (dapat diterapkan secara praktis).

3. Elaborasi dan sintesis : dimensi ini merujuk pada derajat sejauh mana produk itu menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama / serupa menjadi keseluruhan yang cangguh dan koheren.

Ada 5 kriteria untuk dimensi ini :

- a. produk itu harus organis (mempunyai arti inti dalam penyusunan produk)
- b. elegan, yaitu cangguh (mempunyai nilai lebih dari yang tampak)
- c. kompleks, yaitu berbagai unsur digabung pada satu tingkat atau lebih
- d. dapat dipahami (tampil secara jelas)
- e. menunjukkan ketrampilan atau keahlian

Produk itu tidak perlu menonjol dalam semua kriteria. Sebagai contoh tabel dibawah ini yaitu Penilaian Dacey (1989) terhadap tingkat kreativitas penemuan Graham Bell tentang penemuan pesawat telepon.

Tabel 1: Penilaian Kriteria Terhadap Penemuan Pesawat Telepon Oleh Graham Bell

Kriteria	Tingkat
- Orisinal	- Tinggi
- Kejutan	- Tinggi
- Germinal	- Tinggi
- Bermakna	- Tinggi
- Logis	- Tinggi
- Berguna	- Tinggi
- Organik	- Tinggi
- Elegan	- Rendah
- Majemuk	- Rata-rata
- Dapat dipahami	- Tinggi
- Keterampilan	- Rendah

Sumber : JS Dacey. 1989. *Fundamental Of Creative Thinking*. New York. Lexington Books. 157

Dari teori diatas peneliti memakai yang dikemukakan oleh Besemer dan Treffirger untuk menilai peningkatan kreativitas yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembelajaran metode merupakan suatu cara atau tehnik yang di gunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat

mempermudah pencapaian pesan dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Peneliti menjadi anggota penuh dari kelompok yang diamatinya dengan langsung. Dengan demikian dapat memperoleh informasi apa saja yang dibutuhkannya, termasuk yang dirahasiakan sekalipun. (Moleong, 2011: 176). Peneliti sebagai pengamat bertindak aktif tidak hanya mengamati, tetapi dalam keadaan tertentu berbicara, berkelaar, dan sebagainya. Jika kehadiran bertindak aktif, sebagai pengamat diamati juga oleh para subjek, dan hal itu diharapkan akan mempengaruhi pekerjaannya. Namun, pada dasarnya pekerjaan pengamatan hendaknya dilakukan dengan bersikap dan bertingkah laku yang baik, dan dengan tindakan yang memadai barulah data yang diharapkan dapat terjaring sepenuhnya, (Moleong, 2011: 183).

Pelaksanaan dalam metode pengumpulan data diatas peneliti melaksanakan penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan mengikuti, masuk dalam objek penelitian dan melakukan pengamatan di kelas pada waktu pelaksanaan pembelajaran.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data adalah bahwa setiap keadaan harus memenuhi:

1. Mendemonstrasikan nilai yang benar
2. Menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan, dan
3. Memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya.

Untuk menetapkan keabsahan (*trustworthiness*) data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan, yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*), (Moleong, 2011:329).

Teknik yang digunakan untuk memperoleh keabsahan data adalah:

Ketekunan / Keajegan Pengamatan

Keajegan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Mencari suatu usaha membatasi berbagai pengaruh. Mencari apa saja yang dapat diperhitungkan dan apa yang tidak dapat.

Hal itu berarti bahwa peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol. Kemudian ditelaah secara rinci sampai pada suatu titik sehingga pada pemeriksaan tahap awal tampak salah satu atau seluruh faktor yang ditelaah sudah dipahami dengan cara yang biasa. Untuk keperluan itu teknik ini menuntut agar peneliti mampu mengurangi secara rinci bagaimana proses penemuan secara tentatif dan penelaah secara rinci tersebut dapat dilakukan, (Moleong, 2011:329).

Untuk memperoleh keabsahan data peneliti melakukan keajegan dalam memperoleh data, secara rinci diurutkan berdasarkan kebutuhan. Serta mempercayai sumber yang bersangkutan, yaitu wawancara kepada guru, murid, dan sebagainya. Dari sinilah data untuk penelitian sah untuk digunakan.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain, (Moleong, 2011:248).

Menganalisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan mengelompokkan atau memilih terlebih dahulu kemudian data tersebut bias dikelola dan dipelajari.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data adalah:

1. Reduksi Data

Identifikasi satuan (unit). Pada mulanya diidentifikasi adanya satuan yaitu bagian terkecil yang ditemukan dalam data yang memiliki makna bila dikaitkan dengan fokus dan masalah penelitian. Sesudah satuan diperoleh, langkah berikutnya adalah membuat koding. Membuat koding berarti memberikan kode pada setiap 'satuan', agar tetap dapat ditelusuri data/satuannya, berasal dari sumber mana, (Moleong, 2011:248).

Untuk mengidentifikasi data peneliti memberikan kode-kode pada catatan dari data yang diperoleh, dikelompokkan dan diberi tanda data itu diperoleh dari mana dan kapan.

2. Penyajian Data

Penyajian data diperoleh dari berbagai sumber, kemudian dideskripsikan dalam bentuk uraian atau kalimat-kalimat sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Penyajian data dilakukan untuk

memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan selanjutnya, menganalisis atau mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat, (Moleong, 2011:248).

Peneliti menyajikan data dengan pendekatan penelitian yaitu pendekatan kualitatif dalam pelaksanaannya data yang diperoleh dengan cermat dipahami dan diambil tindakan berdasarkan pemahaman yang didapatkan.

3. Kesimpulan atau Verifikasi

Menarik kesimpulan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menuliskan kembali pemikiran penganalisis selama menulis, yang merupakan suatu tinjauan ulang dari catatan-catatan lapangan, metode kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan data secara sistematis terhadap fenomena yang dikaji berdasarkan data yang diperoleh dari subjek dan objek penelitian yaitu dari hasil wawancara serta dari hasil observasi maupun dokumentasi yang dilaksanakan selama proses penelitian, (Moleong, 2011:248).

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pelaksanaan atau implementasi tindakan dalam penelitian ini, jika kualitas pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan baik, kriteria keberhasilan dari pelaksanaan tindakan ini menurut KKM sekolah SD Muhammadiyah Sleman adalah angka partisipasi siswa dalam tindakan kelas diatas 95% dari keseluruhan kelas dan siswa mendapat rata-rata nilai di atas 70 maka dinyatakan berhasil, (Lihat Lampiran Tentang KKM, Tahun 2011-2012).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pra Tindakan Kelas

Sebelum pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan, pada tatap muka pertama mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan guru menjelaskan tentang isi rencana pelaksanaan pembelajaran, baik yang mengenai kompetensi yang harus dikuasai siswa, materi, maupun tentang tugas yang harus dikerjakan siswa.

Penjelasan mengenai langkah-langkah dalam proses pembelajaran meliputi kompetensi yang harus dikuasai siswa terdiri atas a) mengetahui karya seni tiga dimensi dan berbagai macam contoh hasil karya seni keterampilan yang dihasilkan, b) berbagai macam alat dan bahan praktik serta langkah kerjanya.

Materi selanjutnya pemberian tugas praktik, yaitu siswa diminta membuat boneka jari sesuai kemampuan masing-masing. Kedua, melanjutkan materi praktik yang dilakukan oleh siswa, dipantau oleh guru bidang studi seni budaya dan ketrampilan. Hanya siswa yang bertanya pada waktu praktik, yang didekati dan diarah-arahkan selebihnya siswa yang lain dibiarkan saja.

Pra tindakan ini diambil dari catatan guru melalui pelajaran seni budaya dan ketrampilan SD Muhammadiyah Sleman. Tugas ini sebagian dikerjakan di kelas, dan selebihnya lagi diselesaikan di rumah masing-masing, jadi tidak secara penuh dikerjakan di sekolah.

Adapun nilai yang dihasilkan oleh masing-masing siswa kelas V SD Muhammadiyah Sleman adalah sebagai berikut:

Tabel 2: Perolehan Nilai Sebelum Tindakan Atau Pra Tindakan Oleh Guru Seni Budaya dan Keterampilan Bapak Putut

NO	NAMA SISWA	NILAI TUGAS
1	Afifah Nur Rachmayanti	75
2	Ananda Danang Mataram	75
3	Andi Sigit Prasetyo	75
4	Andika Erwin Kurniawan	70
5	Fatwa Awalia Juniarta	75
6	Febriana Nur Khasanah	75
7	Harwendah Sri Rengganis	75
8	Jalu Sena Siswanto	70
9	Khanif Nur Kholis	70
10	Nur Istinavi Muzarkisyah	75
11	Nurulita Damayanti	75
JUMLAH NILAI		810
NILAI RATA-RATA KELAS		73,64

Keterangan: untuk mengetahui nilai rata-rata kelas pada table nilai diatas digunakan rumus ($\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{nilai rata - rata kelas}$). Sumber: Lihat Lampiran 7 Tentang Penilaian, Tahun 2011-2012.

Hasil penilaian pra tindakan tersebut menggambarkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam satu kelas sebesar 73,64. Di bawah ini peneliti menampilkan foto hasil karya siswa pra siklus, di tampilkan untuk mengkaji hasil nilai dan hasil karya.



**Gambar 23: Judul: Pinguin, Karya: Afifah Nur Rachmayanti, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



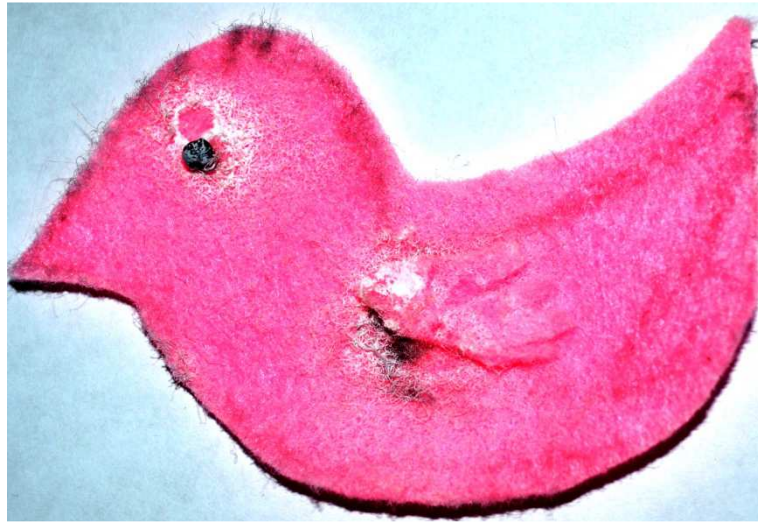
**Gambar 24: Judul: Kelelawar, Karya: Ananda Danang Mataram, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



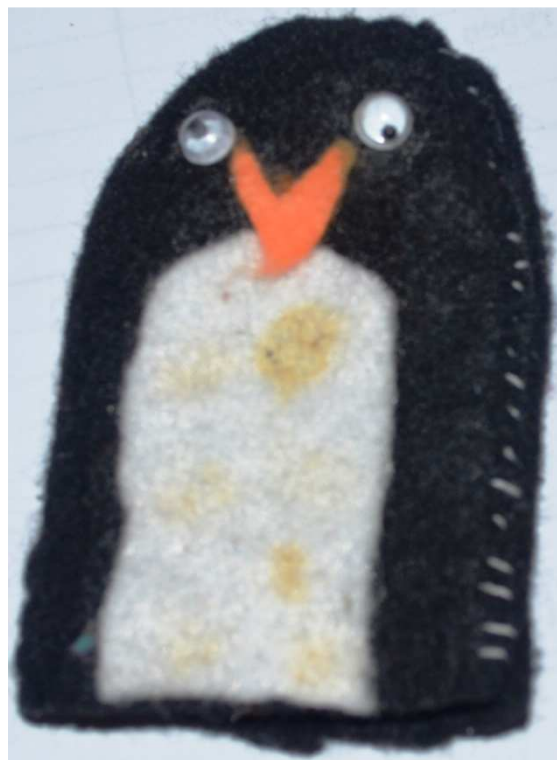
**Gambar 25: Judul: Spongebob, Karya: Andi Sigit Prasetyo, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



**Gambar 26: Judul: Setan, Karya: Andika Erwin Kurniawan, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



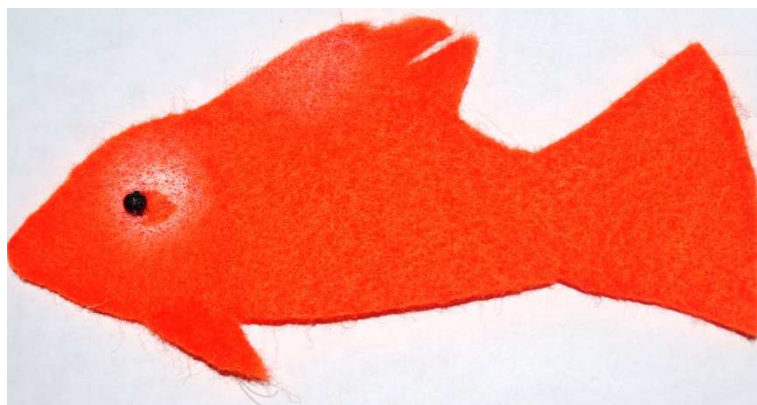
**Gambar 27: Judul: Bebek, Karya: Fatwa Awalia Juniarta, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



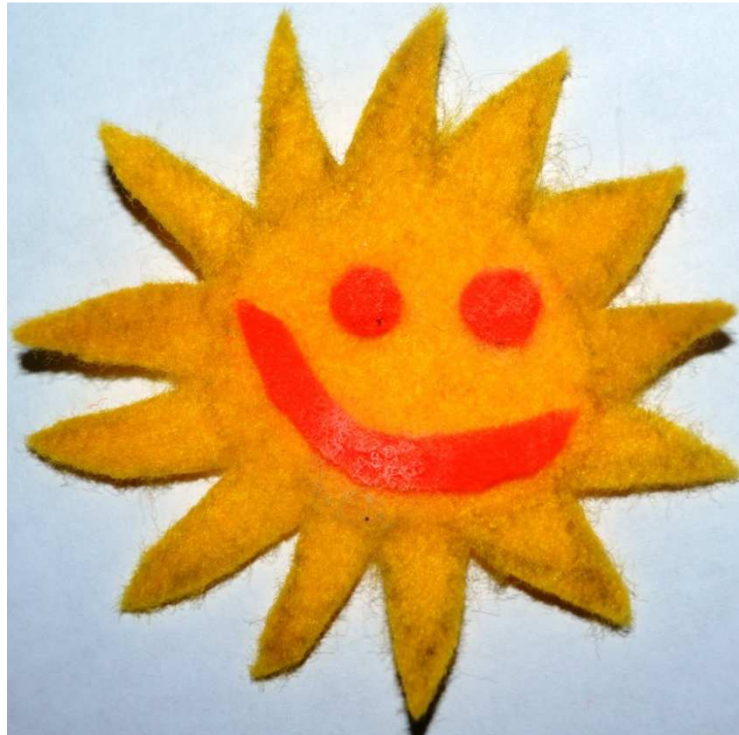
**Gambar 28: Judul: Pinguin, Karya: Febriana Nur Khasanah, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



Gambar 29: Judul: Kucing, Karya: Harwendah Sri Rengganis, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012



Gambar 30: Judul: Ikan, Karya: Jalu Sena Siswanto, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012



**Gambar 31: Judul: Matahari, Karya: Khanif Nur Kholis, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



**Gambar 32: Judul: Patrick, Karya: Nur Istinavi Muzarkiyah, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**



Gambar 33: **Judul: Matahari, Karya: Nurulita Damayanti, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Di atas telah ditampilkan foto hasil karya siswa, pada dasarnya hasil tersebut menurut peneliti adanya kejanggalan pada hasil penilaian guru yang kurang tepat dalam penilaian dikarenakan ketidakcocokan antara hasil nilai dengan hasil karya siswa. Pada penilaian tersebut guru masih menilai atas dasar global atau secara sekilas, (Pengamatan, Azhar, 3 Juni 2012)

Berdasarkan hasil survey awal suatu nilai tersebut dinyatakan oleh salah satu siswa bahwa mereka tidak tahu kelemahan-kelemahannya, dan tidak bisa mengubah apa yang seharusnya mereka lakukan (wawancara dengan fatwa awalia juniarta). Untuk itu, maka peneliti mengajukan penilaian analistik kreativitas dengan kriteria sebagai berikut kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis.

Jadi secara umum seluruh permasalahan di atas diakibatkan oleh belum jelasnya kriteria penilaian, kurangnya interaksi efektif dalam kerja praktik, dan kurangnya peran kelas sebagai sumber belajar, sehingga pengefektifan metode demonstrasi yang berada di dalam kelas dan pendampingan kerja praktik di kelas perlu dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut.

2. Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan temuan pra tindakan di atas, dapat diidentifikasi bahwa siswa mengalami kelemahan pengerjaan yang kurang maksimal, tugas dalam hal kreativitas pengembangan gagasan yang rendah karena kurangnya referensi, dan orisinalitas yang kurang karena kurangnya pantauan dari guru.

Berdasarkan kelemahan yang sudah teridentifikasi tersebut maka pada tugas pembuatan boneka jari ini menerapkan tindakan berupa penerapan metode demonstrasi sebagai dasar utama pemahaman siswa terhadap langkah-langkah kerja dalam pengerjaan tugas.

Tabel 3: Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus I

NO	KOMPONEN	Keterangan
Tatap Muka ke 3- 4		
1.	Pengantar materi Pembuatan boneka jari	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembuatan boneka jari dimulai penyampaian materi tentang teknis pembuatan boneka jari. • Mengenalkan alat dan bahan pembuatan boneka jari.

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan secara langsung melalui contoh gambar boneka jari di papan tulis.
2.	Penerapan metode demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan cara memola pada media atau kain flanel di depan murid-murid. • Guru mendemonstrasikan cara memotong kain flanel di depan murid-murid • Guru mendemonstrasikan cara mengelem. • Guru mendemonstrasikan cara menjahit dan merangkai kain flanel supaya terbentuk suatu objek di depan murid-murid • Guru mendemonstrasikan cara memasang aksesoris (mata, hidung, dsb) pada boneka jari di depan murid-murid
3.	Praktik pembuatan boneka jari	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas membuat boneka jari dibuat berdasarkan arahan yang telah didemonstrasikan oleh guru. • Penyelesaian tugas dikerjakan secara penuh di kelas. • Guru memantau kemandirian siswa dan orisinalitas hasil pekerjaan siswa. • Kreativitas bentuk juga dikembangkan dengan mandiri.
4.	Penilaian hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pembuatan boneka jari Dinilai berdasarkan aspek kreativitas dengan indikator: Kebaruan (<i>novelty</i>), Pemecahan (<i>Resolution</i>), Keterperincian (<i>elaboration</i>) dan Sintesis.

Tabel 4: Deskripsi Persiapan Proses Pembelajaran Pada Tindakan Kelas Siklus I

NO	PERSIAPAN	URAIAN
1.	Penyediaan media visual	<ul style="list-style-type: none"> siswa diajak untuk melihat contoh dari guru untuk memperkaya khasanah keilmuan dan referensi siswa terhadap perkembangan bentuk dan karakter boneka jari.
2.	Penyediaan fasilitas kelas	<ul style="list-style-type: none"> Penyediaan fasilitas kelas berupa ruang kelas yang kondusif dan tenang untuk membantu konsentrasi dan kelancaran pembelajaran.
3.	Penyediaan sampel material.	<ul style="list-style-type: none"> Siswa diajak untuk mempelajari jenis dan sifat bahan, menyentuh tekstur, mengamati warna dan bagaimana aplikasinya dalam perancangan boneka dan elemen pembentuk.
4.	Penyediaan literatur/buku yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> Penyediaan literatur/buku yang relevan terkait dengan pembuatan boneka jari, sehingga siswa dapat langsung mendapatkan referensi dan acuan yang diperlukan dalam perancangan.
5.	Praktik dibawah Bimbingan dan Pantauan Intensif Guru	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan pengetahuan mengenai aspek-aspek desain dengan melakukan praktik dan berinteraksi, berdiskusi dan bekerja

		bersama dengan sesama siswa dan dengan guru yang secara bertahap dan akan mengembangkan dan membentuk semacam konsep berpikir pada diri siswa
--	--	---

b. Implementasi Tindakan Kelas Siklus I

Siklus I dalam penelitian ini dilaksanakan dua kali tatap muka, dengan tugas pembuatan boneka jari. Secara rinci pelaksanaan tindakan kelas siklus I sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pertemuan ketiga, dengan penyampaian materi mengenai pengantar materi pembuatan boneka jari, penerapan metode demonstrasi, praktik pembuatan boneka jari. Penyampaian materi ini dilaksanakan secara langsung di papan tulis berdasarkan literatur mengenai contoh-contoh bentuk dan fungsi boneka jari.

Disamping itu dalam penyampaian juga disertai pemberian contoh gambar-gambar kerja dari buku dan contoh dari guru, selesai menyampaikan materi, guru juga menjelaskan kriteria penilaian kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab terkait dengan materi yang telah disampaikan baik melalui penyampaian contoh di papan tulis. Setelah itu siswa diberikan tugas membuat boneka jari sesuai kemampuan individu dengan acuan desain yang ada di angan dan referensi dari guru sebelumnya. Pada tatap muka hari keempat pembelajaran dilanjutkan dengan melanjutkan tugas sebelumnya sampai selesai.

Berikut gambar pelaksanaan pada waktu pembelajaran tahap siklus ke i:



Gambar 34: Guru Menerangkan Proses Merakit Boneka Jari Pada Salah Satu Siswa, Dokumentasi Oleh Azhar, 5 Juni 2012

c. Pengamatan atas tindakan/observasi

Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap pelaksanaan kegiatan tindakan siklus I tersebut dengan hasil tugas yang diberikan siswa, mengamati kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang dampak dari tindakan yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan dengan penilaian karya yang dihasilkan oleh siswa, yakni terhadap kemampuan siswa dalam pembuatan boneka jari. Berikut hasil karya siswa yang dikemas berupa gambar dan penilaian dari guru pada tindakan siklus I ini diperoleh data yang berkaitan dengan proses berdasarkan indikator kreativitas yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis dalam mengerjakan tugas yang diberikan terhadap 11 siswa yakni:



Gambar 35: Judul: Jerapah, Karya: Afifah Nur Rachmayanti, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 5: Berdasarkan Karya Siswa Afifah Nur Rachmayanti, Judul: Jerapah,
Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 36: **Judul: Kambing (*SHAUN THE SHEEP*), Karya: Ananda Danang Mataram, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Tabel 6: **Berdasarkan Karya Siswa Ananda Danang Mataram, Judul: Kambing (*SHAUN THE SHEEP*), Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)**

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)		✓			
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis		✓			

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 37: Judul: Kambing (*SHAUN THE SHEEP*), Karya: Andi Sigit Prasetyo, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 7: Berdasarkan Karya Siswa Andi Sigit Prasetyo, Judul: Kambing (*SHAUN THE SHEEP*), Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)		✓			
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis		✓			

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 38: Judul: Superman, Karya: Andika Erwin Kurniawan, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 8: Berdasarkan Karya Siswa Andika Erwin Kurniawan, Judul: Superman, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Nilai Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 39: Judul: Burung (*ANGRY BIRD*), Karya: Fatwa Awalia Juniarta, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 9: Berdasarkan Karya Siswa Fatwa Awalia Juniarta, Judul: Burung (*ANGRY BIRD*), Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)			✓		
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis		✓			

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 40: **Judul: Katak (*CRAZY FROG*)**, Karya: **Febriana Nur Khasanah**, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 10: **Berdasarkan Karya Siswa Febriana Nur Khasanah, Judul: Katak (*CRAZY FROG*)**, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 41: **Judul: Lebah, Karya: Harwendah Sri Rengganis, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Tabel 11: **Berdasarkan Karya Siswa Harwendah Sri Rengganis, Judul: Lebah, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)**

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)			✓		
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)		✓			
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 42: Judul: Jari, Karya: Jalu Sena Siswanto, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 12: Berdasarkan Karya Siswa Jalu Sena Siswanto, Judul: Jari, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)		✓			
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 43: **Judul: Kupu-Kupu, Karya: Khanif Nur Kholis, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Tabel 13: **Berdasarkan Karya Siswa Khanif Nur Kholis, Judul: Kupu-Kupu, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)**

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 44: **Judul: Mouse, Karya: Nur Istinavi Muzarkiyah, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Tabel 14: **Berdasarkan Karya Siswa Nur Istinavi Muzarkiyah, Judul: Mouse, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)**

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 45: Judul: Badut, Karya: Nurulita Damayanti, Kelas V,
Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 15: Berdasarkan Karya Siswa Nurulita Damayanti, Judul: Badut,
Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 8 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Dari hasil karya dan penilaian yang telah dinilai oleh guru diatas berdasarkan indikator kreativitas yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis yaitu:

Tabel 16: **Penilaian Berdasarkan Kreativitas**

No	Nilai dan Prosentase Indikator	Nilai									
		1		2		3		4		5	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0	0	2	18.2	2	18.2	5	45.4	2	18.2
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)	0	0	2	18.2	3	27.3	2	18.2	4	36.4
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis	0	0	3	27.3	5	45.4	2	18.2	1	9.1

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Adapun hasil penilaian dilihat dari penilaian dasar dengan melihat kriteria penilaian di atas tentang kreativitas terhadap hasil karya siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 17: **Nilai Perolehan Tindakan Siklus I**

NO	NAMA SISWA	NILAI TUGAS
1	Afifah Nur Rachmayanti	80
2	Ananda Danang Mataram	70

3	Andi Sigit Prasetyo	70
4	Andika Erwin Kurniawan	75
5	Fatwa Awalia Juniarta	70
6	Febriana Nur Khasanah	75
7	Harwendah Sri Rengganis	70
8	Jalu Sena Siswanto	80
9	Khanif Nur Kholis	80
10	Nur Istinavi Muzarkisyah	80
11	Nurulita Damayanti	75
JUMLAH NILAI		825
NILAI RATA-RATA		75

Keterangan: untuk mengetahui nilai rata-rata kelas pada table nilai diatas digunakan rumus ($\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{nilai rata - rata kelas}$). Sumber: Lihat Lampiran 9 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan tabel perolehan nilai di atas dilihat dari kriteria kreativitas yang mengacu pada penilaian dasar diidentifikasi bahwa terdapat 5 siswa yang justru mengalami peningkatan nilai setelah tindakan Siklus I, dan secara keseluruhan nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 73.6 menjadi 75. Setelah diamati, hal ini disebabkan oleh karena hasil karya siswa dinilai oleh guru dengan aspek atau kriteria yang sudah ditentukan dan juga tugas sepenuhnya diselesaikan di kelas, sehingga setiap langkah terpantau oleh guru. Beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai sebelumnya mendapatkan nilai lebih tinggi karena tidak mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan sebelumnya, jadi hanya mencontoh karya temannya, atau dikerjakan orang lain.

Hal ini terlihat dari perbedaan bentuk dan pemilihan warna yang mencolok antara karya sebelum tindakan dengan setelah tindakan. Disamping itu masih ditemukan adanya kelemahan-kelemahan pada tindakan pertama ini yakni kreativitas dalam mengembangkan desain masih belum memadai, juga masalah orisinalitas terhadap bentuk yang masih belum memenuhi target.

Jadi permasalahan yang terpantau pada siklus I adalah masalah kurangnya pengembangan, orisinalitas dan totalitas dari kerja siswa, yang diakibatkan oleh masih kurangnya interaksi efektif dalam kerja praktik di dalam kelas, sehingga berdasarkan kondisi dan permasalahan di atas, maka perlu dilakukan revisi untuk tindakan selanjutnya.

3. Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan temuan tindakan pertama di atas, dapat diidentifikasi bahwa ada beberapa siswa yang masih mengalami kelemahan pengerjaan tugas dalam hal pengembangan orisinalitas dan kegunaan produk yang kurang baik. Akan tetapi pemilihan penggabungan warna dan unsur-unsur elemen aksesoris meningkat karena seluruh proses pengerjaan tugas dikerjakan sendiri oleh siswa dan ditambahnya referensi yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan kelemahan yang sudah teridentifikasi tersebut maka pada pertemuan kelima hingga ke enam dengan tugas pembuatan boneka jari, peneliti menerapkan tindakan lebih mengintensifkan lagi penerapan metode demonstrasi. Rencana tindakan kelas pada Siklus II dirancang sebagai berikut:

Tabel 18: **Rangkuman Rencana Tindakan Kelas Siklus II**

NO	KOMPONEN	Keterangan
Tatap Muka ke-5		
1.	Pengantar materi Pembuatan boneka jari	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembuatan boneka jari dimulai penyampaian materi tentang teknis pembuatan boneka jari. • Mengenalkan alat dan bahan pembuatan boneka jari. • Guru menyampaikan secara langsung melalui contoh gambar boneka jari di papan tulis.
2.	Penerapan metode demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendemonstrasikan cara memola pada media atau kain flanel di depan murid-murid. • Guru mendemonstrasikan cara memotong kain flanel di depan murid-murid • Guru mendemonstrasikan cara mengelim dan merangkai kain flanel supaya terbentuk suatu objek di depan murid-murid • Guru mendemonstrasikan cara memasang aksesoris (mata, hidung, dsb) pada boneka jari di depan murid-murid
3.	Praktik Pembuatan boneka jari	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas membuat Boneka Jari dibuat berdasarkan konsep perancangan yang telah direncana, dan dibuat berdasarkan cara yang benar. • Penyelesaian tugas dikerjakan secara penuh di kelas dibawah bimbingan guru.

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau kemandirian siswa dan orisinalitas hasil pekerjaan siswa. • Kreativitas karya juga dikembangkan dengan melihat karya sebelumnya. • Referensi mengenai bahan diperoleh dari contoh guru dan <i>browsing</i> langsung melalui internet.
4.	Penilaian hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Tugas pembuatan boneka jari Dinilai berdasarkan aspek kreativitas dengan indikator: Kebaruan (<i>novelty</i>), Pemecahan (<i>Resolution</i>), Keterperincian (<i>elaboration</i>) dan Sintesis.

Deskripsi metode demonstrasi yang digunakan dalam tindakan ini dapat digambarkan secara ringkas pada tabel berikut:

Tabel 19: Deskripsi Persiapan Proses Pembelajaran Pada Tindakan Kelas Siklus II

NO	PERSIAPAN	URAIAN
1.	Penyediaan media visual	<ul style="list-style-type: none"> • siswa diajak untuk melihat contoh dari internet untuk memperkaya khasanah keilmuan dan referensi siswa terhadap perkembangan bentuk dan karakter boneka jari.
2.	Penyediaan fasilitas kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan fasilitas kelas berupa ruang kelas yang kondusif dan tenang untuk membantu konsentrasi dan kelancaran pembelajaran.

3.	Penyediaan sampel material.	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diajak untuk mempelajari jenis dan sifat bahan, menyentuh tekstur, mengamati warna dan bagaimana aplikasinya dalam perancangan boneka dan elemen pembentuk.
4.	Penyediaan literatur/buku yang relevan	<ul style="list-style-type: none"> • Penyediaan literatur/buku yang relevan terkait dengan pembuatan boneka jari, sehingga siswa dapat langsung mendapatkan referensi dan acuan yang diperlukan dalam perancangan.
5.	Praktik dibawah Bimbingan dan Pantauan Intensif Guru	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan pengetahuan mengenai aspek-aspek desain dengan melakukan praktik dan berinteraksi, berdiskusi dan bekerja bersama dengan sesama siswa dan dengan guru yang secara bertahap dan akan mengembangkan dan membentuk semacam konsep berpikir pada diri siswa .

b. Implementasi Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II dalam penelitian ini dilaksanakan dua kali tatap muka, dengan tugas membuat boneka jari. Secara rinci pelaksanaan tindakan kelas siklus II sebagai berikut.

Pelaksanaan pembelajaran dimulai pada pertemuan ke lima, dengan penyampaian materi mengenai pembuatan boneka jari. Penyampaian materi ini dilaksanakan secara langsung di papan tulis berdasarkan literatur mengenai teknis pembuatan boneka jari. Disamping itu dalam penyampaian juga disertai pemberian contoh gambar-gambar dan contoh karya yang terhubung ke internet

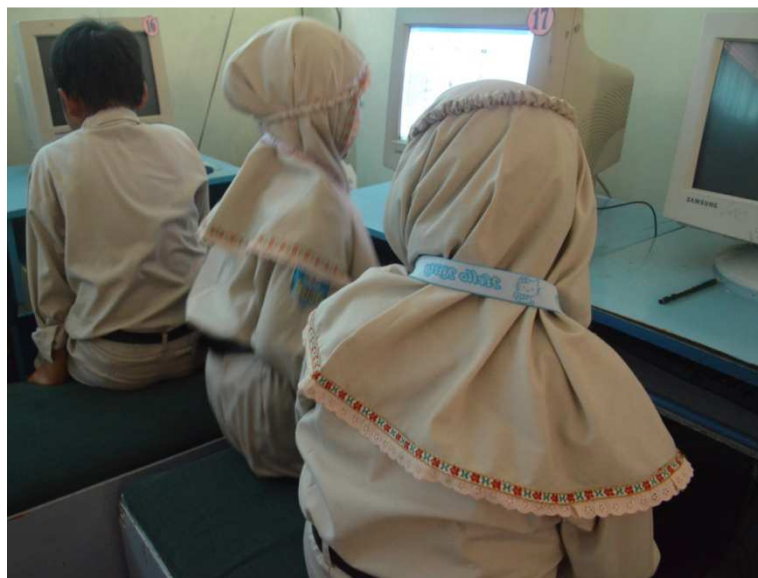
sehingga dengan fasilitas *hiperlink* ke URL dapat menjelajah ke situs-situs internet yang menyediakan referensi berbagai bentuk boneka jari. Setelah guru selesai menyampaikan materi, dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab terkait dengan materi yang telah disampaikan baik melalui penyampaian contoh yang diambil dari internet ataupun dari guru.

Pada tatap muka ke enam, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian tugas pembuatan boneka jari dikerjakan secara penuh di dalam kelas hingga selesai selama satu kali tatap muka. Tugas dibuat mempertimbangan fungsi dan bentuk sesuai pemikiran siswa dihari sebelumnya.

Boneka jari dikerjakan dengan bahan flanel dan penambahan aksesoris. Terlebih dahulu kain digambar dengan pensil hingga selesai. Setelah dikonsultasikan kepada guru dan telah Dinilai benar secara teknis, maka kain tersebut sudah dapat dipotong dengan gunting. Penyelesaian tugas dikerjakan secara penuh di kelas dibawah bimbingan guru. Guru memantau kinerja siswa dengan seksama, juga mengembangkan kreativitas pada tahap siklus ke II ini dengan memantau kemandirian dan orisinalitas hasil pekerjaan siswa. Dibawah ini gambar siswa yang sedang melihat referensi untuk mengembangkan pola fikir supaya dalam memunculkan ide penciptaan karya bisa lebih baik:



Gambar 46: Siswa Sedang Melihat Gambar Boneka Jari di Komputer, Dokumentasi Oleh Azhar, 26 Juni 2012



Gambar 47: Siswa Sedang Melakukan Pencarian Referensi Dengan Computer Lewat Internet, Dokumentasi Oleh Azhar, 26 Juni 2012

c. Pengamatan atas tindakan/observasi

Peneliti melakukan pengamatan sistematis terhadap pelaksanaan kegiatan tindakan siklus II tersebut dengan mengamati kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan. Tindakan ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang dampak dari tindakan yang dilakukan. Pengamatan ini dilakukan dengan penilaian karya yang dihasilkan oleh siswa, yakni terhadap kreativitas siswa dalam pembuatan boneka jari. Berikut hasil karya siswa yang dikemas berupa gambar dan penilaian dari guru pada tindakan siklus II ini diperoleh data yang berkaitan dengan proses berdasarkan kreatifitas kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis dalam mengerjakan tugas yang diberikan terhadap 11 orang siswa yakni:



Gambar 48: **Judul: Burung, Karya: Afifah Nur Rachmayanti, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012**

Tabel 20: Berdasarkan Karya Siswa Afifah Nur Rachmayanti, Judul: Burung, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 49: Judul: Kelinci, Karya: Ananda Danang Mataram, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 21: Berdasarkan Karya Siswa Ananda Danang Mataram, Judul: Kelinci, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 50: Judul: Lebah, Karya: Andi Sigit Prasetyo, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 22: Berdasarkan Karya Siswa Andi Sigit Prasetyo, Judul: Lebah, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 51: Judul: Pinguin, Karya: Andika Erwin Kurniawan, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 23: Berdasarkan Karya Siswa Andika Erwin Kurniawan, Judul: Pinguin, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)					✓
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 52: Judul: Gajah, Karya: Fatwa Awalia Juniarta, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 24: Berdasarkan Karya Siswa Fatwa Awalia Juniarta, Judul: Gajah, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 53: Judul: Jerapah, Karya: Febriana Nur Khasanah, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 25: Berdasarkan Karya Siswa Febriana Nur Khasanah, Judul: Jerapah, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 54: Judul: Kupu-Kupu, Karya: Harwendah Sri Rengganis, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 26: Berdasarkan Karya Siswa Harwendah Sri Rengganis, Judul: Kupu-Kupu, Dinilai Oleh Guru I (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 55: Judul: Burung (*ANGRY BIRD*), Karya: Jalu Sena Siswanto, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 27: Berdasarkan Karya Siswa Jalu Sena Siswanto, Judul: Burung (ANGRY BIRD), Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis			✓		

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 56: Judul: Pink Penguin, Karya: Khanif Nur Kholis, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

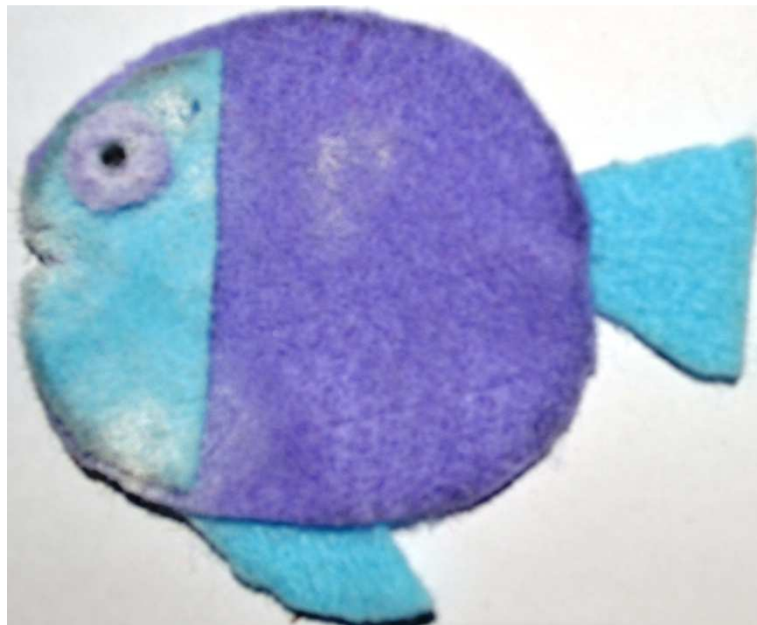
Tabel 28: Berdasarkan Karya Siswa Khanif Nur Kholis, Judul: Pink Pinguin, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)				✓	
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)			✓		
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis				✓	

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 57: Judul: Ikan, Karya: Nur Istinavi Muzarkiyah, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 29: Berdasarkan Karya Siswa Nur Istinavi Muzarkiyah, Judul: Ikan, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)					✓
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik



Gambar 58: Judul: Ubur-Ubur, Karya: Nurulita Damayanti, Kelas V, Dokumentasi Oleh Azhar, 2 September 2012

Tabel 30: Berdasarkan Karya Siswa Nurulita Damayanti, Judul: Ubur-Ubur, Dinilai Oleh Guru (Bapak Putut)

No	Nilai Indikator	Kriteria Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)			✓		
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)				✓	
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis					✓

Sumber: Lihat Lampiran 10 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Dari hasil karya dan penilaian yang telah Dinilai oleh guru diatas disimpulkan berdasarkan indikator kreativitas yaitu kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan keterperincian (*elaboration*) dan sintesis yaitu:

Tabel 31: Penilaian Berdasarkan Kreativitas

No	Nilai dan Prosentase Indikator	Nilai									
		1		2		3		4		5	
		Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%	Jml	%
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0	0	0	0	1	9. 1	6	54 .6	4	36 .3
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)	0	0	0	0	3	27 .3	6	54 .6	2	18 .2
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis	0	0	0	0	1	9. 1	5	45 .4	5	45 .4

Keterangan:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup

- 4 : Baik
5 : Sangat Baik

Adapun hasil penilaian dilihat dari penilaian dasar dengan melihat kriteria penilaian di atas tentang kreativitas terhadap hasil karya siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 32: Perolehan Nilai Tindakan Siklus II Dinilai Oleh Guru

NO	NAMA SISWA	NILAI TUGAS
12	Afifah Nur Rachmayanti	80
13	Ananda Danang Mataram	80
14	Andi Sigit Prasetyo	75
15	Andika Erwin Kurniawan	75
16	Fatwa Awalia Juniarta	80
17	Febriana Nur Khasanah	80
18	Harwendah Sri Rengganis	80
19	Jalu Sena Siswanto	80
20	Khanif Nur Kholis	80
21	Nur Istinavi Muzarkisyah	75
22	Nurulita Damayanti	75
JUMLAH NILAI		860
NILAI RATA-RATA		78,18

Keterangan: untuk mengetahui nilai rata-rata kelas pada table nilai diatas digunakan rumus ($\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{nilai rata - rata kelas}$). Sumber: Lihat Lampiran 11 Nilai Siklus I Berdasarkan Kreativitas, Tahun 2011-2012

Berikut gambar melalui dokumentasi waktu penilaian oleh guru:



Gambar 59: Guru (Pak Putut) Sedang Melakukan Penilaian Karya Siswa, Dokumentasi 10 Juli 2012

d. Refleksi Siklus II

Pemahaman siswa mengenai proses pembuatan boneka jari dalam hal pembuatan, dengan pertimbangan aspek pemenuhan fungsi estetika, kesesuaian tema dan gaya, pemilihan bahan dan warna, dilihat dari jumlah siswa yang cukup mampu mengintegrasikan seluruh pertimbangan bentuk yakni sebanyak 1 siswa, yang mampu dengan baik 3 orang siswa, dan yang telah mampu mengerjakan tugas dengan sangat baik 7 siswa. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari nilai pra siklus 73,64, naik menjadi 75 pada siklus I dan terjadi peningkatan lagi 78,18 setelah dilaksanakan tindakan siklus II. Dengan demikian tindakan penerapan metode demonstrasi ini dapat dikatakan berhasil.

B. Pembahasan

Tindakan kelas yang dilakukan dalam penelitian ini diakhiri pada Siklus II. Hal ini dilakukan karena pada siklus II ini sudah mencapai target yang ditetapkan dalam indikator keberhasilan penelitian, yakni peningkatan kreativitas pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan penerapan metode demonstrasi ini telah mencapai nilai rata-rata 70. Selain itu peningkatan hasil pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk nilai perolehan rata-rata kelas mencapai 78,18. Dengan demikian pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan ini dapat dinyatakan baik.

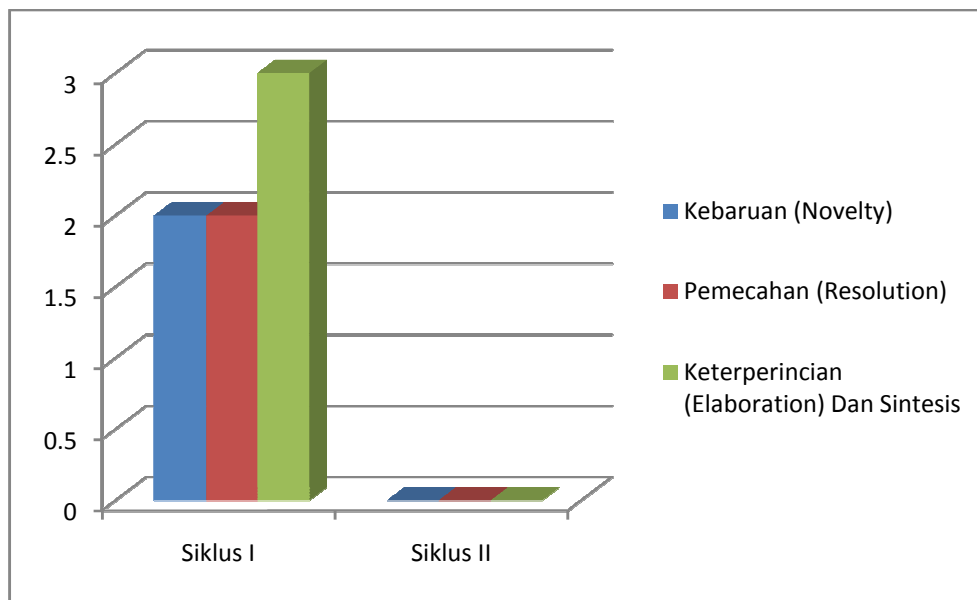
Peningkatan hasil terhadap proses berdasarkan kreativitas dengan indikator kebaruan (*Novelty*), pemecahan (*Resolution*), keterperincian (*Elaboration*) dan sintesis dari tahap Siklus I dan Siklus II, dari 11 siswa dengan nilai baik dan sangat baik dapat terlihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 33: Rangkuman Penilaian Terhadap Proses Pada Tahap Siklus I dan Siklus II Dengan Nilai Kurang Berdasarkan Kreativitas Sebagai Berikut:

No	Indikator	JUMLAH SISWA	
		SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	2	0
2.	Pemecahan (<i>Resolution</i>)	2	0
3.	Keterperincian (<i>Elaboration</i>) Dan Sintesis	3	0

Kenaikan perolehan nilai terhadap proses dalam pengerjaan tugas pembuatan boneka jari dari 11 siswa yang memperoleh nilai kurang dalam hal kreativitas dengan indikator kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), dan

keterperincian (*elaboration*) dan sintesis pada tahap Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 60: **Grafik Peningkatan Nilai Proses**

Menurut grafik diatas bahwa penilaian dalam hal kreativitas dengan indikator Kebaruan (*novelty*), Pemecahan (*resolution*), Keterperincian (*elaboration*) dan Sintesis, pada tahap Siklus I terjadi peningkatan di Siklus II, yang dijelaskan bahwa pada siklus I dalam indikator Kebaruan (*novelty*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dalam indikator Pemecahan (*resolution*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dalam indikator Keterperincian (*elaboration*) dan Sintesis ada 3 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dengan demikian terjadi adanya peningkatan dari tindakan siklus pertama dan setelah siklus kedua.

Secara umum perubahan peningkatan hasil pembelajaran tersebut mencakup tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang dirinci lagi menjadi beberapa jangkauan kemampuan sebagai berikut:

1. Kognitif (*cognitive*)

Siswa mengalami peningkatan kecakapan yang mempengaruhi tingkah laku siswa, yaitu: a) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu mencakup ingatan akan materi yang disampaikan oleh guru tentang aspek-aspek pembuatan boneka jari yang pernah dipelajari, b) Pemahaman (*comprehension*), yaitu mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari materi tentang pembuatan boneka jari, mampu menerapkan suatu konsep perancangan ke dalam sebuah media, memotong dan menyatukan bagian-bagian menjadi kesatuan sebuah benda atau alat peraga (boneka jari) berdasarkan kriteria pemenuhan fungsi, aspek keamanan, kenyamanan, dan estetika, berikut gambar siswa yang sedang mengerjakan pembuatan boneka jari:



Gambar 61: Siswa Sedang Memotong Bahan Kain Flanel, Dokumentasi Oleh Azhar, 3 Juli 2012



Gambar 62: Siswa Sedang Mengerjakan Tugas Pembuatan Boneka Jari, Dokumentasi Oleh Azhar, 3 Juli 2012

2. Psikomotorik (*psycho-motor*)

Kemampuan siswa meningkat dalam mengadakan koordinasi antara proses-proses psikis dengan reaksi motorik, meliputi: kemampuan membuat komposisi yang memperhatikan prinsip-prinsip warna dan memiliki kepekaan (sensitivitas) dalam membuat komposisi desain, kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, seperti persiapan untuk mengerjakan tugas-tugas pembuatan boneka jari dalam suatu kerja, kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan(imitasi) oleh guru.

Kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan, seperti gerakan dalam menggunakan prasarana belajar, seperti menggunakan alat gambar dalam pengerjaan tugas praktik di kelas, kemampuan

untuk melaksanakan suatu ketrampilan, dengan lancar, tepat waktu dan efisien, dan kemampuan untuk melahirkan bentuk yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri. Seperti halnya ide-ide kreatif yang terwujud dalam sebuah benda atau alat peraga boneka jari.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa ada dua faktor, yaitu faktor dari dalam (*internal*) dan faktor dari luar (*external*). Faktor luar (*external*), dari luar diri peserta didik yang dapat langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar adalah hubungan dan interaksi yang intensif antara siswa dengan siswa lain dan dengan gurunya yang baik dalam metode demonstrasi, memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik, karena selain memberikan motivasi untuk belajar dan bersaing dengan sehat, metode ini akan membantu memperjelas pemahaman siswa dalam pengerjaan tugas yang diberikan oleh guru. Faktor prasarana belajar, dalam hal ini sarana belajar yang tersedia berupa sampel-sampel, buku, referensi maupun literatur lainnya, serta referensi dari internet dapat dimanfaatkan secara maksimum dan dapat mendukung dan serta mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Berikut gambar guru sedang mengenalkan alat dan bahan:



Gambar 64: Guru Sedang Mengenalkan Alat Pembuatan Boneka Jari, Dokumentasi Oleh Azhar, 3 Juli 2012

3. Afektif (*affective*)

Siswa mengalami peningkatan kecakapan dalam hal kesediaan untuk memperhatikan materi dan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa juga mengapresiasi hasil karya sendiri dengan cara memainkan boneka jari tersebut dan menunjukkan kerelaan untuk memperhatikan secara aktif serta berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan metode demonstrasi ini mulai dari awal sampai akhir, dan mampu untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya siswa.

Berikut gambar siswa memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembuatan boneka jari:



Gambar 63: Siswa Antusias Memperhatikan Guru Yang Sedang Menyampaikan Materi Pembuatan Boneka Jari, Dokumentasi Oleh Azhar, 26 Juli 2012

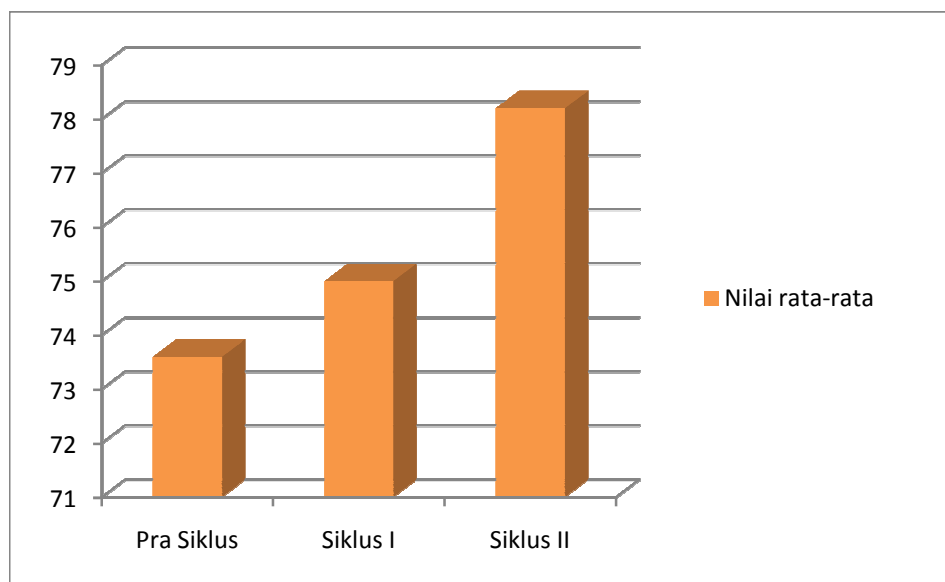
Adapun peningkatan nilai rata-rata secara dasar dari perolehan prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 34: Rangkuman Nilai Rata-Rata Tugas Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI		
		PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Afifah Nur Rachmayanti	75	80	80
2.	Ananda Danang Mataram	75	70	80
3.	Andi Sigit Prasetyo	75	70	75
4.	Andika Erwin Kurniawan	70	75	75
5.	Fatwa Awalia Juniarta	75	70	80

6.	Febriana Nur Khasanah	75	75	80
7.	Harwendah Sri Rengganis	75	70	80
8.	Jalu Sena Siswanto	70	80	80
9.	Khanif Nur Kholis	70	80	80
10.	Nur Istinavi Muzarkisyah	75	80	75
11.	Nurulita Damayanti	75	75	75
JUMLAH NILAI		810	825	860
NILAI RATA-RATA		73,64	75	78,18

Kenaikan terhadap hasil perolehan nilai rata-rata tugas pembuatan boneka jari dari 11 siswa pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam grafik pada gambar 61 di bawah ini:



Gambar 66: **Grafik Kenaikan Nilai Rata-rata dari Pra Siklus, Siklus I dan II**

Pada gambar di atas terdapat nilai dasar yang menjelaskan bahwa pada prasiklus mempunyai nilai 73,64, siklus pertama 75, dan siklus kedua 78,18, jadi

dengan demikian dari tindakan prasiklus setelah tindakan siklus pertama meningkat 1,36 poin dan setelah tindakan siklus kedua 3,18 poin.

Hal ini berarti penelitian peningkatan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan metode demonstrasi berhasil dengan baik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada Bab IV, dapat disimpulkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan menerapkan metode ceramah dan pendampingan dalam pembuatan karya. Menurut peneliti dan wawasan dari kajian teori yang dikemukakan oleh para ahli terjadi kesalahan atau kurang tepat pada penerapan metode, untuk itu peneliti menerapkan metode demonstrasi dalam tugas praktek pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Penerapan metode demonstrasi menunjukkan proses terjadinya antusiasme siswa pada mata pelajaran seni budaya dan ketrampilan. Pemahaman siswa terhadap pelajaran lebih berkesan secara mendalam sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Dalam demonstrasi siswa dapat mengamati apa yang diperlihatkan guru selama pelajaran berlangsung.

Penggunaan metode demonstrasi menunjang proses interaksi belajar mengajar di kelas karena dapat memusatkan perhatian siswa pada pelajaran, meningkatkan partisipasi aktif siswa untuk mengembangkan kecakapan siswa dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Mewujudkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, menghindari kesalahan dalam memahami konsep-konsep dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat melatih kecakapan siswa dalam menganalisa sesuatu yang sedang dialami atau didemonstrasikan.

Dengan diterapkannya metode demonstrasi pada mata pelajaran ini siswa terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya dan ketrampilan dengan model dari Besemer dan Treffirger yaitu model *creative product analiysis matrix* (CPAM) dengan menilai dari 3 golongan yaitu yang pertama kebaruan (*novelty*), dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, cara, teknik, bahan, konsep yang sama pula, siswa bisa membuat produk kreatif yaitu dengan mengolah beberapa bahan yang ada menjadi sebuah benda kerja yang berbeda dari teman yang lain maupun bentuk karya-karya yang sebelumnya dibuat.

Yang kedua yaitu pemecahan (*resolution*), manyangkut derajat sejauh mana bisa memenuhi kebutuhan untuk mengatasi masalah, yaitu siswa menciptakan produk yang mestinya hanya sebuah kain bisa dijadikan sebuah alat untuk menyampaikan pesan atau alat untuk bercerita yaitu boneka jari.

Yang ketiga keterperincian (*elaboration*) dan sintesis, siswa diminta berfikir sejauh mana produk itu dengan menggabungkan unsur-unsur yang tidak sama / serupa menjadi keseluruhan yang koheren, yaitu dengan menggabungkan kain dan beberapa aksessoris misalnya mata, dakron, dsb.

Dari tujuan penelitian yaitu penerapan metode demonstrasi dan mendiskripsikan peningkatan kreativitas siswa dengan pelaksanaan tahapan-tahapan dari pra siklus, siklus pertama dengan langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, diteruskan siklus II yang dengan langkah yang sama seperti siklus I, penelitian ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa pada mata

pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan metode demonstrasi bahwa penilaian dalam hal kreativitas dengan indikator kebaruan (*novelty*), pemecahan (*resolution*), keterperincian (*elaboration*) dan sintesis, pada tahap siklus i terjadi peningkatan di siklus ii, yang dijelaskan bahwa pada siklus i dalam indikator kebaruan (*novelty*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus ii, dalam indikator pemecahan (*resolution*) ada 2 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus ii, dalam indikator keterperincian (*elaboration*) dan sintesis ada 3 siswa yang kurang menjadi 0 siswa pada siklus II, dengan demikian terjadi adanya peningkatan dari tindakan siklus pertama dan setelah siklus kedua.

Kenaikan terhadap hasil perolehan nilai rata-rata tugas pembuatan boneka jari dari 11 siswa pada tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II terdapat nilai dasar yang menjelaskan bahwa pada prasiklus mempunyai nilai 73,64, siklus pertama 75, dan siklus kedua 78,18, jadi dengan demikian dari tindakan prasiklus setelah tindakan siklus pertama meningkat 1,36 poin dan setelah tindakan siklus kedua 3,18 poin. Hal ini berarti penelitian peningkatan kreativitas siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan metode demonstrasi berhasil dengan baik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini dapat disarankan hendaknya pembelajaran mata pelajaran praktek pada Seni Budaya dan Keterampilan terutama seni rupa menerapkan metode demonstrasi dengan arahan secara runtut,

dan fungsi kelas lebih diefektifkan, untuk membimbing jalanya kegiatan pembelajaran. Pengarahan sumber belajar dan bahan referensi untuk pengembangan siswa lebih ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abdussalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta. Pustaka Al-Kautsar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *“Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”* Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Barmin dan Eko Wijiono. 2007. *”Seni Budaya Dan Keterampilan” Untuk Kelas V SD Dan MI*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- Darsono, Max. 2000. *“Belajar Dan Pembelajaran.Semarang”*. Semarang: IKIP
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks
- Munandar, Utami. 2009. *“Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat”*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Miles, B Matthew and A. Michael huberman. 1992. *“Analisis Data Kualitati”*, *Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 2011. *“Metodologi Penelitian Kualitatif”*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwadarminta, 2002. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Roestyah, N. K, 1991. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Reneka Cipta.
- Rusyan Tabarin, 1993. *Proses Belajar Mengajar Yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar*, Bandung : Bina Budaya.
- Semiawan, Conny. 1995. *“Perspektif Pendidikan Anak Berbakat”*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Siswoyo, Dwi,dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*.Yogyakarta: UNY Press
- Setianingsih, yuliana. 2011. *“Mainan Dari Flanel”*. Jakarta: Kriya Pustaka, grup Puspa Swara Anggota IKAPI.

Soetomo, 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Surabaya : Usaha Nasional.

Sudaryo, S. 1991. "*Strategi Belajar Mengajar I*". Semarang: IKIP Semarang Press. 1991.

W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*. 1999. Jakarta : Gramedia.



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//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 625g/UN.34.12/PP/IV/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

25 April 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi 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 :

Peningkatan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas V SD Muhammadiyah Sleman dengan Metode Demonstrasi

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : AZHAR ANAS RAGAWI
NIM : 08207244003
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Kerajinan
Waktu Pelaksanaan : April – Juli 2012
Lokasi Penelitian : SD Muhammadiyah Sleman

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001



**PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

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

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4124/VI/4/2012

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY Nomor : 625g/UN34.12/PP/IV/2012
Tanggal : 25 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.

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

Nama : AZHAR ANAS RAGAWI NIP/NIM : 08207244003
Alamat : Karangmalang, Yogyakarta.
Judul : PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS V SD MUHAMMADIYAH SLEMAN DENGAN METODE DEMONSTRASI
Lokasi : SD MUHAMMADIYAH SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 30 April 2012 s/d 30 Juli 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.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi 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.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 30 April 2012
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

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



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(**BAPPEDA**)

Alamat : Jl. Parasmya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800. E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 07.0 / Bappeda / 1484 / 2012

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55 /Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 070/4124/V/4/2012. Tanggal: 30 April 2012. Hal : Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

Terhadap :
Nama : **AZHAR ANAS RAGAWI**
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 08207244003
Program/ Tingkat : S1
Instansi/ Perguruan Tinggi : UNY
Alamat Instansi/ Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Niron, Pandowoharjo, Sleman
No. Telp/ Hp : 085725969966
Untuk : Mengadakan Penelitian dengan judul:
"PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN DI KELAS V SD MUHAMMADIYAH SLEMAN DENGAN METODE DEMONSTRASI"
Lokasi : SD Muhammadiyah Sleman
Waktu : **Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal: 30 April 2012 s/d 30 Juli 2012**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.

Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.

Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.

Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/ non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan telah berakhirnya penelitian.

Pembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Ka. Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
5. Ka. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kec. Sleman
7. Ka. SD Muhammadiyah Sleman
3. Dekan Fak. Bahasa & Seni – UNY
2. Pertinggal

Dikeluarkan di: Sleman

Pada Tanggal : 03 Mei 2012

**A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b.**

Ka. Sub Bid. Litbang

SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT

Penata Tk. I, III/d

NIP. 19670703 199603 2 002

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

SD : Muhammadiyah Sleman
Mata Pelajaran : Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas/Semester : V / II

Standar Kompetensi :

2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dan keterampilan

Kompetensi Dasar :

2.1 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa tiga dimensi

Indikator :

2.1.1 Membuat karya keterampilan boneka jari

Alokasi waktu : 4 x 35 menit (dua kali pertemuan)

Tanggal : 16 Juni – 4 Juli 2012

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai kegiatan pembelajaran siswa dapat :

Membuat karya seni/keterampilan tiga dimensi yang sederhana dan menggunakan bahan-bahan sederhana yang ada disekitar kita.

B. Materi Pembelajaran

Membuat boneka jari

C. Metode Pengajaran

1. Ceramah/penjelasan
2. Penugasan

D. Langkah-langkah Kegiatan belajar :

Pertemuan II

1. Materi :

Membuat boneka jari menggunakan kain flanel dan hiasan lain

II. Pendahuluan :

1. Mengucapkan salam pembuka. Berdoa jika jam pelajaran ada di awal pelajaran.
2. Menjelaskan tentang karya seni tiga dimensi dan berbagai macam contoh hasil karya seni dan keterampilan yang dihasilkan.
3. Menjelaskan berbagai macam alat dan bahan praktek serta langkah kerjanya.

III. Kegiatan Inti :

1. Guru menunjukkan contoh karya kepada peserta didik yang bagus dan yang kurang bagus, sebagai pembandingan dan memberi contoh langkah-langkah penyikapan dari hasil-hasil karya tersebut.

2. Penugasan yaitu peserta didik ditugaskan membuat dan mengerjakan tugas sebagaimana penjelasan dari guru sebelumnya..
3. Guru mendampingi peserta didik dan mengarahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas.

IV. Penutup

1. Membuat kesimpulan bersama dari materi yang diajarkan
2. Mengevaluasi hasil karya peserta didik.
3. Mengucap salam dan hamdallah

V. Sumber Belajar :

- Seni Budaya dan Keterampilan, kelas V SD, penerbit; Yudistira
- Contoh hasil karya yang telah ada.

VI. Penilaian Hasil Belajar

Produk peserta didik.

Mengetahui

Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Sleman



Tri Raharja, M.S.I

NIP 19640530 198403 1001

Sleman, 21 Juni 2012

Guru Mata Pelajaran SBK

Putut Arvanto, S.Sn

KRITERIA KETUNTASAN MINIMAL
KELAS V SD MUHAMMADIYAH SLEMAN
TAHUN AJARAN 2011-2012

NO	MATA PELAJARAN	NILAI KKM PER KELAS			
		5A	5B	5C	5D
1.	Pendidikan Agama Islam	5A	5B	5C	5D
2.	Bahasa Indonesia	78	75	75	75
3.	Matematika	79	80	70	70
4.	Ilmu Pengetahuan Alam	80	75	70	65
5.	Ilmu Pengetahuan Sosial	78	72	72	73
6.	Pendidikan Kewarganegaraan	78	75	74	73
7.	Seni Budaya & Keterampilan	70	70	70	70
	a. Lukis	70	70	70	70
	b. Keterampilan	70	70	70	70
	c. Vokal	70	70	70	70
8.	Pendidikan Jasmani dan Kesehatan	70	70	70	70
9.	Bahasa Jawa	80	75	70	70
10.	Bahasa Inggris	76	76	76	76
11.	Bahasa Arab	75	75	75	75
12.	Teknologi Informatika	78	75	75	75
13.	Kemuhammadiyahan	75	75	75	75



6. Kenaikan Kelas dan Kelulusan

Kriteria acuan kenaikan kelas

- 1) Siswa dinyatakan naik kelas apabila :
 - a) Nilai siswa yang bersangkutan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal untuk sembilan mata pelajaran atau lebih
 - b) Nilai rata-rata untuk semua mata pelajaran minimal 60
 - c) Tidak ada nilai $\leq 50,00$ untuk setiap aspek penilaian pada setiap mata pelajaran
 - d) Nilai kepribadian minimal baik
 - e) Nilai kegiatan pengembangan diri minimal cukup
- 2) Siswa dinyatakan mengulang di kelas yang sama apabila :
 - a) Nilai siswa yang bersangkutan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran masuk kriteria **kurang** pada lebih dari 3 (tiga) mata pelajaran.
 - b) Nilai rata-rata semua mata pelajaran kurang dari 60
 - c) Ada nilai $\leq 50,0$ atau kurang untuk setiap aspek penilaian mata pelajaran.
 - d) Kepribadian kurang dari baik
 - e) Kegiatan pembiasaan kurang dari cukup
- 3) Kriteria Ketuntasan minimal mata pelajaran diperoleh dari rata-rata pada setiap aspek pada mata pelajaran tersebut.

a. KRITERIA KELULUSAN

Sesuai dengan ketentuan PP No. 19 tahun 2005 Pasal 72 Ayat (1) peserta didik dinyatakan lulus dari satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah, setelah :

- 1) Menyelesaikan seluruh program pembelajaran
- 2) Memperoleh nilai minimal baik pada penilaian akhir untuk seluruh mata pelajaran. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlaq mulia, kelompok kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran estetikadan kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 3) Lulus ujian sekolah / Madrasah atau kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Lulus ujian nasional

Ketentuan mengenai penilaian akhir dan ujian sekolah / Madrasah diatur lebih lanjut dengan peraturan Menteri berdasar usul BSNP.

**REKAP JUMLAH SISWA
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

ver JANUARI 2012

NO	KELAS	L	P	Sub Total	Total
1	1A	17	19	36	118
2	1B	18	18	36	
3	1C	17	20	37	
4	1D	4	5	9	
		56	62	118	
5	2A	19	18	37	117
6	2B	19	17	36	
7	2C	16	20	36	
8	2D	6	2	8	
		60	57	117	
9	3A	16	22	38	116
10	3B	23	11	34	
11	3C	20	14	34	
12	3D	5	5	10	
		64	52	116	
13	4A	22	13	35	116
14	4B	22	13	35	
15	4C	14	25	39	
16	4D	2	5	7	
		60	56	116	
17	5A	12	28	40	120
18	5B	16	19	35	
19	5C	20	14	34	
	5D	6	5	11	
		54	66	120	
20	6A	16	13	29	100
21	6B	15	11	26	
22	6C	10	10	20	
23	6D	11	4	15	
24	6E	6	4	10	
		58	42	100	
		352	335	687	687



**DAFTAR NILAI SIKLUS I
BERDASARKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBUATAN BONEKA JARI**

Mata Pelajaran : SBK
KKM : 70

Kelas : 5D
Semester : Gasal

No. Urut	Nama Siswa	Kebaruan (Novelty)					Pemecahan (Resolution)					Keterperincian (Elaboration) Dan Sintesis					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Affiah Nur Rachmayanti																
2	Ananda Dannang Mataram		✓														
3	Andi Sigit Prasetyo																
4	Andika Erwin Kurniawan																
5	Fatwa Awallia Juniarta																
6	Febriana Nur Hasanah			✓													
7	Harwendah Sri Rengganis																
8	Jalu Sena Siswanto																
9	Khanif Nur Kholis																
10	Nur Istinavi Muzarkisyah																
11	Nurulita Damayanti																

Keterangan:

- 1 : sangat kurang
- 2 : kurang
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik



Sleman, Juni 2012
Guru Bidang studi

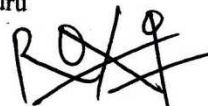
Putut Arvanto, S.Sn.

Perolehan Nilai Tindakan Siklus I

NO	NAMA SISWA	NILAI TUGAS
1	Afifah Nur Rachmayanti	80
2	Ananda Danang Mataram	70
3	Andi Sigit Prasetyo	70
4	Andika Erwin Kurniawan	75
5	Fatwa Awalia Juniarta	70
6	Febriana Nur Khasanah	75
7	Harwendah Sri Rengganis	70
8	Jalu Sena Siswanto	80
9	Khanif Nur Kholis	80
10	Nur Istinavi Muzarkisyah	80
11	Nurulita Damayanti	75
JUMLAH NILAI		825
NILAI RATA-RATA		75

Keterangan: untuk mengetahui nilai rata-rata kelas pada table nilai diatas digunakan rumus $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{nilai rata - rata kelas}$

Sleman, Juni 2012
Guru



Putut Arvanto, S.Sn.




**DAFTAR NILAI SIKLUS II
BERDASARKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBUATAN BONEKA JARI**

Mata Pelajaran : SBK
KKM : 70

Kelas : SD
Semester : Gasal

No. Urut	Nama Siswa	Kebaruan (Novelty)					Pemecahan (Resolution)					Keterperincian (Elaboration) Dan Sintesis								
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5				
1	Affah Nur Rachmayanti					✓														
2	Ananda Danang Meteram					✓														
3	Andi Sigit Prasetyo					✓														
4	Andika Erwin Kurniawan					✓														
5	Fatwa Awalita Juniarta					✓														
6	Febriana Nur Hasanah					✓														
7	Harwendah Sri Rengganis					✓														
8	Jalu Sena Siswanto					✓														
9	Khanif Nur Kholis					✓														
10	Nur Istinawi Muzarkisyah					✓														
11	Nurulita Damayanti					✓														

- keterangan:**
 1 : sangat kurang
 2 : kurang
 3 : cukup
 4 : baik
 5 : sangat baik

Slaman, Juni 2012
 Guru Bidang studi

 Putut Aryanto, S.Sn.



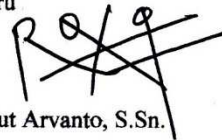
Perolehan Nilai Tindakan Siklus II

NO	NAMA SISWA	NILAI TUGAS
1	Afifah Nur Rachmayanti	80
2	Ananda Danang Mataram	80
3	Andi Sigit Prasetyo	75
4	Andika Erwin Kurniawan	75
5	Fatwa Awalia Juniarta	80
6	Febriana Nur Khasanah	80
7	Harwendah Sri Rengganis	80
8	Jalu Sena Siswanto	80
9	Khanif Nur Kholis	80
10	Nur Istinavi Muzarkisyah	75
11	Nurulita Damayanti	75
JUMLAH NILAI		860
NILAI RATA-RATA		78.2

Keterangan: untuk mengetahui nilai rata-rata kelas pada table nilai diatas digunakan rumus $\frac{\text{jumlah nilai}}{\text{jumlah siswa}} = \text{nilai rata - rata kelas}$

Sleman, Juni 2012

Guru



Putut Arvanto, S.Sn.

