

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Aspek terpenting dalam pendidikan adalah membentuk manusia seutuhnya lahir dan batin yang berorientasi pada mencerdaskan bangsa serta mengenalkan budaya sehingga melahirkan pribadi yang cerdas, terampil, kreatif, inovatif, dan berakhlak mulia. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan Seni di Sekolah Dasar disebut dengan Seni Budaya dan Prakarya. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya sebagai mata pelajaran disekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini berguna untuk membina dan mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya.

Penegasan negara tentang Seni Budaya dan Prakarya secara tuntas sudah tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 32 Pasal 77I Tahun 2013 yang berbunyi sebagai berikut: “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: (a) Pendidikan Agama, (b) Pendidikan Kewarganegaraan, (c) Bahasa, (d) Matematika, (e) Ilmu Pengetahuan Alam, (f) Ilmu Pengetahuan Sosial, (g) Seni dan Budaya, (h) Pendidikan Jasmani dan Olahraga, (i) Keterampilan/Kejujuran, dan (j) Muatan Lokal”. Adapun bahan kajian Seni Budaya dan Prakarya yang dimaksudkan bertujuan untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki jiwa seni dan dapat menghasilkan keterampilan atau prakarya (PP:2013).

Menurut Restanti (2017:2) mengatakan bahwa Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya ini memuat seni rupa, seni kerajinan, seni tari, seni teater, dan juga seni musik. Pembelajaran tersebut bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar siswa yang belum tentu dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Menurut Santrock (dalam Kau, 2017:159) mengatakan bahwa pada usia sekolah 8-11 tahun, anak sudah mampu berpikir secara logis dan berargumentasi dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, aspek kreativitas pada siswa sudah mulai harus dikembangkan sehingga siswa dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya.

Kreativitas merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam mendorong siswa untuk mengembangkan kegiatan kreatif di dalam pembelajaran SBdP. Menurut Rachmawati (dalam Destiani, 2016:8) kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya.

Menurut Agustyaningrum (dalam Kamila dan Husna, 2017:454) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenali pembuatnya. Dengan pengertian ini, kita dapat mengetahui

bahwa kriteria utama dalam kreativitas adalah menghasilkan produk. Oleh karena itu, kreativitas perlu ditanamkan sejak dini dalam diri siswa sehingga siswa mampu menghasilkan karya yang menarik sesuai dengan imajinasinya. Dalam mengembangkan kadar kreativitas siswa dapat dilakukan dengan cara melatih kepekaan, merangsang proses berpikir kreatif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkarya, dan bereksplorasi melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif.

Guru berperan penting dalam pengembangan kreativitas siswa, guru harus dapat memanfaatkan setiap kesempatan belajar untuk mengembangkan kreativitas siswa (Devi, 2014:3). Melalui profesinya guru dapat menentukan berbagai macam pilihan dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran berbobot dan dipahami dengan baik oleh siswa.

Adapun dalam penelitian ini siswa akan membuat seni rupa, yaitu kolase. Menurut Nicholson (dalam Anwar, dkk, 2018:54) “Kolase adalah gambar yang dibuat dari potongan kertas atau material lain yang ditempel”. Kolase merupakan jenis keterampilan tangan yang menghasilkan benda yang dapat direkatkan pada bidang datar untuk melengkapi sebuah gambar (Martina, dkk dalam Rahmawati, 2017:4).

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV SD Islam Nabilah Tahun Pelajaran 2018/2019 pada proses pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ini dirasa masih belum optimal, khususnya di kelas IV-E, dikarenakan pada kelas ini memiliki jumlah ketidaktuntasan lebih banyak

dibandingkan dengan kelas yang lain, dengan kata lain kreativitas siswa masih rendah. Berikut di bawah ini tabel yang menyajikan data hasil observasi siswa kelas IV-E dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ingin dicapai.

Tabel 1.1
Rekapitulasi Ketercapaian Siswa Kelas IV-E SD Islam Nabilah
Tahun Ajaran 2018/2019

Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	Persentase
22	75	10	-	45,46%
		-	12	54,54%
		Jumlah		100 %

Data tersebut memperlihatkan dari jumlah 22 siswa, terdapat 12 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran mengalami permasalahan. Adapun masalah yang terlihat, yaitu siswa belum lancar dalam mengerjakan karya yang terlihat dari kemampuan siswa dalam menempel, siswa belum luwes menggunakan kombinasi bahan yang berbeda, dan siswa belum mampu menciptakan ide yang beragam. Adapun kendala tersebut juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran di kelas yang belum tepat sehingga pemanfaatan media kurang bervariasi dan menarik.

Terkait kondisi di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu, peneliti mencoba memberikan rekomendasi dengan menggunakan model PAIKEM GEMBROT.

Menurut Subroto (dalam Utami, dkk, 2015:70) mengemukakan bahwa model PAIKEM GEMBROT adalah model pembelajaran yang

menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari peserta didik sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Menurut Wulan, dkk (2017:2) “PAIKEM GEMBROT adalah kepanjangan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot”. Guru dapat menyajikan dengan atraktif/menarik dengan hasil terukur sesuai yang diharapkan siswa (orang) belajar secara aktif. Seiring bergilir waktu dengan berkembangnya teknologi informasi cara guru dalam mentransformasikan bidang ilmunya menjadi kreatif dengan memanfaatkan teknologi agar siswa menjadi cepat dalam menerima materi yang disampaikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti bertujuan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terdapat di SD Islam Nabilah Batam sebagai berikut:

1. Kreativitas siswa kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam masih rendah.
2. Penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dalam proses pelaksanaan belajar mengajar.

3. Pencapaian nilai siswa yang belum mencukupi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ingin dicapai.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model PAIKEM GEMBROT dapat meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa menggunakan model PAIKEM GEMBROT pada mata pelajaran SBdP kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam, maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model PAIKEM GEMBROT dalam meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan agar dapat memberikan kontribusi pengetahuan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penerapan model PAIKEM GEMBROT terhadap proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran SBdP.
- 2) Mendapatkan pengalaman kreatif dalam pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

- 1) Memenuhi persyaratan penyelesaian pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- 2) Menambah pengetahuan peneliti tentang meningkatkan kreativitas siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model PAIKEM GEMBROT.

c. Bagi Guru

- 1) Memperbaiki proses pembelajaran SBdP.
- 2) Meningkatkan kemampuan dan pemahaman guru tentang model PAIKEM GEMBROT.

d. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kelayakan mutu dan prestasi sekolah.
- 2) Meningkatkan kreativitas siswa sebagai lulusan sekolah.

F. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, perlu diberikan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. PAIKEM GEMBROT adalah model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang berbobot dan bermakna bagi siswa dalam suasana pembelajaran yang gembira.
2. Kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif sehingga menghasilkan gagasan yang baru ataupun menambah dari gagasan sebelumnya.
3. Kolase adalah karya seni rupa yang menggunakan teknik melukis dan menempel pada suatu bidang dengan menggunakan perekat.
4. Siswa adalah anggota masyarakat yang mengikuti proses dalam jenjang pendidikan tertentu.
5. Seni Budaya dan Prakarya merupakan mata pelajaran yang memberikan pengalaman berkreasi dan berapresiasi sehingga menghasilkan suatu karya atau produk estetis.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. PAIKEM GEMBROT

a. Pengertian PAIKEM GEMBROT

PAIKEM GEMBROT adalah Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot.

PAIKEM GEMBROT merupakan program yang diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran. PAIKEM GEMBROT merupakan jawaban dari para guru yang banyak menanggapi dari PAIKEM, para guru banyak bertanya bagaimana bisa jika pembelajaran dikejar oleh alokasi waktu dan siswa yang malas dalam belajar. Maka dari itu, yang dituntut bukan hanya kreasi guru tetapi inovasi guru dalam mengatur siswa dan alokasi waktu tersebut dengan kondisi siswa dan sekolah serta lingkungan masyarakat (Ahmadi dan Amri, 2011:1).

Menurut Subroto (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:16)

PAIKEM GEMBROT adalah pembelajaran yang menggunakan tema tertentu untuk mengaitkan antara beberapa isi mata pelajaran dengan pengalaman kehidupan nyata sehari-hari siswa sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Menurut Budiana (2012:6) PAIKEM GEMBROT termasuk pembelajaran terpadu (*integrated teaching and learning*) yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa tema antar dan inter mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa PAIKEM GEMBROT adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga tujuan belajar menjadi tercapai, yakni pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira, dan berbobot.

b. Karakteristik PAIKEM GEMBROT

Sebagai model pembelajaran yang digunakan di sekolah, karakteristik PAIKEM GEMBROT menurut Depdiknas 2006 (Ahmadi dan Amri, 2011:29) sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa, yaitu menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung, yaitu siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata atau konkret.
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, yaitu fokus pembelajaran diarahkan kepada tema yang paling dekat dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel, yaitu bersifat luwes yang dapat mengaitkan antara satu dengan yang lainnya.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai minat dan kebutuhan siswa.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Sejalan dengan Qomariyah (2012:39-40) sebagai strategi pembelajaran di sekolah PAIKEM memiliki karakteristik-karakteristik, di antaranya:

- 1) Berpusat pada siswa.
- 2) Belajar yang berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu.
- 3) Belajar secara berkesinambungan dan tuntas.
- 4) Memberikan pengalaman langsung.
- 5) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 6) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- 7) Bersifat Fleksibel.
- 8) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Ansor (2016:24-26) mengemukakan karakteristik PAIKEM

GEMBROT sebagai berikut:

PAIKEM GEMBROT mengadopsi prinsip belajar PAIKEM, yaitu Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Sementara penambahan untuk karakter gembira dan berbobot berarti dalam hal ini peserta didik merasakan suatu perasaan senang, nyaman, dan bahagia dalam mengikuti proses belajar serta jika keseluruhan proses pembelajaran ini tercapai, maka akan terjadi suatu pembelajaran yang berbobot yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan proses pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik PAIKEM GEMBROT adalah pembelajaran menyenangkan, pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan dan memberikan pengalaman langsung bagi siswa.

c. Langkah-Langkah PAIKEM GEMBROT

Prabowo (dalam Utami, dkk, 2015:71) mengemukakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran PAIKEM GEMBROT sebagai berikut.

- 1) Tahap perencanaan, yaitu guru menentukan kompetensi dasar, indikator, dan hasil belajar.

- 2) Tahap pelaksanaan, yaitu guru menyampaikan konsep pokok yang harus dikuasai peserta didik juga menyampaikan alat dan bahan yang dibutuhkan.
- 3) Tahap evaluasi, yaitu meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil.

Sejalan dengan Hadisubroto (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:34-36) dalam merancang pembelajaran terpadu sedikitnya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu menentukan tujuan, menentukan materi atau media, menyusun skenario KBM, dan menentukan evaluasi.

- 1) Tahap perencanaan, di antaranya:
 - a) Menentukan jenis mata pelajaran dan jenis keterampilan yang dipadukan.
 - b) Memilih kajian materi, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
 - c) Menentukan sub keterampilan yang dipadukan, yaitu merumuskan indikator hasil belajar dan menentukan langkah-langkah pembelajaran.
- 2) Tahap pelaksanaan, di antaranya:
 - a) Guru hendaknya tidak menjadi *single actor* yang mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memungkinkan siswa menjadi pembelajar mandiri.
 - b) Pemberian tanggung jawab individu dan kelompok harus jelas dalam setiap tugas yang menuntut adanya kerja sama kelompok.
 - c) Guru perlu akomodatif terhadap ide-ide yang terkadang sama sekali tidak terpikirkan dalam proses perencanaan (Depdiknas:1996).
- 3) Tahap Evaluasi, yaitu berupa evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran.
 - a) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan evaluasi diri disamping evaluasi lainnya.
 - b) Guru perlu mengajak para siswa untuk mengevaluasi perolehan belajar yang telah dicapai berdasarkan kriteria keberhasilan pencapaian tujuan yang akan dicapai.

Selanjutnya oleh Ahmadi dan Amri (2011:1-2) menyatakan penerapan PAIKEM GEMBROT dalam proses pembelajaran secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca.
- 4) Guru menerapkan cara mengajar lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah untuk mengungkapkan gagasannya dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Berdasarkan teori-teori yang dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan mengenai langkah-langkah model PAIKEM GEMBROT adalah suatu konsep pembelajaran yang mendukung adanya interaksi antara guru dan siswa secara aktif dan kreatif dalam berbagai kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kekurangan PAIKEM GEMBROT

Tim Pustaka Yustisia (dalam Utami, dkk, 2015:70) kelebihan model pembelajaran PAIKEM GEMBROT, yaitu:

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.

- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.
- 7) Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara PAIKEM GEMBROT dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga kali pertemuan sedangkan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pematapan atau pengayaan materi.

Sementara menurut Trianto (dalam Utami, dkk, 2017:71) kelemahan dari model pembelajaran PAIKEM GEMBROT adalah cenderung untuk merumuskan tema yang dangkal, sulit dalam menyeleksi tema, dan guru lebih memusatkan perhatian pada kegiatan daripada pengembangan konsep.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1996) (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:25) menyatakan bahwa PAIKEM GEMBROT dalam kenyataannya memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar anak relevan dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Kegiatan yang dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.
- 3) Kegiatan belajar bermakna bagi anak sehingga hasilnya dapat bertahan lama.

- 4) Keterampilan berpikir anak berkembang dalam proses pembelajaran.
- 5) Kegiatan belajar mengajar bersifat pragmatis sesuai lingkungan anak.
- 6) Keterampilan sosial anak berkembang, yaitu kerja sama, komunikasi, dan mau mendengarkan pendapat orang lain.

Selanjutnya Indrawati (dalam Ahmadi dan Amri, 2011:25-26) menambahkan beberapa kelebihan dan kekurangan PAIKEM GEMBROT, di antaranya:

Apabila PAIKEM GEMBROT dirancang bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terkait, guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik/guru dengan narasumber sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata, dan dalam konteks yang lebih bermakna. Disamping kelebihan yang dimiliki PAIKEM GEMBROT juga memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

Berdasarkan uraian tentang kelebihan dan kelemahan model PAIKEM GEMBROT dalam pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa kelebihan model PAIKEM GEMBROT dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena di dalam model PAIKEM GEMBROT siswa dihadapkan dalam situasi nyata dalam proses pembelajaran sehingga memicu keterampilan sosial siswa berkembang dan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

2. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Tingkat kreativitas siswa sudah tentu menjadi barometer bagi perkembangan dalam pencapaian pendidikan siswa. Menurut Musbikin (2006:6) mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan memulai, melihat hubungan yang baru atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada, dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab”.

Pendapat ini dipertegas oleh Munandar (2016:49) makna dari pengembangan kreativitas berkaitan dengan kualitas perwujudan diri, peningkatan kemampuan berpikir kreatif, kepuasan dalam mencipta, dan peningkatan kualitas hidup.

Munandar (2016:35) menyatakan biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, menyukai kegemaran, dan aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) daripada anak-anak pada umumnya.

Sedangkan menurut Uno dan Mohamad (2011:154) ada empat dimensi yang terdapat pada kreativitas, yaitu:

- 1) Kreatif sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis dan banyak ide serta banyak gagasan.
- 2) Orang kreatif melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda.
- 3) Kemampuan menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya.
- 4) Kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan berpikir kreatif seseorang dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga menghasilkan suatu gagasan, ide atau produk baru.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Berikut ini dijelaskan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas sebagai berikut:

- 1) Faktor internal individu, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya:
 - a) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
 - b) Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa melakukan dari pengalaman-pengalaman tersebut.
 - c) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan diciptakan seseorang yang ditentukan oleh dirinya sendiri bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian, individu tersebut tidak tertutup kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 2) Faktor eksternal (lingkungan), yaitu mempengaruhi kreativitas individu pada lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis (Rohani, 2017:16).

Menurut Budiarti (2015:68) ada beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu waktu, kesempatan menyendiri, dorongan, sarana, lingkungan yang merangsang, hubungan anak-orangtua yang tidak posesif, cara mendidik anak, dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Menurut Pamilu (dalam Masnona, 2017:21-22) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas anak adalah:

1) Kedekatan emosi

Berkembangnya kreativitas anak sangat bergantung pada kedekatan emosi dari orang tua. Suasana emosi yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan atau terpisah sangat menghambat perkembangan kreativitas anak.

2) Kebebasan dan respek

Anak kreatif biasanya memiliki orang tua yang menghormatinya sebagai individu, mempercayai kemampuan yang dimiliki, adanya keunikan serta memberi kebebasan kepada anak tidak otoriter, tidak selalu mengawasi atau terlalu membatasi kegiatan anak.

3) Menghargai prestasi dan kreativitas

Orang tua anak kreatif biasanya selalu mendorong anaknya untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya yang baik, tidak menekankan pada hasil, akan tetapi proses, spontanitas, kejujuran, dan imajinasi dianggap penting bagi perkembangan kreatif anak.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa adalah dorongan dalam dirinya sendiri, dukungan keluarga serta lingkungan yang merangsang.

c. Indikator Kreativitas

Menurut Guilford (dalam Herdian, 2010) indikator dari berpikir kreatif, yaitu:

- 1) Kepekaan (*problem sensitivity*) adalah kemampuan mendeteksi (mengenali dan memahami) serta menanggapi suatu pernyataan, situasi, dan masalah.
- 2) Kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 3) Keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.

- 4) Keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.
- 5) Elaborasi (*elaboration*) adalah kemampuan menambah situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap dan merincinya secara detail yang di dalamnya dapat berupa tabel, grafik, gambar, model, dan kata-kata.

Sejalan dengan Parnes (dalam Chalidah, 2018:10) memaparkan bahwa proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima perilaku kreatif sebagai berikut:

- 1) *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah di luar kategori yang biasa.
- 3) *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- 4) *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan menyatakan pengarahannya ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.
- 5) *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Selanjutnya Guilford (dalam Kenedi, 2017:332) menyatakan bahwa:

Kreativitas mencakup pada kemampuan yang menandai ciri-ciri orang kreatif. Lebih lanjut Guilford mengemukakan dua cara berpikir, yakni cara berpikir konvergen dan divergen. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu yang berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar, sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Dalam kaitannya dengan kreativitas, Guilford menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen (berpikir ala kreatif) daripada konvergen.

Hal serupa dengan Utami Munandar (dalam Juliantine, 2009:24) menjelaskan bahwa pengembangan kreativitas dapat terukur melalui ciri aptitude dan ciri non aptitudenya, di antaranya:

Ciri-ciri aptitude dari kreativitas (berpikir kreatif), meliputi keterampilan berpikir lancar (kelancaran), keterampilan berpikir luwes (fleksibel), keterampilan berpikir orisinal (orisinalitas), keterampilan memperinci (elaborasi), keterampilan menilai (evaluasi). Sedangkan ciri-ciri non aptitude, yaitu rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil risiko, sifat menghargai.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berpikir divergen lebih membuka peluang siswa untuk berpikir kreatif. Adapun pendekatan yang diambil dalam penelitian ini tidak terlepas dari seberapa kreatif seorang siswa dalam menghasilkan karya, tentunya hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif siswa melalui ide pembuatan, proses pengerjaan, dan hasil karya.

Mengacu pada beberapa pendapat di atas, indikator kreativitas siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah kelancaran, keluwesan, dan keaslian.

d. Tujuan Kreativitas

Menurut Munandar (dalam Masnona, 2017:20-21) ada alasan mengapa kreativitas penting untuk dimunculkan, dipupuk, dan dikembangkan dalam diri anak, antara lain:

Pertama, dengan berkreasi anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat

berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Hal ini penting untuk diperhatikan karena tingkat ketercapaian kepuasan seseorang akan mempengaruhi perkembangan sosial emosinya. Keempat, dengan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan.

Mulyati dan Sukmawijaya (2013:125) mengatakan bahwa fungsi perkembangan kreativitas anak adalah untuk mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang dimilikinya dikembangkan dengan baik, maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.

Selanjutnya Surliani, dkk (2018:78) mengatakan bahwa pengembangan kreativitas adalah:

Proses, cara, dan perbuatan yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru berupa ide atau gagasan. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dapat membantu siswa mampu menggunakan kemampuannya dengan baik dalam memecahkan segala permasalahan yang akan dihadapi serta mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan kreativitas adalah agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan mampu mengeksplorasikannya sehingga menghasilkan suatu karya atau produk yang baru.

3. Kolase

a. Pengertian Kolase

Silvana dan Ayusari (dalam Puspitasari, 2018:15) bahwa kolase adalah kegiatan bermain sekaligus berseni yang dapat mengembangkan potensi anak. Kolase merupakan teknik dalam berkarya seni dengan cara menempel bahan pada bidang datar (Makrifa, 2014:11).

Sedangkan menurut Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi (dalam Ichsan, 2019:71) kolase merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan bahan bermacam-macam selama bahan dasar tersebut dapat dipadukan dengan bahan dasar lain yang akhirnya dapat menyatu menjadi karya yang utuh dan dapat mewakili ungkapan perasaan estetis orang yang membuatnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kolase adalah karya seni rupa yang menggunakan berbagai paduan bahan dasar yang ditempelkan pada bidang datar dengan menggunakan perekat.

b. Langkah-Langkah Membuat Kolase

Langkah-langkah kerja dalam membuat kolase sebagai berikut:

- 1) Persiapan, yaitu mengumpulkan dan memilih jenis bahan yang akan di buat kolase.
- 2) Pelaksanaan yang meliputi langkah kerja, yaitu:
 - a) Melakukan penyusunan sementara,

- b) Dilanjutkan dengan penyusunan tetap dengan cara merekatkan bagian-bagian bahan yang dipilih pada bidang dasaran.
- 3) Penyelesaian, yaitu dengan memberikan warna atau cat agar hasil akhirnya lebih bagus (Puspitasari, dkk, 2018:16).

c. Bahan-Bahan Dalam Membuat Kolase

Sumanto (dalam Nugraheni, 2013:4) bahan-bahan yang dapat digunakan untuk membuat kolase sebagai berikut:

- 1) Bahan alam, yaitu bahan-bahan yang berasal dari benda-benda alami atau sisa dari makhluk hidup, seperti daun, ranting, kulit telur, bulu ayam, ampas kelapa, kulit batang pisang, kulit salak, dan lain-lain.
- 2) Bahan buatan, yaitu bahan yang terbuat dari benda-benda olahan manusia, seperti kertas, kain, plastik, benang, kapas, dan lain-lain.
- 3) Bahan bekas, yaitu bahan yang berasal dari benda-benda yang sudah tidak terpakai atau pernah digunakan. Misalnya: kertas koran, kertas kalender, kain perca, plastik, sendok es krim, serutan kayu, serutan pensil, tutup botol, dan lain sebagainya.

Sejalan dengan Sa'adah (2014:20) beragam jenis material yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku membuat kolase, yaitu:

- 1) Bahan alam, seperti biji-bijian, daun kering, ranting, bunga kering, kerang, batu-batuan, dan lain-lain.
- 2) Bahan olahan plastik, seperti benang, tali, logam, kancing baju, tusuk gigi, karet, dan lain-lain.
- 3) Bahan bekas, seperti majalah bekas, serutan pensil, tutup botol, bungkus permen, bungkus coklat, kain perca, dan lain-lain.

Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan dalam membuat kolase berupa bahan-bahan yang tidak menghilangkan bentuk dasarnya.

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Abdul Alim (dalam Burhaein, 2017:52) menyatakan karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik, yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik.

Sejalan dengan Nursidik (dalam Indriani, 2014:22) beberapa karakteristik siswa SD, yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan, melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Di samping itu, kecenderungan siswa di SD/MI ketika belajar mempunyai tiga karakteristik yang menonjol, yaitu konkrit, integratif, dan hierarki. Dijelaskan secara detail oleh Rusman (dalam Prastowo, 2014:6-7) ketiga hal tersebut sebagai berikut:

- a. Konkrit, maksudnya proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia SD/MI.
- b. Integratif, maksudnya memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan terpadu.
- c. Hierarki, maksudnya berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Piaget membagi tahap perkembangan kognitif menjadi empat karakteristik yang masing-masing berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda. Tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

- a. Sensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya.

- b. Praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Tahap pemikirannya yang lebih simbolis, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional, lebih bersifat egosentris, dan intuitif ketimbang logis.
- c. Operasional Konkrit (7-11 tahun), penggunaan logika yang memadai. Tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit.
- d. Operasional Formal (11 tahun sampai dewasa), kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa usia siswa SD pada umumnya berusia 7-11 tahun yang disebut dengan operasional konkrit. Terkait kondisi tersebut, hendaknya guru mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan berbagai media dan alat bantu sehingga mendukung karakteristik aktivitas fisik usia SD, meliputi senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung.

5. Seni Budaya dan Prakarya

Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut SBdP ini adalah salah satu mata pelajaran yang ada pada pendidikan Sekolah Dasar.

Berdasarkan struktur Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), materi Seni dan Budaya dikemas dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) sementara dalam Kurikulum 2013 berubah menjadi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Mata pelajaran ini terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya, seperti Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Bahasa Indonesia, Matematika, dan lain sebagainya. Hal ini dikarenakan Kurikulum 2013 tersusun dalam tema-tema yang di dalamnya ada beberapa mata pelajaran.

Pada Seni Budaya dan Prakarya siswa akan mempelajari hal-hal yang berbasis budaya dan juga berkarya seni. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata prakarya adalah pekerjaan tangan (pelatihan di sekolah). Jadi dapat dimaksudkan sebagai usaha untuk menciptakan sesuatu dari hasil kerajinan tangan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Seni Budaya dan Prakarya adalah ilmu yang berbasis budaya yang di dalamnya juga berfungsi untuk menciptakan hasil kerajinan tangan.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Helina Fenty Ayu Ari Wiliasari (2010) yang berjudul “Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Dalam Pembelajaran Mengapresiasi Karya Seni Rupa Terapan Nusantara Untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Kelas X 2 SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek Semester Genap 2010/2011”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif,

Kreatif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot) sudah sesuai dengan komponen yang ada dalam PAIKEM GEMBROT dan komponen pembelajaran dan proses belajar siswa meningkat, yaitu melalui metode observasi pada siklus I sebesar 85,21%, dan siklus II meningkat menjadi 96,3%. Melalui metode seating chart, proses belajar siswa siklus I adalah sebesar 55% dan siklus II meningkat menjadi 82%. Hasil belajar siswa meningkat, yaitu siklus I aspek kognitif melalui hasil pretes dinyatakan 30% tuntas, pada post test siklus I sebanyak 95% siswa tuntas. Hasil pretes siklus II adalah 50% tuntas, dan pada post test siklus II 100% tuntas. Dari penilaian portofolio pada siklus I sebanyak 80% siswa tuntas, dan pada siklus II 100% tuntas. Pada ranah psikomotorik melalui observasi hasil belajar psikomotor adalah 85,83%, pada siklus II meningkat menjadi 91,156% . Hasil belajar psikomotor melalui metode angket siklus I adalah 67,5% siswa dinyatakan tuntas, dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100% tuntas dengan 37 siswa mendapat nilai B dan 3 siswa mendapat nilai A. Pada ranah afektif melalui metode observasi siklus I, hasil belajar siswa adalah 78,98% dan meningkat pada siklus II menjadi 87% setelah diterapkan PAIKEM GEMBROT. Hasil afektif siswa melalui skala bertingkat adalah pada siklus I terdapat 35% siswa tidak tuntas, yakni 14 orang siswa mendapat nilai C, 1 orang siswa tuntas mendapat nilai A, dan 25 orang lainnya mendapatkan nilai B dan dinyatakan tuntas. Pada siklus II keseluruhan

siswa dinyatakan tuntas dengan rincian 7,5% siswa mendapat nilai A atau 3 orang siswa. Sedangkan 92,5% siswa dinyatakan tuntas dengan nilai B. secara umum hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan PAIKEM GEMBROT.

2. Ahmad Saiful Ansor (2015) yang berjudul “Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII C SMP Islam Sunan Agung Jati Ngunut Tulungagung. Rata-rata hasil belajar peserta didik test awal 73,9 sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada tes akhir adalah 91,47 terjadi peningkatan sebesar 17,57. Hal ini terjadi juga dalam ketuntasan hasil belajar matematika peserta didik. Ketuntasan belajar test awal 47,05 meningkat menjadi 100% sehingga terjadi peningkatan sebesar 52,95. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model PAIKEM GEMBROT meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
3. Victorious, dkk (2018) yang berjudul “Penerapan Model PAIKEM GEMBROT Untuk Meningkatkan Keterampilan Membentuk Dari Bahan Plastisin Pada Siswa Kelas IV B SD Negeri 56 Pekanbaru”. Dalam penelitian ini setelah diterapkan model PAIKEM GEMBROT pada siklus I dengan nilai rata-rata 49,06 meningkat pada siklus II sebesar 18,91 poin dengan nilai rata-rata 67,97 dan pada siklus III juga mengalami peningkatan sebesar 14,53 poin dengan nilai rata-rata pada siklus III 82,5. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model

PAIKEM GEMBROT yang peneliti laksanakan sudah mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat karya kerajinan plastisin sudah meningkat dan sebagian besar siswa sudah mencapai hasil dari keterampilan membuat karya kerajinan plastisin.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, maka diketahui bahwa persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah sama-sama menerapkan model PAIKEM GEMBROT Untuk meningkatkan keberhasilan dan kreativitas siswa.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran SBdP berkaitan dengan aspek kreativitas. Sesuai dengan tingkat perkembangan SD kreativitas siswa sudah harus mulai dikembangkan, dikarenakan pada usia SD siswa sudah mampu berpikir logis dan berargumentasi dalam memecahkan permasalahan atau menyampaikan pendapatnya. SBdP merupakan wadah yang tepat untuk memberikan pengalaman bagi siswa dalam bentuk kegiatan berkreasi, berekspresi, dan berapresiasi.

Mata pelajaran SBdP mendukung kreativitas siswa sesuai dengan tujuan mata pelajaran SBdP adalah menghasilkan suatu karya atau produk yang bersifat estetis bagi dirinya maupun orang sekitarnya.

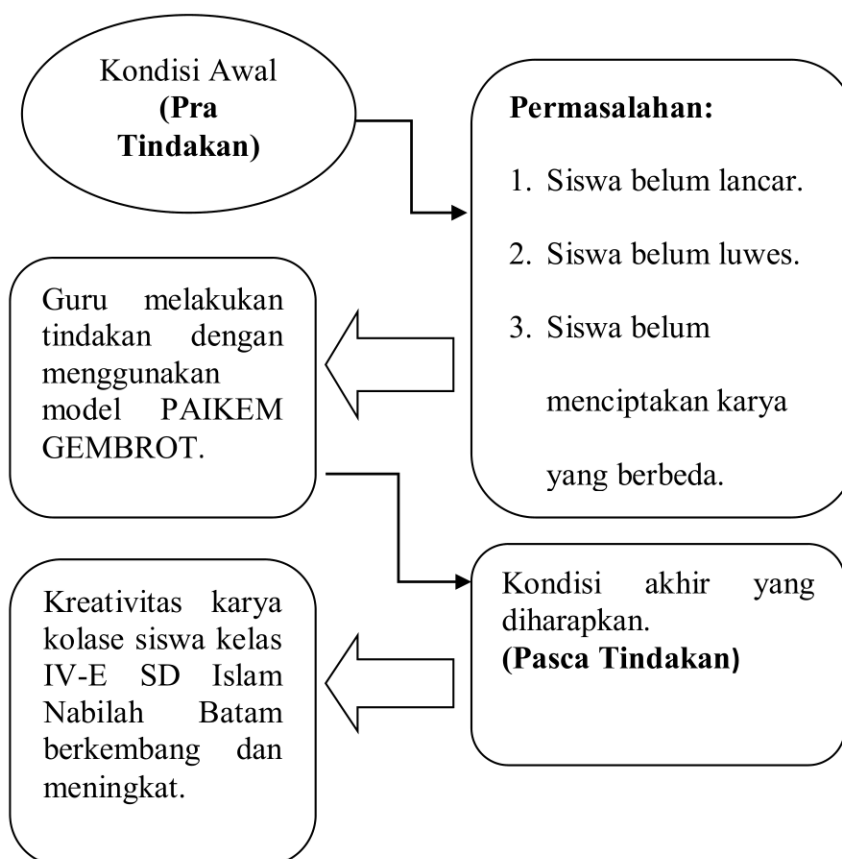
Berdasarkan data dari hasil observasi siswa ditemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa belum lancar dalam mengerjakan karyanya yang dilihat dari kemampuan siswa dalam menempel, siswa belum luwes menggunakan kombinasi bahan yang

berbeda, dan siswa belum mampu menciptakan ide yang beragam sehingga menyebabkan kreativitas siswa masih rendah dan berdampak pada hasil pencapaian yang belum sesuai dengan KKM yang ingin dicapai.

Peneliti menggunakan model PAIKEM GEMBROT dalam proses pembelajaran dengan cara belajar yang lebih kooperatif menggunakan alat bantu dan media belajar yang menarik sehingga merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan demikian, antara model PAIKEM GEMBROT dengan kreativitas siswa mempunyai kaitan yang sangat erat, karena dengan penggunaan model PAIKEM GEMBROT dapat memberikan pengaruh dalam merangsang proses berpikir kreatif siswa sehingga membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan model PAIKEM GEMBROT pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa SD dalam pembelajaran SBdP ataupun pembelajaran lainnya.

Berikut gambar kerangka pemikiran penerapan model PAIKEM GEMBROT untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam.



Gambar 2.1.
Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pemikiran, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Jika model PAIKEM GEMBROT diterapkan, maka dapat meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam. Alasan pemilihan tempat ini adalah:

- a. Peneliti bekerja di sekolah ini sehingga memudahkan peneliti melakukan penelitian.
- b. Rendahnya kreativitas siswa pada mata pelajaran SBdP.
- c. SD Islam Nabilah belum pernah melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan model penerapan PAIKEM GEMBROT.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Oktober s/d November 2019. Lebih lanjut rincian kegiatan penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1
Waktu Pelaksanaan Penelitian

NO	Kegiatan Penelitian	Bulan					
		Juli	Agust	Sept	Okto	Nov	Des
1	Pengajuan Judul						
2	Penyelesaian seminar						
3	Seminar proposal						
4	Perbaikan Propsal						
5	Penelitian						

6	Bimbingan Bab IV-V						
7	sidang skripsi						

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IV-E SD Islam Nabilah dengan jumlah keseluruhan murid sebanyak 22 orang siswa. Pada kesempatan ini yang dilibatkan secara langsung dalam penelitian, yaitu peneliti bertindak sebagai guru bidang studi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), guru kelas IV-E sebagai pengamat peneliti, dan guru sejawat sebagai pengamat siswa.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemukakan oleh seorang pakar sebagai berikut:

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang “dicoba sambil jalan” dalam mendeteksi dan memecahkan masalah (Arikunto, 2010:129).

Menurut Burhan Elfanany (dalam Apriliana, 2014:14) menyatakan bahwa:

PTK atau *Classroom Action Research* adalah *action research* (penelitian tindakan) yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. *Action research* pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan” yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan.

Sedangkan menurut Mc. Taggart, Mc. Niff, dan Hopkins (dalam Haryanto, 2009:75) mengatakan bahwa penelitian berisi tindakan-tindakan

yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu sistem dan praktik-praktik yang ada dalam sistem tersebut. Penelitian tindakan kelas menekankan pada penyempurnaan proses pembelajaran, karena penelitian ini dilakukan di dalam kelas.

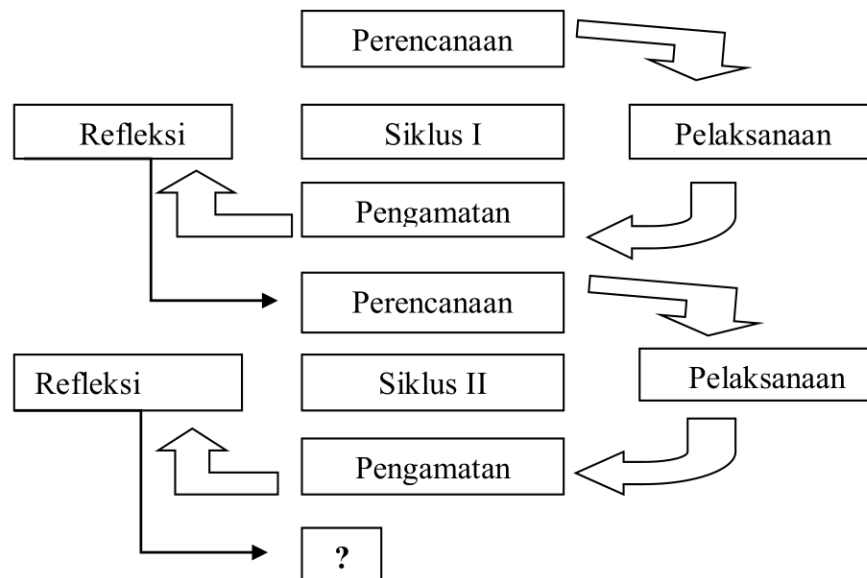
Secara lebih sederhana, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang memberikan penekanan pada pelaksanaan seorang guru sebagai fasilitator untuk memberi perlakuan positif kepada siswa berupa tindakan-tindakan tertentu yang mendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini bertujuan untuk memberi pengaruh kepada siswa dalam proses peningkatan kemampuan dan keberhasilan siswa.

D. Prosedur Penelitian

Model Kemmis & Mc. Taggart merupakan model penelitian yang dikembangkan dari model Kurt Lewin. Pandangan dari kedua ahli ini sebagai berikut.

Kedua ahli ini memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen, yaitu tindakan dan pengamatan. Hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi-mencermati apa yang sudah terjadi-*(reflecting)*. Dari terselesaikannya refleksi lalu disusun sebuah modifikasi yang diaktualisasikan dalam bentuk rangkaian tindakan dan pengamatan lagi begitu seterusnya (dalam Arikunto, 2010:131).

Adapun model PTK yang dimaksud menggambarkan empat langkah dan pengulangannya yang disajikan dalam gambar berikut ini.



Gambar 3.2.
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
 (Sumber: Arikunto, 2010:137)

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Dalam satu siklus terdiri dari satu putaran kegiatan beruntun dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain disebut dengan evaluasi.

Tujuan perencanaan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas karya kolase siswa pada mata pelajaran SBdP Kelas IV-E SD Islam Nabilah Batam dengan penerapan model PAIKEM GEMBROT. Adapun pendeskripsian dari tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan atau *planning*, langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menyusun materi yang akan diteliti dan model pembelajaran yang digunakan.

- b. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Membuat lembaran observasi guru dan siswa yang akan diisi oleh observer saat proses pembelajaran.
- d. Mempersiapkan media serta alat peraga yang dibutuhkan.
- e. Mempersiapkan lembaran penilaian.
- f. Meminta kesediaan guru kelas dan teman sejawat yang akan berperan sebagai observer pada penelitian tindakan kelas.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Implementasi dari perencanaan yang berisikan peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar di dalam kelas berdasarkan RPP dan kegiatan yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa.

3. Tahap Observasi

Untuk kegiatan selanjutnya adalah observasi yang sering disebut juga dengan pengamatan. Adapun yang bertugas sebagai pengamat adalah guru kelas IV-E dan guru sejawat peneliti. Tugas utama dari pengamat adalah memperhatikan secara seksama setiap kegiatan peneliti dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Instrument yang digunakan oleh pengamat adalah lembar aktivitas yang sudah disediakan oleh peneliti.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis dan mengevaluasi serangkaian tindakan yang telah peneliti laksanakan dalam penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan refleksi berupa perbincangan dengan teman

sejawat kemudian dikonsultasikan dengan guru kelas. Jika terdapat masalah di saat proses refleksi, maka akan dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus berikutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini berupa RPP, Silabus, laporan kegiatan dan gambar foto yang relevan dengan kegiatan yang dilakukan peneliti. Kemudian akan dideskripsikan pada saat proses penelitian dengan penerapan model PAIKEM GEMBROT.

2. Teknik Observasi

Dalam tindakan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan peneliti dan siswa selama proses pembelajaran. Pengamatan tersebut digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa ketika proses belajar mengajar menggunakan model PAIKEM GEMBROT. Adapun observasi dilakukan pada setiap pertemuan pada setiap siklus.

3. Teknik *Performance Assessment* atau Penilaian Kinerja

Teknik *performance assessment* atau penilaian kinerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi melalui penugasan. Penugasan tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk, yaitu karya kolase.

Selanjutnya dalam hal ini peneliti akan menggunakan rubrik untuk memberikan keterangan tentang hasil yang sudah diperoleh siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Pedoman ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa RPP, silabus, dan dokumen yang berkaitan dengan penerapan model PAIKEM GEMBROT serta karya kolase siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran, observer akan mengisi lembar observasi yang sudah disediakan peneliti. Lembaran observasi ini berisi seputar pencatatan kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir proses pembelajaran yang terdiri dari dua bagian, yaitu lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa.

3. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi ini berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang diberikan kepada siswa untuk membuat karya guna mengumpulkan data dan mengetahui tingkat pencapaian kreativitas siswa yang akan dilaksanakan pada saat proses pembelajaran siklus I dan II.

G. Teknik Analisis Data

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata dan persentase skor hasil kreativitas karya kolase yang diperoleh siswa.

2. Data Kualitatif

Penilaian observasi dilakukan untuk menentukan tingkat pencapaian dalam meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, peneliti menggunakan lembar observasi berupa aktivitas guru dan siswa.

Menurut Apriliana (2014:23) penelitian yang bersifat kualitatif, data diperoleh dari hasil wawancara, catatan harian, interaksi maupun aktivitas saat berlangsungnya kegiatan penelitian. Data yang berkaitan dengan analisis kualitatif ini diuraikan atau dijabarkan secara deskriptif induktif.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan kepada kriteria sebagai berikut:

1. Ketuntasan Belajar Secara Individu (KBSI)

Adapun pedoman rubrik yang digunakan dalam penilaian kreativitas karya kolase siswa kelas IV-E di SD Islam Nabilah Batam sebagai berikut:

Tabel 3.3
Rubrik Penilaian Kreativitas Siswa

Indikator	Kategori	Skor	Subindikator
Kelancaran <i>(Fluency of thinking)</i>	Baik Sekali (BS)	5	Jika siswa mampu menempel pada seluruh pola gambar dan membuat lebih bervariasi.
	Baik (B)	4	Jika siswa mampu menempel pada seluruh pola gambar.
	Cukup (C)	3	Jika siswa hanya mampu menempel pada setengah atau lebih pola gambar.
	Kurang (K)	2	Jika siswa hanya mampu menempel kurang dari setengah pola gambar.
	Kurang Sekali (KS)	1	Jika siswa belum mampu menempel pola gambar.
Kelenturan <i>(Flexibility)</i>	Baik Sekali (BS)	5	Jika siswa mampu mengkombinasikan lebih dari empat bahan bervariasi dalam membuat kolase.
	Baik (B)	4	Jika siswa mampu mengkombinasikan empat bahan bervariasi dalam membuat kolase.
	Cukup (C)	3	Jika siswa mampu mengkombinasikan tiga bahan bervariasi dalam membuat kolase.
	Kurang (K)	2	Jika siswa mampu mengkombinasikan dua bahan bervariasi dalam membuat kolase.
	Kurang Sekali (KS)	1	Jika siswa menempel satu bahan dalam membuat kolase.
Keaslian <i>(Originality)</i>	Baik Sekali (BS)	5	Jika siswa mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan yang lainnya dan belum pernah ada sebelumnya.
	Baik (B)	4	Jika siswa mampu membuat hasil karya sendiri yang berbeda dengan lainnya.
	Cukup (C)	3	Jika siswa mampu membuat hasil karya sendiri, namun masih

			sama dengan teman yang lainnya.
	Kurang (K)	2	Jika siswa mampu membuat hasil karya sendiri, akan tetapi masih dengan bantuan dari teman yang lainnya.
	Kurang Sekali (KS)	1	Jika siswa belum mampu membuat karya kolase.

Menurut Riduan dan Sunarto (dalam Lestari, 2017:42) mengatakan bahwa setiap aspek dinilai dengan 5 kategori, di antaranya baik sekali=5, baik=4, cukup=3, kurang=2, dan sangat kurang=1. Dari uraian penghitungan tersebut didapatkan interval ketuntasan individu sebagai berikut:

Tabel 3.4
Interval Ketuntasan Individu

No	Interval	Kategori
1.	90-100%	Baik Sekali
2.	80-89%	Baik
3.	70-79%	Cukup
4.	60-69%	Kurang
5.	<59%	Sangat Kurang

(Sumber: Lestari, 2017:42)

Siswa dikatakan tuntas apabila nilainya mencapai KKM atau lebih tinggi dari KKM, yaitu 75. Menurut Wardhani, dkk (dalam Lestari, 2017:43) untuk menentukan ketuntasan individu yang diperoleh siswa, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KBSI} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Keterangan: KBSI adalah Ketuntasan Belajar Siswa secara Individu.

2. Ketuntasan Klasikal (KK)

Menurut Wardhani, dkk (dalam Lestari, 2017:43) mengatakan bahwa apabila ketuntasan klasikal siswa sudah memperoleh 80%, dari jumlah semua siswa, maka secara klasikal telah terpenuhi dengan baik.

Rumus yang digunakan untuk penghitungannya adalah:

$$KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Keterangan: KK adalah Ketuntasan Klasikal.

Adapun interval ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Interval Ketuntasan Klasikal

No	Interval	Kategori
1	90 - 100 %	Baik Sekali
2	80 - 89 %	Baik
3	70 - 79 %	Cukup
4	60 - 69 %	Kurang
5	≤ 59 %	Sangat Kurang

(Sumber: Lestari, 2017:43)

