

**PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA MENGHASILKAN KARYA  
MELALUI DAUR ULANG SAMPAH PADA MATA PELAJARAN SENI  
BUDAYA DAN KETERAMPILAN SDN 49  
REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Dalam Ilmu Tarbiyah**



**OLEH :**

**DESI NOPITA SARI  
NIM. 16591011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
(IAIN) CURUP  
2020**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada  
Yth. Bapak Rektor Iain Curup  
Di-  
Curup

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh:

Nama : **Desi Nopita Sari**  
Nim : 16591011  
Semester : VIII (Delapan)  
Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan SDN 49 Rejang Lebong**

Sudah dapat diajukan dalam sidang Munaqasyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.


Demikian syarat permohonan pengajuan skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum, Wr.Wb*


Curup, Juli 2020

Mengetahui

Pembimbing I

  
**Dra. Susilawati, M.Pd**  
NIP/196609041994032001

pembimbing II

  
**Siti Zulaiha, M.Pd.I**  
NIP. 198308202011012008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**  
**FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. DR. AK. GANI No.01 KOTAK POS 108 TELP (0732) 21010 – 217759 FAX 21010  
Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> Email : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : **06A /In. 34 /ET/I/PP.00.9/08/2020**

Nama : **Desi Nopita Sari**  
NIM : **16591011**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Judul : **Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SDN 49 Rejang Lebong.**

Telah di Munaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Rabu, 29 Juli 2020**

Pukul : **07.30 – 09.00 Wib**

Tempat : **Gedung Munaqasyah Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

**Ketua,**

**Sekretaris,**

**Dra. Susilawati, M.Pd**

**Siti Zulaiha, M.Pd.I**

NIP. 19660904 199403 2 001

NIP. 19830820 201101 2 008

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Dr. Hj. Jumira Warlizasusi, M.Pd**

**Guntur Putra Jaya, S.Sos.,MM**

NIP. 19660925 199502 2 001

NIP. 19690413 199903 1 005

**Mengetahui,  
Dekan**

**Dr. H. Ifnaldi Nural, M.Pd.**

NIP. 19650637 200003 1 002

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Nopita Sari  
Nim : 16591011  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini yang menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan orang lain kecuali secara tertulis diakui atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Juli 2020



**Desi Nopita Sari**  
**16591011**

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahiwabarokatuh*

Alhamdulillah, segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SDN 49 Rejang Lebong”** dapat terselesaikan dengan baik oleh peneliti, yang merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri “IAIN” Curup.

Sholawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat serta seluruh pengikutnya. Bukanlah suatu hal yang mudah bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, karena terbatasnya pengetahuan dan sedikitnya ilmu pengetahuan yang dimiliki peneliti. Akan tetapi berkat rahmat Allah SWT dan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini dapat terselesaikan.

Dalam penulisan karta ilmiah ini, penulis menyadari banyak temuan kesulitan-kesulitan. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk ini peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M.Ag, M.Pd, selaku Rektor Institut Agama Negeri (IAIN) Curup.

2. Bapak Dr. H. Beni Azwar, M.Pd, Kons selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Wakil Rektot II dan Bapak Dr. Kusen, M. Pd selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah, Bapak H. Abdul Rahman, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I, dan Bapak Hadi Suhermanto, M.Pd selaku Wakil Dekan II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak H. Kurniawan, S.Ag. M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Ibu Ummul Khair, M.Pd selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membimbing penulis dan memberikan motivasi selama penulis di IAIN Curup.
6. Ibu Dra. Susilawati, M. Pd sebagai pembimbing I dan ibu Siti Zulaiha, M. Pd. I sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bantuan dan bimbingan yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen IAIN Curup terkhusus Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama peneliti menyelesaikan studi dan selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.
8. Pihak Sekolah Dasar Negeri 49 Rejang Lebong yang telah memberikan izin penelitian sebagai langkah penyusunan skripsi ini.

Untuk itu peneliti hanya bisa berdo'a semoga Allah memberikan balasan terhadap semua kebaikan dan ketulusannya. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin. Akhir dalam skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kesalahan dan kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh*

Curup, Juli 2020  
**Peneliti**

**Desi Nopita Sari**  
**Nim: 16591011**

## MOTTO

*“Success is the sum of small efforts, repeated day-in and day-out. (Robert Collier)”*

“(Kesuksesan adalah buah dari usaha-usaha kecil, yang diulang hari demi hari)”



## *PERSEMBAHAN*

### BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

Yang utama dari segalanya..

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayangmu yang tak terhingga telah memberikan kekuatan, menuntun jalan dan membekaliku dengan ilmu, atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan :

Saya persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada orang-orang yang saya cintai dan saya sayangi:

1. Teristimewa kepada Bapakku (Sapar) dan ibunda tercinta (Samsiyahwati) yang senantiasa mengarahkan, mendidik dan membesarkan dengan perjuangan dan pengorbanan yang penuh kasih sayang, serta selalu mengiringi setiap langkahku dengan bait bait-bait do'a yang penuh sahaja sehingga anakmu dapat menyelesaikan skripsi ini dan dapat meraih gelar sarjana pendidikan seperti yang diharapkan dan di cita-citakan.
2. Almamater tercintaku Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup sebagai tempatku memperoleh ilmu dan pengalaman yang berharga sebagai bekalku di masa depan.
3. Sahabat dan teman terdekatku, Eva Heldalia, S.Pd, Ayunia Lestari, S.Pd, Ayu Puspita Sari, S.Pd. Terimakasih atas do'a, bantuan, motivasi.
4. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 terkhusus Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang sudah seperti keluarga ke-2 dalam hidupku

dan telah banyak berkontribusi dalam menjalankan masa-masa perkuliahan di IAIN Curup.

5. Bapak/ibu dosen, karyawan dan karyawan perpustakaan dan segenap civitas akademik IAIN Curup, serta terkhusus dosen pembimbing Ibu Dra. Susilawati, M.Pd dan Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I yang selalu sabar dalam membimbing dan memberikan semangat serta motivasi.
6. Terimakasih kepada pihak tempat penelitian ini, kepada bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah, segenap dewan guru, siswa-siswi, dan warga sekolah SDN 49 Rejang Lebong yang telah membantu selama proses penelitian ini berlangsung. Karena berkat keramahan dan kebaikan sehingga sangat membantu saya menyelesaikan skripsi ini.

# **Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SDN 49 Rejang Lebong**

**Desi Nopita Sari**

**(16591011)**

**Abstrak:** Penelitian ini di latar belakang oleh pentingnya mengembangkan kreativitas siswa, untuk membangun dan mengasah kemampuan motorik kasar dan halus pada anak, imajinasi, mengembangkan daya pikir anak, dan melatih konsentrasi pada anak, dengan permasalahan tentang kurangnya kreativitas dari guru Seni Budaya dan Keterampilan dalam proses mengajar, pemahaman tentang pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bahwa bukan hanya pelajaran khusus menggambar saja, dan kreativitas untuk mengelolah hasil sampah menjadi sebuah karya. Dengan adanya kegiatan mendaur ulang sampah, diharapkan pembentukan kreativitas anak akan lebih muda di bentuk dan dapat di atasi. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk meninjau bagaimana pembentukan kreativitas siswa melalui karya dari daur ulang sampah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan subjek penelitian meliputi Kepala Sekolah, Wali Kelas, Guru Seni Budaya dan Keterampilan, dan Siswa. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Milles and Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi subjek, teknik dan waktu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Guru telah menerapkan daur ulang sampah seperti membuat karya dari plastik, pipet, kertas untuk membentuk kreativitas siswa, (2) Hasil karya melalui daur ulang sampah dikatakan meningkat karena proses praktek anak yang mampu menghasilkan berbagai karya bunga, vas, tirai jendela, lampion dll (3) Hasil pengembangan kreativitas siswa terdapat perubahan yang cukup baik dari belum tahu menjadi tahu, dari yang anak yang hanya bisa berfikir hingga bisa berimajinasi dan sampai anak yang tidak tahu proses dari hasil sebuah karya sampai anak itu sendiri bisa melakukannya.

**Kata Kunci:** *Kreativitas, Karya, Daur Ulang Sampah.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Pertanyaan Peneliti.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7

### BAB II. LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas .....	9
2. Ciri Kreativitas.....	11
3. Indikator Kreativitas .....	11
4. Pembentukan Kreativitas .....	14
5. Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas .....	15
6. Langkah-langkah Mengembangkan Kreativitas .....	18

## **B. Daur Ulang Sampah**

1. Pengertian Sampah ..... 18
2. Jenis Sampah..... 20
3. Prinsip-prinsip dalam Menanggulangi Sampah ..... 21
4. Jenis Sampah Yang Dapat Dimanfaatkan..... 22
5. Daur Ulang..... 23
6. Media Daur Ulang ..... 25

## **C. Seni Budaya Dan Keterampilan**

1. Pengertian Seni Budaya Dan Keterampilan..... 26
2. Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya Dan Keterampilan ..... 26
3. Tujuan Mta Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar ..... 27
4. Karakteristik Seni Budaya Dan Keterampilan..... 28
5. Ruang Lingkup Seni Budaya dan Keterampilan..... 28
6. Seni Kriya ..... 29
  - a. Pengertian Seni Kriya ..... 29
  - b. Jenis Seni Kriya ..... 30
7. Penelitian Relavan ..... 31

## **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Tipe Penelitian ..... 32
- B. Subyek Penelitian..... 34
- C. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 34
- D. Sumber Data..... 34
- E. Teknik Pengumpulan Data..... 35
- F. Teknik Analisis Data..... 39
- G. Teknik Uji Keabsahan Data ..... 42

## **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

- A. Wilayah (Setting Penelitian) ..... 44
- B. Hasil Penelitian..... 53

C. Pembahasan .....	63
---------------------	----

## **BAB V. PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	76
---------------------	----

B. Saran .....	77
----------------	----

## **Daftar Kepustakaan**

## **Lampiran-lampiran**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada dasarnya setiap anak memiliki bakat kreatif, hanya saja perlu digali dan dikembangkan. Untuk mengembangkan kreativitas anak diperlukan kondisi lingkungan yang mendukung. Dengan kata lain kreativitas tidak akan berkembang denganq baik apabila kondisi lingkungan tidak baik.

Lingkungan sekitar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas. Lingkungan sebaiknya mampu memberi kesempatan yang luas untuk anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.

Menurut Singer dalam Kusantanti mengemukakan “bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak”<sup>1</sup>.

Dengan kreativitas anak dapat berkembang sesuai dengan karakteristiknya. Seperti yang sudah diterangkan Allah SWT dan dijelaskan dalam QS An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

---

<sup>1</sup> Jurnal, Anistya Rachmandani, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas Pada RA Kelompok B di RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2019*, h.9.

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur". (Q.S An-Nahl : 78)<sup>2</sup>

Menurut "Longman Dictionary of Contemporary English". Kata kerativitas (*creativity*) dan kekratifan (*creativeness*) sama-sama berarti „kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal (asli)“. *Creativity also creativeness: the ability to produce new and original ideas and things: inventiveness*. Dari kutipan tersebut, diketahui bahwa kreativitas berarti kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal yang berwujud ide-ide dan alat-alat, serta lebih spesifik lagi, keahlian untuk menemukan sesuatu yang baru (*inventiveness*).<sup>3</sup>

Pentingnya kreativitas tertera dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya 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.<sup>4</sup>

Begitu juga dengan pentingnya pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) bagi siswa , selain untuk mengekspresikan ide-ide atau gagasan estetika dalam bentuk karya, seni juga dapat mengungkapkan

---

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Dipenogoro : Bandung, 2005), h. 275.

<sup>3</sup> Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif*, (Jakarta: Gema Insani Press. 2007), h. 2-3.

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 3, (jakarta:2003), h.3.



perasaan manusia. Melalui seni budaya, siswa diajak mengembangkan jiwa kreativitas, kepekaan indrawi, serta mampu berkreasi seni dalam lingkungan dan kondisi yang terarah, seni juga dapat memberikan dampak positif bagi siswa agar memiliki jiwa kepedulian yang lebih baik terhadap alam.

Dalam pelajaran SBK, daur ulang sampah terdapat dalam beberapa kompetensi dasar (KD) antara lain:

1. Peka dan peduli terhadap permasalahan lingkungan hidup, serta menjaga dan menyayangi lingkungan
2. Memahami nilai-nilai kerajinan melalui kreativitas berkarya

Di lingkungan sekolah kebersihan merupakan salah satu hal yang penting untuk masyarakat sekolah karena kalau sampah berserakan maka memberikan dampak yang buruk untuk kesehatan, dan jika sebaliknya apabila lingkungan terhindar dari sampah maka akan menimbulkan suasana yang nyaman, dan bersih pula seperti yang di jelaskan dalam hadist ini:

النَّظَافَةُ مِنَ الْإِيمَانِ

“Kebersihan adalah Sebagian dari Iman” (H.R. Ahmad)

Penelitian ini dilandasi pada kenyataan masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran seni adalah pembelajaran menggambar. Hal itu dikarenakan seringnya melakukan proses pembelajaran setiap pertemuan dengan menggambar. Padahal ada banyak hal yang bisa dipelajari dalam pembelajaran seni . Salah satunya adalah berkreasi membuat keterampilan atau kerajinan tangan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 49 Rejang Lebong menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas V masih sangat

kurang. Ketika peneliti mewawancarai Bapak Sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan, yang menjelaskan bahwa setiap pertemuan pelajaran tersebut ia hanya memberikan tugas berupa menggambar dan belum menerapkan ketrampilan melalui daur ulang sampah.<sup>5</sup> Dan juga siswa kelas V tersebut belum begitu memahami memanfaatkan sampah, padahal sekolah yang setiap harinya menghasilkan beragam jenis sampah ketika anak-anak mengkonsumsi makanan di lingkungan sekolah, yang dapat menjadi produk bernilai, bermanfaat, dan berguna untuk media mengembangkan kreativitas peserta didik. Selain permasalahan tentang pentingnya mengembangkan kreativitas, faktor guru Seni Budaya dan Keterampilan sendiri juga merupakan hal yang penting dimana peran seorang guru bukan hanya memberikan pelajaran SBK tentang menggambar saja tetapi juga harus memiliki *skill* atau kemampuan pribadi yang dimiliki oleh guru itu sendiri.

Dari observasi kedua yang kembali dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa guru Seni Budaya dan Keterampilan kurang kreatif dalam mengembangkan materi ajar di kelas V SDN 49 Rejang Lebong, karena beliau hanya mengikuti kebiasaan guru-guru sebelumnya yang hanya memberikan gambar dan kebersihan untuk tugas pelajaran SBK itu sendiri.

Ketika peneliti memasuki lingkungan SDN 49 Rejang Lebong juga terlihat kondisi lingkungan yang sangat bersih sehingga untuk memanfaatkan sampah saja sulit untuk dilakukan, lingkungan sekolah tersebut sangat

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Bapak Sainuri selaku Guru Seni Budaya dan Keterampilan, pada Tanggal 2 Desember 2019, Pukul 9.40 WIB.

menerapkan kebersihan sehingga sampah yang dihasilkan setiap harinya langsung di bakar oleh pihak penjaga sekolah.

Banyak kita jumpai sekarang ini pemanfaatan sampah dan bahan bekas menjadi barang baru yang memiliki nilai jual. Selain itu pemanfaatan sampah juga dapat menetralsir penumpukan sampah yang akan mengakibatkan penyakit dan bencana untuk kehidupan manusia, serta dapat digunakan secara strategis oleh guru sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak di sekolah.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa daur ulang sampah merupakan salah satu bagian dari perkembangan kreativitas pada anak, karena dengan mendaur ulang sampah secara tidak langsung dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus pada anak, mengasah imajinasi, kreativitas anak, mengembangkan daya pikir anak, dan melatih konsentrasi pada anak serta melibatkan anak secara langsung untuk menghasilkan produk melalui daur ulang sampah yang ada di lingkungan sekolahnya. Mengembangkan kemampuan anak dalam mendaur ulang sampah dapat memberikan dampak positif lain bukan hanya dari segi motorik kasar dan halus saja tetapi secara tidak langsung dapat menerapkan sikap peduli lingkungan, dan menghindari diri dari penumpukan sampah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan SDN 49 Rejang Lebong.”**

## **B. Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan fokus masalah. Disini Peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan kreativitas siswa-siswi kelas V SDN 49 Rejang Lebong, dan pengelolaan sampah anorganik berupa pipet, kertas, dan plastik khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi dan fokus penelitian maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong?
2. Bagaimana hasil karya melalui daur ulang sampah SDN 49 Rejang Lebong?
3. Bagaimana pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran SBK siswa kelas V di SDN 49 Rejang Lebong ?

## **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK di SDN 49 Rejang Lebong?
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil karya melalui daur ulang sampah SDN 49 Rejang Lebong?

3. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran SBK siswa kelas V di SDN 49 Rejang Lebong ?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Salah satu aspek penting dalam kegiatan penelitian adalah menyangkut kegunaan atau manfaat penelitian, baik kegunaan teoritis maupun praktis. Berikut ini manfaat yang penulis harapkan dari penulis penelitian ini:

1. Manfaat teoritis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pembentukan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong dan diharapkan dapat menjadi bahan penelitian dimasa yang akan datang untuk diperdalam dan dipelajari lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa dapat ikut dilibatkan langsung dalam mengelolah sampah menjadi karya di lingkungan sekolah yang digunakan untuk pembelajaran, sehingga kreativitas dan imajinasi anak didik dapat terasah.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan untuk guru memperluas penyelenggaraan pengelolaan sampah dalam proses penanaman kreativitas dan pemahaman yang berkualitas bagi anak didiknya.

c. Sekolah

Sebagai pengetahuan guru untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan juga bahan ajar dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui daur ulang sampah.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti bisa menanamkan kreativitas anak melalui daur ulang sampah dan menjadikan sebuah karya yang unik, berguna, bermanfaat. Serta memberikan bahan pertimbangan penambah wawasan untuk mendalami tingkat pencapaian perkembangan kreativitas siswa, serta sebagai bekal dan tambahan ilmu pengetahuan untuk menjadi seorang pendidik.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreativitas

Istilah kreatif mula-mula diambil dari bahasa Inggris. Yaitu dari kata dasar *to create* (transitive verb) yang berarti *to cause (something new)* dan *to exist; produce (something new)* menyebabkan (sesuatu yang baru) dan mengadakan; menghasilkan (sesuatu yang baru). Dari kata *to create* tadi dapat dibentuk sebagai kata jadian, misalnya *creator* (noun), *creation* (noun), *creative* (adjective), *creativity* (noun) dan *creativity* (noun), yang dalam bahasa Indonesia biasanya kata-kata tersebut tidak diterjemahkan. Berturut-turut menjadi kreator, kreasi, kreatif, kekreatifan, dan kreativitas.<sup>6</sup>

Sedangkan Gordon dan Browne yang dikutip oleh Moeslihatoen mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan anak menciptakan gagasan baru yang asli dan imajinatif, dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah dimiliki.”<sup>7</sup> Lebih lanjut Clarkl Monstakis yang dikutip oleh Utami Munandar mengutarakan bahwa “Kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain”. Adapun Chaplin yang dikutip oleh Yeni

---

<sup>6</sup> Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif* (Jakarta: Gema Insani Press, 2007), h.2-3.

<sup>7</sup> Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 19.

Rachmawati dan Euis Kurniati mengemukakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni.”<sup>8</sup>

Sementara itu Supriadi dikutip oleh Yeni Rachmawati menambahkan bahwa “Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, integrasi, antara setiap perkembangan”.<sup>9</sup>

Roger dalam Pengembangan Anak mendefinisikan “Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.” Sedangkan menurut Suratno dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini “Kreativitas adalah suatu aktivitas imajinatif yang memanifestasikan kecerdikan dari pikiran yang berdaya untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan caranya sendiri”.<sup>10</sup>

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan-gagasan baru atau kombinasi-kombinasi baru dengan gagasan yang sudah ada namun lebih divariasikan lagi untuk menjadi lebih inovatif dan imajinatif serta mengembangkan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru

---

<sup>8</sup> Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Tman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h.13

<sup>9</sup> *Ibid*, h.14

<sup>10</sup> Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Jakarta:Departemen Pendidikan, 2005), h. 24



dan mengolah sesuatu melalui imajinasi, dengan kemampuan mengeluarkan ide-ide, serta melahirkan karya seni ”.

## **2. Ciri Kreativitas**

Supriadi mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif di antaranya motivasi sikap dan dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.<sup>11</sup> Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif.

## **3. Indikator kreativitas**

Sedangkan Indikator kreativitas anak menurut Luluk Asmawati meliputi sebagai berikut:

- a) Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastik, pipet, dll)
- b) Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
- c) Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri
- d) Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif

---

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 15

- e) Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkaryaseni melalui kegiatan eksplorasi.<sup>12</sup>

Sedangkan menurut *Uno*, indikator kreativitas sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.

- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot

Biasanya siswa yang kreatif dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun.

- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah

Biasanya siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang yang perlu di selesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah.

- d. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu

Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas siswa menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju atau pun tidak setuju.

- e. Mempunyai atau menghargai keindahan

Minat seni dan keindahan juga lebih kuat dari rata-rata Walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, musik dan teater.

---

<sup>12</sup> Jurnal, Desi Ratnawati, *Metode Demonstrasi dan Eksperimen Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Dengan Media Barang Bekas di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung*, 2017, h.16

f. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak mudah terpengaruh orang lain. Dalam hal ini siswa memiliki kreatif dalam mengeluarkan pendapat.

g. Memiliki rasa humor tinggi

Siswa kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang di khayalkan.

h. Mempunyai daya imajinasi yang kuat

Biasanya siswa lebih tertarik pada hal-hal yang rumit. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain. Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinil yang telah di pikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

i. Dapat bekerja sendiri

Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Sehingga siswa selalu mengerjakan sendiri, contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri.

j. Senang mencoba hal-hal baru

Biasanya lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan

sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain<sup>13</sup>.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil indikator dari Luluk Asmawati karena lebih muda bagi peneliti untuk memahami bahasanya dan sesuai dengan permasalahan Siswa Kelas V di SDN 49 Rejang Lebong.

#### **4. Pengembangan Kreativitas**

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P dalam buku Utami Munandar:

a. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut.

b. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

---

<sup>13</sup> Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2011), h.125

c. Proses (*Peoces*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang di perlukan. Pertama-tama yang diperlukan ialah proses menyibukkan diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (*“press”*) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.<sup>14</sup>

## 5. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seseorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala ataupun rintangan yang dapat merusak kreativitasnya. Croplry dalam Adhipura mengemukakan beberapa karakteristik guru yang mendukung dan menghambat keterampilan berfikir kreatif dan keberanian anak untuk mengemukakan kreativitas mereka antara lain:

- a. Penekanan bahwa guru selalu benar
- b. Penekanan berlebihan pada hafalan

---

<sup>14</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : RinekaCipta, 2012), h. 21

- c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- d. Penekanan pada evaluasi eksternal
- e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekadar rekreasi.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut amabile melihat dari sisi lain, ia mengemukakan ada 4 cara yang dapat mematahkan kreativitas anak:

- a. Evaluasi
- b. Hadiah
- c. Persaingan
- d. Lingkungan yang membatasi

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh utami munandar yaitu:

1. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
2. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
3. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
4. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
5. Anak tidak boleh berisik

---

<sup>15</sup> Ahmad Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, (Jakarta : Amzah, 2015), h. 3

6. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
7. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
8. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
9. Orang tua tidak sabar dengan anak
10. Orang tua dan anak adu kekuasaan
11. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>16</sup>

Sedangkan Faktor yang dapat mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah orang tua dan guru. Menurut Mayesty yang dikutip oleh Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengembangkan dan mengekspresikan kreativitas anak, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> *Ibid*, h.127

<sup>17</sup> Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, (Jakarta:Indeks, 2010), h. 38

## **6. Langkah-langkah mengembangkan kreativitas.**

Agar proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas menggunakan media sampah terlaksana dengan tertib dan lancar, maka perlu adanya langkah-langkah yang perlu diperhatikan sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah metode guru dalam mengembangkan kreativitas menggunakan media sampah diantaranya sebagai berikut :

- a. Memberikan pengarahan dan aturan dalam membuat karya
- b. Deskripsi peralatan dalam kegiatan
- c. Memberikan contoh terlebih dahulu kepada anak
- d. Menyiapkan alat sebelum anak berkarya
- e. Guru mengawasi/mendampingi anak dalam berkarya
- f. Evaluasi setelah melakukan kegiatan pelajaran.<sup>18</sup>

## **B. Daur Ulang Sampah**

### **1. Pengertian Sampah**

Sampah adalah bahan sisa yang tidak diperlukan oleh manusia. Mengenai pengertian sampah pemerintah sudah merumuskan sesuai yang sudah tertulis dalam Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 Tentang Pengelolaan Sampah BAB I, Pasal 1:

---

<sup>18</sup> *Ibid*, h.82.



- 1) Sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia dan/atau proses alam yang berbentuk padat.
- 2) Sampah spesifik adalah sampah yang karena sifat, konsentrasi, dan/atau volumenya memerlukan pengelolaan khusus.
- 3) Sumber sampah adalah asal timbulan sampah.
- 4) Penghasil sampah adalah setiap orang dan/atau akibat proses alam yang menghasilkan timbulan sampah.
- 5) Pengelolaan sampah adalah kegiatan yang sistematis, menyeluruh, dan berkesinambungan yang meliputi pengurangan dan penanganan sampah.
- 6) Tempat penampungan sementara adalah tempat sebelum sampah diangkut ke tempat daur ulang, pengolahan, dan/atau tempat pengolahan sampah terpadu.
- 7) Tempat pengolahan sampah terpadu adalah tempat dilaksanakannya kegiatan pengumpulan, pemilahan, penggunaan ulang, daur ulang, pengolahan, dan pemrosesan akhir sampah.
- 8) Tempat pemrosesan akhir adalah tempat untuk memroses dan mengembalikan sampah ke media lingkungan secara aman bagi manusia dan lingkungan.
- 9) Kompensasi adalah pemberian imbalan kepada orang yang terkena dampak negatif yang ditimbulkan oleh kegiatan penanganan sampah di tempat pemrosesan akhir sampah.
- 10) Orang adalah orang perseorangan, kelompok orang, dan/atau badan hukum.
- 11) Sistem tanggap darurat adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengendalian yang meliputi pencegahan dan penanggulangan kecelakaan akibat pengelolaan sampah yang tidak benar.
- 12) Pemerintah pusat yang selanjutnya disebut Pemerintah adalah Presiden Republik Indonesia yang memegang kekuasaan pemerintahan Negara Republik Indonesia sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- 13) Pemerintah daerah adalah gubernur, bupati, atau walikota, dan perangkat daerah sebagai unsur penyelenggara pemerintahan daerah. 14. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pengelolaan lingkungan hidup dan di bidang pemerintahan lain yang terkait.<sup>19</sup>

Sampah adalah istilah umum yang sering digunakan untuk menyatakan limbah padat. Sampah adalah sisa-sisa bahan yang mengalami

---

<sup>19</sup> Undang-Undang, *Tentang Pengelolaan Sampah*, No 18 Tahun 2008, Bab 1, Pasal 1, (Jakarta: Dharma Bakti, 2008), h.3

perlakuan-perlakuan, baik karena telah sudah diambil bagian utamanya, atau karena pengolahan, atau karena sudah tidak ada manfaatnya yang ditinjau dari segi social ekonomis tidak ada harganya dan dari segi lingkungan dapat menyebabkan pencemaran atau gangguan terhadap lingkungan hidup.<sup>20</sup>

Dari nilai ekonomisnya sampah pada prinsipnya adalah suatu bahan yang terbuang atau dibuang dari sumber hasil aktivitas manusia maupun alam yang belum memiliki nilai ekonomis.

Berdasarkan tiga pengertian sampah tersebut pengertian sampah yang akan digunakan sebagai acuan dari penelitian ini yaitu sampah adalah sisa kegiatan manusia dan atau proses alam yang berbentuk padat dan belum memiliki nilai ekonomis.<sup>21</sup>

## **2. Jenis Sampah**

Berdasarkan bahan asalnya sampah dibagi menjadi dua jenis yaitu sampah organik dan anorganik.

### **a. Sampah Organik**

Sampah organik yaitu buangan sisa makanan misalnya daging, buah, sayuran dan sebagainya. Contoh sampah dari zat anorganik adalah: potongan-potongan/ pelat-pelat dari logam, berbagai jenis batu-batuan, pecahan-pecahan gelas, tulang, belulang, dan lain-lain.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> S. Hadiwiyoto, *Penanganan dan Pemanfaatan Sampah*, (Jakarta: Yayasan Idayu, 1983) h.9

<sup>21</sup> Damanhuri, E, & Padi, T. *Pengelolaan sampah*, Diktat kuliah TL, (2010), h.5-10.

<sup>22</sup> Cecep Dani Sucipto, *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*, (Jakarta: Goysen Publishing, 2009), h 2-3.

b. Sampah anorganik

Sampah anorganik yaitu sampah kering yang tidak terurai (*undegrable*) sisa material sintetis misalnya plastik, kertas, logam, kaca, keramik dan sebagainya.<sup>23</sup>

### 3. Prinsip-prinsip dalam Menanggulangi Sampah

Prinsip-prinsip yang dapat diterapkan dalam keseharian untuk menanggulangi masalah sampah adalah sebagai berikut :

a) Mengurangi (*reduce*)

Meminimalkan barang atau material yang kita gunakan. Semakin banyak kita menggunakan material, semakin banyak sampah yang dihasilkan.

b) Memakai Kembali (*reuse*)

Memilih barang-barang yang dapat dipakai kembali. Hindari pemakaian barang-barang yang sekali pakai. Hal ini dapat memperpanjang waktu pemakaian barang sebelum barang tersebut akhirnya menjadi sampah.

c) Mendaur Ulang (*recycle*)

Mendaur ulang barang-barang yang sudah tidak digunakan, tidak semua barang dapat didaur ulang, tetapi saat ini sudah banyak industry

---

<sup>23</sup> Jurnal, Alex S, *Sukses Mengolah Sampah Organik Menjadi Pupuk Organik*, h. 9-10.

nonformal atau industry rumah tangga yang memanfaatkan sampah menjadi barang baru yang dapat digunakan kembali.

d) Mengganti (*replace*)

Mengganti barang-barang yang hanya dapat dipakai sekali dengan barang yang lebih tahan lama dan ramah lingkungan. Misalnya, mengganti kantung plastik dengan keranjang bila berbelanja atau mengganti pemakaian tisu dengan sapu tangan.<sup>24</sup>

#### **4. Jenis Sampah yang dapat Dimanfaatkan**

Beberapa macam sampah seperti kertas dan plastik dapat digunakan kembali menjadi barang yang bermanfaat. Salah satu caranya adalah dengan cara daur ulang. Daur ulang adalah penggunaan kembali barang yang sudah tidak digunakan menjadi produk lain. Tujuan daur ulang antara lain mengurangi jumlah sampah terutama sampah anorganik, menghindari kerusakan lingkungan, dan menjaga keseimbangan ekosistem. Beberapa jenis sampah dan limbah yang dapat dimanfaatkan melalui proses daur ulang antara lain sebagai berikut :

- 1) Kertas dan kardus dapat didaur ulang dengan cara dibuat menjadi bubur kertas terlebih dahulu. Kertas hasil daur ulang memiliki kualitas yang cukup baik dan dapat dimanfaatkan kembali.

---

<sup>24</sup> Fatoni, N, Imanuddin, R, & Darmawan, A. R, *Pendayagunaan Sampah Menjadi Produk Kerajinan*, Dimas, (Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa, 2017). h. 83–96.

- 2) Pecahan kaca dapat digunakan terus-menerus dengan cara mencampurnya dengan pasir, batu kapur, dan soda sehingga dapat digunakan untuk membuat produksi kaca yang baru.
- 3) Plastik dapat diolah menjadi alat-alat mainan dan alat-alat rumah tangga seperti ember, tempat sampah, dan lain sebagainya.
- 4) Besi dapat didaur ulang dengan cara meleburnya dan membentuknya kembali menjadi alat-alat yang baru<sup>25</sup>

## 5. Daur Ulang

Daur ulang adalah proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah adanya sampah yang sebenarnya dapat menjadi sesuatu yang berguna, mengurangi penggunaan bahan baku yang baru, mengurangi penggunaan energi, mengurangi polusi, kerusakan lahan, dan emisi gas rumah kaca jika dibandingkan dengan proses pembuatan barang baru. Daur ulang adalah salah satu strategi pengelolaan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk/material bekas pakai, dan komponen utama dalam manajemen sampah modern dan bagian ketiga dalam proses hierarki sampah 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, and Replace*).<sup>26</sup>

Daur ulang merupakan salah satu cara untuk mengolah sampah organik maupun anorganik menjadi benda-benda yang bermanfaat. Daur

---

<sup>25</sup> Jurnal, Arief Fadhilah dkk, *Kajian Pengelolaan Sampah Kampus Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro*, 2011, h.5

<sup>26</sup> Jurnal, I Made Bayu Dirgantara, *Pengetahuan Mendaur Ulang Sampah Rumah Tangga dan Niat Mendaur Ulang Sampah*, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro, 2003, h.3

ulang memiliki potensi yang besar untuk mengurangi timbunan, biaya pengolahan, dan tempat pembuangan akhir sampah. Manfaat dari daur ulang adalah adanya produk hasil yang berguna.<sup>27</sup>

Daur ulang berarti menggunakan produk dan bahan lagi untuk membuat produk baru alih-alih membuangnya. Daur ulang adalah proses mengubah produk limbah menjadi produk yang bisa digunakan. Daur ulang dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *Reduce* (mengurangi), *Reuse* (penggunaan kembali) dan *Recycle* (daur ulang).<sup>28</sup>

Proses daur ulang terdiri atas kegiatan pemilihan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, pembuatan produk atau materi bekas pakai. Dalam proses daur ulang sebagai pembelajaran pada anak-anak dapat dimulai dengan pemilihan sampah yang dapat didaur ulang yaitu sampah padat yang tidak berbahaya bagi keselamatan atau kesehatan anak.<sup>29</sup>

## 6. Media Daur Ulang

Media daur ulang dapat dideskripsikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses untuk menjadikan suatu bahan bekas menjadi bahan baru. Kegiatan penggunaan media daur ulang dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran. Kegiatan daur ulang barang bekas merupakan kegiatan yang tepat untuk pengintegrasian

---

<sup>27</sup> Diah Aryulina DKK, *Biologi 1 SMA dan MA untuk Kelas X* (Jakarta: Erlangga, 2004), h. 316.

<sup>28</sup> Jurnal, Citra Maharani Maetha Tri Kusuma Wardani, *Perancangan Visual Book "Mainanku" Mainan Indonesia Mainan Daur Ulang*, Jurusan Desain Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016, h.7

<sup>29</sup> Jurnal, Yuliani Nurani. "*Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini*", FIP Universitas Negeri Jakarta, 2012, h. 71.

pembelajaran dengan pelaksanaan proyek yang inovatif, mengembangkan dan mengembangkan kreativitas. Kegiatan daur ulang barang bekas menjadi sesuatu yang lebih bernilai dan bermanfaat.<sup>30</sup>

Kegiatan daur ulang sampah memiliki manfaat yang baik, terutama dalam pengembangan keterampilan hidup yang nantinya mampu meningkatkan taraf hidup masyarakat. Kegiatan ini mampu mengembangkan berbagai kecerdasan anak karena bentuk, warna dan tekstur yang beragam dari berbagai benda.<sup>31</sup>

## **C. Seni Budaya dan Keterampilan**

### **1. Pengertian Seni Budaya Dan Keterampilan**

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah suatu mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI. mata pelajaran ini adalah salah satu pelajaran yang biasa menyelamatkan seni dan budaya warisan Indonesia dari perkembangan zaman modern.<sup>32</sup>

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam peraturan 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

---

<sup>30</sup> Rudi Sisilana, *Media Pembelajaran.*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), h.6.

<sup>31</sup> Margono, *Apresiasi Seni 2 Seni Rupa & Seni Teater SMA Kelas XI* (Jakarta: Yudhistira, 2007), h. 44-46.

<sup>32</sup> Jurnal, Naisah, *Pembelajaran Seni BUdaya dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013*, h.7

secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keptian pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.<sup>33</sup>

## **2. Konsep Dasar Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan**

Konsep dasar pendidikan seni pada dasarnya dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep yang pertama seni dalam pendidikan, pada awalnya dikemukakan oleh golongan esensialis yang menganggap bahwa secara hakiki materi seni penting diberikan kepada anak. Konsep yang kedua adalah konsep pendidikan melalui seni. Berdasarkan konsep ini, seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Seni digunakan dalam pembelajaran disekolah untuk mendorong perkembangan peserta didiknya secara optimal, menciptakan keseimbangan rasional dan emosional. Pendidikan seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni.<sup>34</sup>

Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap anak (peserta didik) menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan.

---

<sup>33</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Lampiran Peraturan Materi Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), h.55

<sup>34</sup> Bandi, M.Pd., dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 2.



### **3. Tujuan Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar**

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut yaitu, memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.<sup>35</sup>

### **4. Karakteristik Seni Budaya dan Keterampilan**

Mata pelajaran seni budaya dengan sifat khas sesuai dengan ciri khas yang melekat dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat 1, yang dijelaskan bahwa:

“Mata pelajaran Kesenian untuk SD/MI dan SMA/MA diganti dengan sebutan “Seni Budaya” yang masuk kedalam kelompok mata pelajaran estetika dan dalam kurikulum 13 juga masih menggunakan istilah yang sama. Aspek budaya dalam seni budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Sementara itu seni merupakan salah satu dari komponen yang terdapat dalam kebudayaan itu sendiri, karena itu mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni budaya diberikan di sekolah karena keunikannya, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman estetika dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berpartisipasi melalui pendekatan “belajar dengan seni” dan “belajar tentang seni” yang tidak diberikan pada mata pelajaran lain”.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Jurnal, Naisah, *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiridi Sekolah Dasar*, Fakultas keguruan dan ilmu kependidikan universitas tanjung pura Pontianak tahun, 2013, h. 8.

<sup>36</sup> Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, *Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan* Pasal 6 ayat 1, (Jakarta: Dharma Bakti,2015), h.7

## 5. Ruang Lingkup Seni Budaya dan Keterampilan

Berdasarkan KTSP, ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Seni rupa mencakup, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vocal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (life skills) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan social, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik.<sup>37</sup>

Di antara kelima bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia. Pada sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni mana yang diikutinya. Pada tingkat SD/MI, mata pelajaran Keterampilan ditekankan pada keterampilan vokasional, khusus kerajinan tangan.

---

<sup>37</sup> Bandi, M.Pd., *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 32

## 6. Seni Kriya

### A. Pengertian Seni Kriya

Seni Kriya yang Adiluhung Seni kriya merupakan salah satu cabang seni rupa yang memiliki akar kuat, yakni nilai tradisi yang bermutu tinggi atau bernilai adiluhung. Sebab pada masa lampau, para kriyawan keraton menghasilkan karya seni dengan ketekunan dan konsep filosofi tinggi serta memberikan legitimasi sebagai produk seni kriya tempo dulu. Di dalam konsep tersebut termasuk pula adanya pola pikir metafisis yang mengandung muatan nilai-nilai spiritual, religius, serta magis. Di samping itu adalah juga adanya kesadaran kolektif terhadap lingkungan alam, solidaritas yang tinggi dan didukung oleh tatanan budaya tradisional yang ternyata telah menghasilkan seni kriya yang berkualitas adiluhung serta mencerminkan jiwa zaman<sup>38</sup>. Kerajinan adalah suatu hal yang bernilai sebagai kreativitas alternatif, suatu barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan. Umumnya, barang kerajinan banyak dikaitkan dengan unsur seni yang kemudian disebut seni kerajinan<sup>7</sup>. Seni kerajinan adalah implementasi dari karya seni kriya yang telah diproduksi secara massal (mass product). Produk massal tersebut dilakukan oleh para perajin<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> SP. Gustami, *Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangannya*, Jurnal Seni, Edisi 1/03 Oktober, BP. ISI. Yogyakarta, p. 107, 1991

<sup>39</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, , p. 881 Jakarta, 2016.

## **B. Jenis Seni Kriya**

Jenis karya seni kriya yang dihasilkan oleh para kriyawan memang sangat banyak. Bahan baku yang digunakan dalam pembuatan karya juga semakin beragam<sup>40</sup>. Pemilihan bahan material dalam pembuatan seni kriya memang sangat penting, karena material akan mendukung nilai bentuk, dan kenyamanan. Berdasarkan bahan yang digunakan, ada beberapa jenis seni kriya yang sudah banyak dihasilkan di pasaran antara lain:

- a) kriya tekstil merupakan kerajinan yang dibuat dari berbagai jenis kain yang dibuat dengan cara ditenun, diikat, dipres dan berbagai cara lain yang dikenal dalam pembuatan kain. Contohnya: batik, pakaian dal lain-lain.
- b) kriya kulit adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari kulit yang sudah melalui proses tertentu. Contohnya: tas, sepatu, wayan.
- c) kriya kayu merupakan kerajinan yang menggunakan bahan dari kayu yang diproses dengan bantuan peralatan khusus seperti tatah ukir. Contohnya: mebel, ukiran.
- d) kriya logam ialah kerajinan yang menggunakan bahan logam seperti emas, perak, dan besi .
- e) kriya keramik adalah kerajinan yang menggunakan bahan baku dari tanah liat melalui proses pembuatan dengan teknik tertentu untuk

---

<sup>40</sup> Jurnal, Timbul Raharjo, *SENI KRIYA & KERAJINAN*, Institut Seni Indonesia, Vol 1 Edisi 1, Yogyakarta, 2017

menghasilkan benda pakai dan benda hias yang dapat dinikmati keindahannya. Contohnya: guci, vas bunga, piring dan lain-lain.

- f) kerajinan anyaman, kerajinan ini biasanya menggunakan bahan rotan, bambu, dll. Contohnya: dompet, keranjang, caping dan lain-lain<sup>41</sup>.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan dimensinya, jenis-jenis seni kriya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: (1) seni kriya dua dimensi, yaitu karya seni kriya dua dimensi meliputi sulaman, bordir, mozaik, kolase, batik, tenun, relief, dan hiasan dinding dan (2) seni kriya tiga dimensi meliputi, kerajinan keramik, kerajinan logam, kerajinan kulit, kerajinan kayu, kerajinan anyaman, dan kerajinan lainnya.

#### **D. Penelitian Relevan**

Untuk menghindari duplikasi, peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Dari hasil penelusuran peneliti terdahulu, di peroleh beberapa masalah yang terkait dengan yang akan di teliti, yaitu :

1. Hasil Riset dari **Multazam** yang berjudul **“Meningkatkan Keterampilan Dalam Pembuatan Anyaman Kertas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas V SDI Karang Anyar”**. Hasil penelitian menunjukkan 1. Dengan kriteria ketuntasan mata pelajaran seni budaya yakni 65, maka hasil yang

---

<sup>41</sup> Jurnal, Sefmiwati, *Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Sainifik*, Penelitian Guru Indonesia-JPGI, Vol 1 No 1, Yogyakarta, 2016.

diperoleh pada prasiklus yaitu pembelajaran sebelum membuat anyaman kertas, dapat dilihat dari rata-rata nilai keterampilan belajar siswa hanya mencapai 55,95 dengan persentase 36%. 2. Pada siklus 1 setelah dilakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan membuat anyaman kertas, nilai keterampilan siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 71,5 dengan persentase 72%. 3. Pada siklus 2 meningkat dengan diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,59 dengan persentase 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa pembuatan anyaman kertas dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SDI Karang anyar.<sup>42</sup>

2. Hasil Jurnal dari **Apri Utami Parta Santi, Nur Anisah** yang berjudul **“Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Kreasi Daur Ulang Sampah”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Meningkatkan kreativitas siswa dengan kreasi daur ulang sampah di SDS. Raudhatul Ulum. Penelitian ini di latar belakang oleh kejadian dimana anak – anak pada zaman ini akan dengan mudah mendapatkan apapun yang mereka mau, serta ketakutan mereka dalam mengikuti pembelajaran akibatnya mereka akan cenderung malas untuk melakukan hal – hal yang menurut mereka rumit dan sulit untuk di dapatkan. Mereka juga akan menjadi siswa dan siswi yang pasif, hanya dapat menerima pelajaran tanpa mengerti apa yang diajarkan. Banyak hal – hal negatif yang dapat timbul dari kejadian ini. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas siswa yang dilakukan dengan

---

<sup>42</sup> Multazam, *Meningkatkan Keterampilan Dalam Pembuatan Anyaman Kertas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya, Kelas V SDI Karang Anyar*, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup, 2017.

kegiatan kreasi daur ulang sampah. Metode yang digunakan adalah Metode Penelitian kualitatif dengan pendekatan kualitatif deskriptif. dengan menggunakan Praktik dan Rubrik Penilaian sebagai acuan penilaian yang diberikan untuk melihat apakah adanya peningkatan kreativitas dalam membuat kreasi daur ulang sampah. Peneliti berharap semoga penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat bermanfaat bagi orang banyak.<sup>43</sup>

3. Hasil Jurnal dari **Shalahudin, dan Nelsa Putri Ayu** yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kreativitas Mis Nurul Yaqin Sungai Duren”**. Hasil penelitian menunjukkan jurnal ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang berlangsung pada mata pembelajaran tematik kurang menarik, membosankan kurangmelibatkan siswa dalam kegiatan pembelajran dan belum dapat mengatasi kesulitan siswa belajar tematik sehingga berpengaruh terhadap kreativitas siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang mengambil objek penelitian di sekolah MIS Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. Penelitian ini menggunakan desain model Jhon Elliot, Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan MediaPembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan aktivitas

---

<sup>43</sup> Jurnal, Apri Utami Parta Santi, Nur Anisah,, *meningkatkan kreativitas siswa dengan kreasi daur ulang sampah*, Universitas Muhammadiyah, Tangerang Selatan, Vol III No I, 2019.

belajar siswa dapat diukur dari evaluasi siklus I, dan siklus II. dengan nilai aktifitas belajar siswa pada siklus I sebesar 64,7% dan siklus II 88,6%. Sedangkan peningkatan hasil kreativitas siswa dapat diukur dari setiap siklusnya, kreativitas siswa pada siklus I sebesar 70,8% dengan kategori ‘‘Mendekati Kreatif’’ dan kreativitas siswa pada siklus II sebesar 90,1% dengan kategori ‘‘Sangat Kreatif’’. Dengan demikian hasil penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin telah tercapai dengan baik<sup>44</sup>.

4. Hasil Jurnal dari **Olga, Mutia Dwi Jayanti**, yang berjudul **‘‘Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Dengan Pemanfaatan Sampah Organik Dan Anorganik Pada Siswa Kelas Iv Sdn Wanasari 08 Cibitung-Bekasi’’**. Hasil penelitian menunjukkan Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk peningkatan kreativitas melalui kerajinan tangan dengan pemanfaatan sampah organik dan anorganik. SDN Wanasari 08 Cibitung-Bekasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus dari Kemmis dan Taggart. Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerolehan data pada siklus I presentase kreativitas kerajinan tangan siswa mencapai 60%. Adapun pada siklus II menunjukkan

---

<sup>44</sup> Jurnal, Shalahudin, dan Nelsa Putri Ayu, *implementasi media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas mis nurul yaqin sungai duren*, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Vol. 1 Edisi 3, 2019.



peningkatan kreativitas kerajinan tangan yang signifikan yaitu sebesar 85%. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kreativitas melalui kerajinan tangan dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan sampah organik dan anorganik.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup> Jurnal, Olga, Mutia Dwi Jayanti, *Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Dengan Pemanfaatan Sampah Organik Dan Anorganik Pada Siswa Kelas Iv SDN Wanasari 08 Cibitung-Bekasi*, Vol. X No.2, 2016.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tipe Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.<sup>46</sup> Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah ilmu-ilmu penelitian sosial yang mengumpulkan dan menganalisis berupa kata-kata (*lisan maupun tulisan*) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung dan mengkuantifikasi data kualitatif yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisa angka-angka.<sup>47</sup> Bisa dikatakan dalam penelitian ini menggambarkan fonema secara detail.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif, dengan demikian penelitian ini menggambarkan suatu keadaan dengan kata-kata. Deskriptif adalah metode yang digunakan sifat atau keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari gejala tertentu.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), h.15

<sup>47</sup> Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif, Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, (Jakarta: RajagrafindoPersada, 2014), h. 13

<sup>48</sup> Consoelo dkk, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta: UI, 1993), h. 71

Metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki, dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang, berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya metode deskriptif memusatkan perhatiannya pada penemuan fakta-fakta sebagaimana keadaan sebenarnya.<sup>49</sup>

Menurut Bog dandan Taylor sebagaimana yang dikutip Meloeng dan dikutip lagi Sukarman Syarnubi mengemukakan bahwa, metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>50</sup> Pendekatan ini digunakan karena data yang dibutuhkan penulis dalam menyusun skripsi ini hanya berupa keterangan, penjelasan, dan informasi-informasi lisan. Penelitian kualitatif membuka lebih besar terjadi hubungan langsung antara peneliti dan sumber data. Dengan demikian akan menjadi lebih mudah bagi peneliti dan memahami ponemana yang dideskripsikan disbanding atas pandangan peneliti sendiri.

Pendekatan ini digunakan karena data yang dibutuhkan penulis dalam menyusun skripsi ini hanya berupa keterangan, penjelasan, dan informasi-informasi lisan. Penelitian kualitatif membuka lebih besar terjadi hubungan langsung antara peneliti dan sumber data. Dengan demikian akan menjadi lebih mudah bagi peneliti dan memahami fonemana yang dideskripsikan dibanding atas pandangan peneliti sendiri.

---

<sup>49</sup>Hadari Nawawi, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta UI, 1994), h.71

<sup>50</sup>SukarmanSyarnubi, *MetodePenelitianKuantitatif Dan Kualitatif*, 2011, ( RejangLebong : LP2 STAIN Curup), h. 164

## **B. Subyek Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan “ *purposive sampling* “ yaitu teknik dimana teknik pengambilan sampling ini pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu <sup>51</sup>. Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Kepala Dekolah, Wali Kelas, Guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) , dan Siswa-siswi Kelas V SDN 49 Rejang Lebong.

## **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

### 1. Tempat

Dalam penelitian ini peneliti melakukan proses penelitian di SDN 49 Rejang Lebong

### 2. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 April - 16 Juli 2020

## **D. Sumber Data**

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer (utama) dan data sekunder (sekunder):

### 1. Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data di lapangan .<sup>52</sup> Data primer ini diperoleh

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta,2015), h.300

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h.225

langsung dari wawancara yang dilakukan kepada informan yaitu Kepala Sekolah, Guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dan Siswa-siswi kelas V SDN 49 Rejang Lebong.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah Sumber data yang diperoleh dari data-data pendukung, meliputi dokumentasi atau literatur-literatur yang relevan sebagai data penunjang untuk memperkuat hasil penelitian ini.<sup>53</sup>

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di lapangan peneliti lakukan dengan berbagai cara, dengan maksud agar penelitian ini benar-benar objektif dan terungkap banyak informasi. Maka dalam hal ini peneliti menggunakan cara sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observer berada bersama objek yang diselidiki, disebut observasi langsung. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan yang akan diselidiki, misalnya

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009) Cet. Ke 8, h. 137.

peristiwa tersebut diamati melalui film, rangkaian slide atau rangkuman foto.<sup>54</sup>

Teknik observasi yang akan dilakukan adalah observasi partisipan. Maksud dari observasi partisipan adalah mengumpulkan berita melalui pengamatan terhadap objek secara langsung, merasakan, serta berada dalam aktivitas objek pengamatan. Peneliti sungguh-sungguh menjadi bagian dan ambil bagian dari situasi yang diamati.<sup>55</sup> Hal ini dilakukan agar peneliti benar-benar menyelami objek pengamatan dan Observasi ini dilakukan untuk mengamati seluruh kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) yang difokuskan pada pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah siswa kelas V SDN 49 Rejang Lebong. Dalam hal ini, maka peneliti melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan. Dalam penelitian ini metode observasi yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK di SDN 49 Rejang Lebong?
2. Bagaimana hasil karya melalui daur ulang sampah SDN 49 Rejang Lebong?

---

<sup>54</sup> Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian II*, (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 1998), h. 129.

<sup>55</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.312

3. Bagaimana pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran SBK siswa kelas V di SDN 49 Rejang Lebong ?

Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data secara langsung terhadap objek penelitian, dalam penelitian observasi merupakan metode pertama yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian. Dalam hal ini penelitian melakukan observasi di SDN 49 Rejang Lebong.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan (*Interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>56</sup> Wawancara dalam suatu penelitian yang bertujuan mengumpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta pendirian-pendirian itu merupakan suatu pembantu utama dari dalam metode observasi (pengamatan).<sup>57</sup> Dalam hal ini peneliti mengadakan wawancara secara semiterstruktur. Dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang diajak

---

<sup>56</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2007), h.186

<sup>57</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.100

wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Dalam melakukan wawancara, peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.<sup>58</sup>

Disini peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru seni budaya dan keterampilan, dan siswa siswi kelas V SDN 49 Rejang Lebong. Pada saat melakukan wawancara semiterstruktur, peneliti menggunakan langkah-langkah dalam mengumpulkan data, diantaranya:

- a) Menentukan tema atau topik wawancara
- b) Mempelajari masalah yang berkaitan dengan tema wawancara
- c) Menyusun daftar atau garis besar pertanyaan yang akan diajukan (5W=1H)
- d) Menentukan narasumber dan mengetahui identitasnya
- e) Menghubungi dan membuat janji dengan narasumber
- f) Mempersiapkan peralatan untuk wawancara (alat tulis atau alat perekam)
- g) Melakukan wawancara
- h) Mencatat pokok-pokok wawancara
- i) Menyusun laporan hasil wawancara

---

<sup>58</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 71



### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>59</sup> Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.<sup>60</sup> Dokumentasi ini juga merupakan cara pengumpulan data melalui peningkatan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil-dalil atau hukum dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses pengumpulan data secara sistematis untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh kesimpulan. Analisis data menurut Bogdan dalam Sugiyono yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>61</sup>

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Menurut Miles & Huberman analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data,

---

<sup>59</sup> *Ibid*, h.240

<sup>60</sup> Lexy J. Moleong, *Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, (Bandung: RemajaRosdakarya,2011), h.186

<sup>61</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.334

penarikan kesimpulan/verifikasi.<sup>62</sup> Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Semakin lama peneliti ke lapangan, maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya.

Pada tahap ini, yang mencakup kegiatan mengikhiarkan hasil pengumpulan data selengkapya mungkin, dan memilah-milahnya ke dalam satu konsep tertentu, katagori tertentu dan tema tertentu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>63</sup>

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data-data itu terkumpul kemudian peneliti menyajikan data-data yang sudah dikelompokkan tadi dengan penyajian dalam bentuk narasi dengan tujuan atau harapan setiap data tidak lepas dari kondisi permasalahan yang ada dan peneliti bisa lebih muda melakukan pengambilan kesimpulan. Dalam hal ini, Milles dan Huberman yang dikutip dalam karangan sugiyono menyatakan bahwa, yang paling sering

---

<sup>62</sup> Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), h. 16.

<sup>63</sup> *Ibid*, h.92

digunakan untuk menyajikan dan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>64</sup>

### 3. Menarik Kesimpulan (*Conclusion Drawing/ Verification*)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut *Milles and Huberman* adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali ke lapangan pengumpulan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>65</sup> Penulis menyimpulkan data dengan kalimat yang sistematis, singkat dan jelas yaitu dari pengumpulan dan penyajian data yang telah dilakukan maka penulis memaparkan dan menegaskan dalam bentuk kesimpulan.

Dalam proses analisis, peneliti menggunakan metode berfikir induktif. Dimana metode berfikir induktif ini merupakan suatu pemikiran yang didasarkan pada rusan-rumusan yang bersifat khusus. Berfikir induktif berangkat dari faktor-faktor khusus atau kongrit kemudian peristiwa-peristiwa kongrid tersebut ditarik generalisasi yang mempunyai sifat umum. Metode ini digunakan untuk mengambil keputusan dari

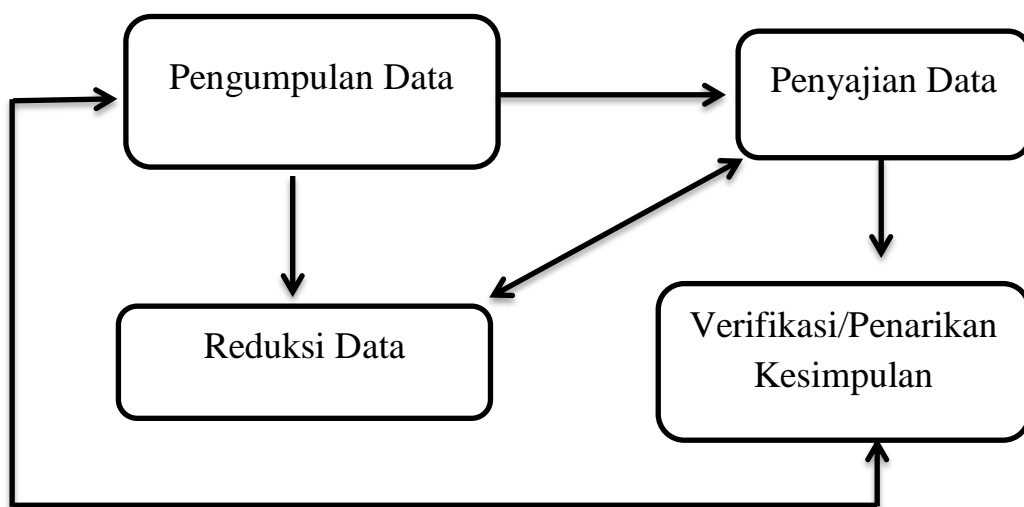
---

<sup>64</sup> *Ibid*, h.95

<sup>65</sup> *Ibid*, h.125

berbagai keputusan dari berbagai pendapat atau data hasil penelitian sehingga diperoleh pengertian yang global.<sup>66</sup>

Secara skematis proses analisis data menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman dapat dilihat pada bagan berikut:



**Bagan 1 : Model Data Interaktif Miles dan Huberman.**<sup>67</sup>

### G. Teknik Uji Keabsahan Data

Setelah semua data dianalisis, maka langkah selanjutnya adalah menguji keabsahan data. Dalam hal ini peneliti melakukan keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian dengan menggunakan peningkatan kekuatan dalam penelitian triangulasi. William Wiersma yang dikutip dalam karangan sugiyono menyebutkan triangulasi diartikan sebagai

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.341

<sup>67</sup> Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), h. 16.

sepengecekan data dilakukan dengan cara triangulasi tehnik, sumber data dan waktu.<sup>68</sup>

Dalam menguji kreabilitas data ini peneliti menggunakan triangulasi sumber. Dengan menanyakan hal yang sama dengan tehnik yang berbeda yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi, kemudian menanyakan hal yang sama melalui sumber yang berbeda. Sumber datanya yaitu Kepala Sekolah, Guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) dan Siswa-Siswi Kelas V di SDN 49 Rejang Lebong.

---

<sup>68</sup> Sugiono, *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2012), h.125

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Wilayah (Setting Penelitian)

Pada bab ini penelitian akan menguraikan seluruh hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 49 Rejang Lebong Kelurahan Sidorejo Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong mengenai Pembentukan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan. Informasi yang didapatkan merupakan hasil wawancara dengan informan penelitian hasil dokumentasi dengan arsip-arsip dan dokumen penelitian yang berkaitan dengan Pembentukan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan. hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini akan dibahas sesuai dengan sistematika sebagai berikut:

##### 1. Profil Sekolah

**Tabel.1.1**

**Profil SD Negeri 49 Rejang Lebong Kecamatan Curup Timur  
Kabupaten Rejang Lebong**

Nama	:	SD Negeri 49 Rejang Lebong
Alamat	:	Kelurahan Sidorejo
Kecamatan	:	Curup Tengah
Kabupaten	:	Rejang Lebong
Provinsi	:	Bengkulu
Nama Kepala Sekolah	:	Ujang Zurlian, S.Pd.I NIP. 196905212001031003

Didirikan pada	:	Tahun 1979
Nomor Induk Yayasan	:	
Visi SD Negeri 49 Rejang Lebong	:	Membentuk manusia yang berakhlak, beriman, dan bertaqwa, berprestasi, cerdas, trampil, berwawasan global, serta terwujudnya lingkungan asri dan produktif.
Misi SD Negeri 49 Rejang Lebong	:	Adapun Misi yang ingin dicapai SD Negeri 49 Rejang Lebong adalah: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menanamkan keyakinan/ akidah melalui pengamalan ajaran agama</li> <li>2) Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan</li> <li>3) Mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK, bahasa, olah raga, dan seni sesuai dengan bakat, minat dan potensi siswa</li> <li>4) Meningkatkan minat baca siswa melalui perpustakaan, mengembangkan sumber daya yang ada di sekolah dan lingkungan</li> <li>5) Menjalani kerja sama yang harmonis antarawarga sekolah dan lingkungan</li> </ol>
Tujuan SD Negeri 49 Rejang Lebong	:	Tujuan SDN 49 Rejang Lebong adalah sebagai berikut : Maletakkan dasar – dasar pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 49 Rejang Lebong pada tahun 2020

## 2. Sejarah Singkat SD Negeri 49 Rejang Lebong Kelurahan Sidorejo Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong

“Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 49 Rejang Lebong yang merupakan sekolah tertua di kabupaten Rejang Lebong.

Sekolah ini berdiri sejak tahun 1979. Sekolah ini dahulunya merupakan sekolah inpres. Namun sejak tahun 1981, luas tanah di SD Negeri 40 Rejang Lebong mencapai 1.357 M<sup>2</sup> dan luas bangunan 2.651 M<sup>2</sup>, luas halaman tanah 560 M<sup>2</sup>. Secara geografis SD Negeri 49 Rejang Lebong menghadap kearah selatan sekolah ini mulai menjadi sekolah pada umumnya. SDN 49 Rejang lebong pada awalnya berdiri dengan bangunan yang sangat sederhana, seiring berjalannya waktu sekarang sekolah ini telah banyak mengalami kemajuan. Kurikulum yang diterapkan pada SDN 49 RL ini mulai dari kurikulum KBK, KTSP hingga sekarang menerapkan kurikulum-13. SDN 49 RL telah beberapa kali mengalami perubahan nama yakni :

- a. SDN 18 Curup Tengah
- b. SDN 03 Curup Tengah
- c. SDN 49 Rejang Lebong

Adapun kepala sekolah yang pernah memimpin sekolah ini yakni:

- a. Darmawi
- b. Rugun Siagian
- c. R. Gulton
- d. Huzaima, BA
- e. Dra. Farida Ariani
- f. Gunaki, S.Pd
- g. Ulfaneri, S.Pd”<sup>69</sup>

### Gambar 1.2

#### Dena Sekolah





Suasana sejuk, nyaman, jauh dari polusi dan kebisingan, di tengah-tengah lingkungan pemukiman penduduk, dan lingkungan perkotaan. Suasana lingkungan yang tenang sebagai pendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Sarana prasarana sangat memadai sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jumlah peserta didik kelas V (lima) pada tahun ajaran 2020 adalah 32 siswa yang terdiri dari 19 perempuan dan 13 laki-laki.

Jumlah seluruh tenaga pengajar atau tenaga didik dan karyawan Tata Usaha dan termasuk kepala sekolah terdapat 14 guru. Diantaranya adalah 12 guru PNS dan guru honorer 1 guru. Petugas TU/OPS 1 orang. Hampir 90% para pendidik nya sudah menempuh standard kualifikasi pendidik yaitu S1 (Strata satu). Jumlah rombel di sekolah ini hanya ada enam rombel jumlah prasarana yang dimiliki sekolah ini ada enam ruang belajar. Selain itu sekolah ini sudah memiliki ruang sanggar tari music dan pramuka, ruang UKS, dan gudang, serta perpustakaan. Sarana dan prasarana olahraga yang memadai yaitu olahraga futsal, bola voli, musik serta pramuka.

### 3. Struktur Jabatan / Tugas Tambahan Guru dan Karyawan

**Tabel 1.3**  
**Struktur Jabatan / Tugas Tambahan Guru dan Karyawan tahun 2020**

No	Nama Guru	NIP	Tugas/Jabatan	Ket
1	Ujang Zurlian, S.Pd.I	196106011982122001	Kepala Sekolah	
2	Ainamurni, S. Pd. Sd	196202191981112001	Guru Kelas	
3	Susila Dewi, S. Pd	196009091981112001	Guru Mapel	

4	Suprida, S. Pd.I	196205241982032004	Tenaga Administrasi Sekolah	
5	Halwana, S. Pd	196204111982122001	Tenaga Administrasi Sekolah	
6	Taswin, S. Pd	196504041986041003	Guru Kelas	
7	Sainuri, S.Pd	196205021989121001	Guru Mapel	
8	Sulaita, S.Pd. Sd	196611062001032003	Guru Kelas	
10	Gusti Anggraini, S.Pd.I	-	Guru Kelas	
11	Susilawati, S.Pd.I	-	Guru Mapel	
12	Paramita, SE	-	Guru Kelas	

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 49 Rejang Lebong pada tahun 2020

#### 4. Fasilitas Belajar Siswa

Tabel 1.4

##### Fasilitas Belajar Siswa SD Negeri 49 Rejang Lebong

No.	Sarana Prasarana	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang	Cukup
2.	Ruang Guru dan Tata Usaha	1 Ruang	Cukup
3.	Ruang UKS	1 Ruang	Cukup
4.	Ruang Kesenian dan Pramuka	1 Ruang	Cukup
5.	Gudang	1 Ruang	Cukup
6.	Lapangan Sekolah	1 Lapangan	Cukup
7.	Ruang Kelas	6 Kelas	Cukup
8.	WC Guru	1 Ruang	Cukup
9.	Wc Siswa	1 Ruan	Cukup
10.	Kantin Sekolah	1 Ruang	Cukup
11.	Ruang Penjaga Sekolah	1 Ruang	Cukup

Sumber: Dokumentasi SD Negeri 49 Rejang Lebong Pada Tahun 2020

## 5. Keadaan Guru

Program kelas tidak akan berarti bilamana tidak diwujudkan menjadi sebuah kegiatan. Peran seorang guru akan sangatlah penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Secara umum guru merupakan seseorang yang mentransfer pelajaran pada peserta didik dan sangat besar peranannya dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Termasuk guru yang sebagai tenaga pendidik di sekolah dasar sangat berperan besar untuk peserta didik di kemudian hari. Adapun jumlah tenaga (guru dan karyawan) yang ada dalam Sekolah Dasar Negeri 40 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

**Table 1.5**

### **Keadaan jumlah Guru SD Negeri 40 Rejang Lebong**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>NIP</b>
1.	Ujang Zurlian, S.Pd.I	196106011982122001
2.	Ainamurni, S. Pd. Sd	196202191981112001
3.	Susila Dewi, S. Pd	196009091981112001
4.	Suprida, S. Pd.I	196205241982032004
5.	Halwana, S. Pd	196204111982122001
6.	Taswin, S. Pd	196504041986041003
7.	Sainuri, S.Pd	196205021989121001
8.	Sulaita, S.Pd. Sd	196611062001032003
9.	Gusti Anggraini,	-

	S.Pd.I	
10.	Susilawati, S.Pd.I	-
11	Paramita, SE	-

Sumber : Dokumentasi SD Negeri 49 Rejang Lebong pada tahun 2020

Dari table di atas dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan dan mempertinggi kualitas pendidikan di SD Negeri 49 Rejang Lebong, adalah salah satunya dilatar belakangi oleh tenaga didik.

## 6. Keadaan Siswa

Dari sumber dan jenis data SD Negeri 49 Rejang Lebong menunjukkan bahwa siswa-siswi SD Negeri 49 Rejang Lebong di kelas IV berjumlah 40 orang. Semuanya beragama Islam dan memiliki hobi olahraga dan seni yang beragam. Namun mereka tetap memiliki arah dan tujuan yang sama yaitu menuntut ilmu.

Observasi dan wawancara yang penulis dapatkan mengenai keadaan siswa-siswi SD Negeri 49 Rejang Lebong mengenai keadaan dan jumlah siswa-siswi kelas IV pada tahun ajaran 2020 dapat dilihat pada table sebagai berikut:

**Tabel 1.6**

### **Daftar Nama siswa-siswi kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong**

No.	Nama	Kelas
1	Alfauzan rahma putra	V
2	Alvino aprian	V
3	Decha aprillia	V
4	Dwi putra mediansyah	V

No.	Nama	Kelas
5	Echa ramadhani	V
6	Gani alghafari	V
7	Indah trisnawati	V
8	Intan ayu azzahra	V
9	Keyla salsabila	V
10	Keiyza Erika Juliana	V
11	Karina elsiva	V
12	Krisian felik	V
13	Latifah timah	V
14	M. aldi nopriyansyah	V
15	M. Dwi Juliano	V
16	M. Najib Harum Zamzami	V
17	M. Zidan	V
18	Mariza Ries	V
19	Mita lestai	V
20	Nezwa bunga arumi	V
21	Natasya amelian	V
22	Natasya Faturrahman	V
23	Nike fitria pramesti	V
24	Paska aprianto siahaan	V
25	Refa silvani	V
26	Rahmat bayu dewadi	V
27	Salomo nainggolan	V
28	Suwiji lestari	V
29	Viki Amanda	V
30	Viktor Antonius sinaga	V
31	Yiyi auberta casiopela	V
32	Zaina pairen	V

*Sumber : Dokumentasi SD Negeri 49 Rejang Lebong kelas V pada tahun 2020*

## **B. Hasil Penelitian**

Berdasarkan rumusan penelitian tujuan penelitian yang telah diuraikan penelitian Bab 1 yaitu Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas V SDN 49 Rejang Lebong. Untuk mengetahui hal tersebut maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan

data yang beragam yaitu: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berikut akan diuraikan deskripsi hasil dari kegiatan penelitian yaitu:

### **1. Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di SDN 49 Rejang Lebong**

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah SD Negeri 49 Rejang Lebong terkait dengan Bagaimana Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di SDN 49 Rejang Lebong, khususnya untuk siswa kelas V, mengungkapkan sebagai berikut:

“Dalam usia anak SD kreativitas memang perlu dibentuk untuk memberikan kemampuan kepada anak agar bisa menciptakan ide atau gagasan baru khususnya anak usia SD yang selalu memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga menimbulkan keinginan tersendiri dan imajinasinya. Di sekolah ini, memang guru-guru sudah berusaha secara maksimal memberikan cara dari setiap keratifitas yang dimiliki oleh setiap guru itu sendiri serta teori dalam pelajaran agar anak mampu berfikir mengembangkan pemahamannya, akan tetapi terkadang anak merasakan kebingungan ketika mendapatkan pelajaran yang seharusnya diberikan stimulasi langsung dengan guru yang sama dan materi yang sama juga tetapi, ini sebaliknya. Tetapi kalau meningkatkan kreativitas anak biasanya guru memiliki cara masing-masing kalau di pelajaran khusus SBK anak dituntut berkreasi dalam menggambar bebas mengeluarkan imajinasi sehingga pemikiran mereka berkembang dan tingkat kreativitas mereka juga muncul saat menggambar”.<sup>70</sup>

Jadi peneliti mendapat suatu hal yang ditarik dari hasil wawancara di atas dalam kreativitas siswa melalui karya dari daur ulang sampah SD Negeri 49 Rejang Lebong tersebut dengan kata lain mengembangkan

---

<sup>70</sup> Wawancara dengan Bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah, tanggal 17 Mei 2020, pukul 14.12 WIB

kegiatan mendaur ulang sampah saja mangkannya di sekolah ini terkhusus siswa kelas V yang memang sudah mendapatkan materi tentang daur ulang sampah tetapi memang untuk menerapkan sebagai bahan menumbuhkan kreativitas anak itu belum terjadi, sebab biasanya di pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mereka hanya menggambar namun dengan imajinasi anak sehingga mereka tetap bisa mengembangkan kreativitas dari apa yang di pikirkan secara tidak langsung. Walaupun pada dasar nya siswa-siswi kelas V yang sudah mendapatkan materi daur ulang sampah belum tentu seluruh nya mengerti dan bisa menghasilkan sebuah karya yang unik dan kreatif di SD Negeri 49 Rejang Lebong tersebut. Selanjutnya wawancara yang diungkapkan oleh bapak sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan untuk meningkatkan kreativitas anak, beliau mengatakan sebagai berikut :

“Sebelum belajar biasanya setiap guru memiliki gaya mengajarnya masing-masing jadi untuk menumbuhkan kreativitas anak dari bapak sainuri sendiri dia, anak diberi *ice breaking* untuk meningkatkan semangat belajar, jadi anak sebelum belajar diberi motivasi menyenangkan tetapi yang menuntut untuk anak berfikir terhadap *ice breaking* yang di ungkapkan oleh gurunya, misalnya guru memberi gambaran untuk berimajinasi tentang bagian-bagian pesawat jadi disaat itulah guru melihat pemahaman anak tentang apa itu pesawat jika dia bisa mendeskripsikan dengan baik otomatis kreativitasnya berkembang karna secara tidak langsung dia membayangkan pesawat ada ekornya, sayapnya , tangganya dll. Seperti ini contoh singkatnya jadi dalam membentuk kreativitas

anak guru memiliki cara masing-masing dan unik dengan permainan, pertanyaan”.<sup>71</sup>

Dari penjelasan ini peneliti bisa memahami bahwa dalam kreativitas anak bisa dilakukan dengan banyak hal atau kegiatan hanya saja dengan kegiatan mendaur ulang sampah belum diterapkan karena biasa dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sendiri pelajaran tersebut dibiasakan dengan teori , menggambar dan bukan praktek. Selanjutnya yang di ungkap oleh ibu Susila Dewi selaku wali kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong sebagai berikut :

“kreativitas anak pada dasarnya sudah ada pada diri mereka masing-masing hanya saja tidak dibentuk dengan maksimal, karna dalam setiap proses belajar guru hanya memberi materi dan tidak praktek langsung, tetapi unuk menimbulkan kreativitas anak saat belajar guru biasa memberi permainan yang menarik atau teka teki dimana anak akan otomatis berfikir untuk memecahkan teka teki yang diberi untuk mendapat *reward* atau penghargaan berupa pena atau sejenis lainnya. Dari kegiatan tersebut akan muncul kemauan anak untuk memutar pikiran dan berimajinasi sehingga tingkat kreativitasnya meningkat”.<sup>72</sup>

Dari pernyataan yang di ungkapkan oleh ibu Susila Dewi selaku wali kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong, bahwa pihak sekolah sudah memberikan berbagai cara untuk kreativitas pada anak dan cara itu dilakukan dengan bebeda-beda pada setia guru bidang studi yang mengajar disekolah. Dengan cara-cara yang berbeda seperti salah satu contoh memberikan teka teki di atas maka guru dengan

---

<sup>71</sup> Wawancara dengan bapak Sainuri selaku guru seni budaya dan keterampilan, 17 Mei 2020, pukul 09.18 WIB.

<sup>72</sup> Wawancara dengan Ibu Susila Dewi, selaku wali kelas V, 17 Mei 2020, pukul 11.15 WIB



mudah mengembangkan kreativitas anak , menimbulkan daya fikir anak, imajinasi anak, kognitif anak dan kemauan anak untuk memecahkan sebuah masalah.

Melihat upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam kreativitas anak, bisa dikatakan kreativitas memang sangat penting untuk dikembangkan dan dibentuk oleh setiap siswa.

## **2. Hasil Karya Melalui Daur Ulang Sampah SDN 49 Rejang Lebong**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah SDN 49 Rejang Lebong terkait tentang Bagaimana Hasil Karya Melalui Daur Ulang Sampah SDN 49 Rejang Lebong, beliau menerangkan bahwa, untuk menghasilkan sebuah karya melalui daur ulang sampah masih sedikit kemampuan setiap anak kerana memang belum diterapkan oleh pihak sekolah itu sendiri, tetapi pihak sekolah selalu memberikan hal lain atau cara lain untuk membuat anak tetap menghasilkan karya walau bukan dari daur ulang sampah, jadi walaupun tidak memanfaatkan sampah bekas di lingkungan pengembangan kreativitas siswa tetap terjadi. Seperti yang dijelaskan oleh bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah sebagai berikut:

“Untuk menghasilkan sebuah karya dan mengembangkan kreativitas pada diri anak biasanya guru memberikan tugas mandiri kepada setiap anak seperti contoh guru meminta anak untuk membuat hiasan kelas agar kelas terlihat lebih indah, hiasan tersebut dibuat dari macam-macam bahan baik dari kertas origami, stiker dan lainnya. Jadi anak bisa secara kelompok bersama sama menghasilkan karya, dari sana kita pihak guru bisa mengembangk

an kreativitas anak secara tidak langsung dan membuat anak berkreasi dengan keterampilannya masing-masing”.<sup>73</sup>

Kreativitas anak merupakan hal yang sangat penting dalam tahap SD karena awal dari pendidikan anak mengembangkan semua hal tersebut di mulai dari SD setiap anak memiliki kreativitasnya masing-masing hanya saja dalam pendidikan dasar pihak sekolah bertanggung jawab untuk mengasah agar bisa lebih kreatif dalam segala hal. Dalam membuat karya dari daur ulang sampah memang belum di terapkan karena sampah di sekolah tersebut terbilang minim hal tersebut juga dijelaskan oleh oleh bapak Sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan sebagai berikut:

“Biasanya dalam pelajaran SBK kegiatan menghasilkan karya dilakukan oleh saya dengan membimbing anak dalam menggambar sesuai dengan kreativitas mereka masing-masing, proses pelajaran menggambar saya bebaskan anak untuk berkreasi seperti apa yang anak inginkan, dengan menggambar saja anak sudah mengembangkan imajinasi mereka dengan perlahan, tetapi untuk menghasilkan karya dari daur ulang anak belum dilibatkan secara langsung sebab memang belum diterapkan karena faktor lingkungan yang minim sampah ”.<sup>74</sup>

Wali kelas V SDN 49 Rejang Lebong, mengemukakan juga hasil karya anak melalui daur ulang sampah adalah kegiatan menghasilkan sebuah karya dari sampah belum dilakukan tetapi untuk meningkatkan kreativeitas anak tetapi banyak hal yang bisa digunakan agar kreativitas tetap bisa dikembangkan dijelaskan dalam wawancara sebagai berikut:

---

<sup>73</sup>Wawancara dengan bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah, 17 Mei 2020, Pukul 14.14 WIB

<sup>74</sup>Wawancara dengan bapak Sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan, 17 Mei 2020, pukul 09.17 WIB

“Saya pribadi sebagai wali kelas memberikan tugas berupa kegiatan membuat air bola warna warni dari bungkus es yang akan menjadikan anak kreatif memilih warna membentuk berbagai jenis bekas bungkus es dan menghasilkan karya yang unik untuk memperindah lokal jadi secara tidak langsung memberikan motivasi lebih agar membentuk kognitif dan psikomotorik pada anak, sarana prasarana dan kondisi lingkungan”.<sup>75</sup>

Berdasarkan pengamatan dan observasi peneliti tentang hasil karya yang terdapat di SD Negeri 49 Rejang Lebong untuk pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, siswa kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong dikatakan baik dalam mengikuti alur pelajaran dan penelitian prakteknya dan menghasilkan peningkatan kreativitas yang baik untuk siswa tersebut.

### **3. Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas V Di SDN 49 Rejang Lebong**

Untuk mendapatkan hasil wawancara yang lebih akurat dan terpercaya, peneliti melakukan wawancara terhadap bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah SD Negeri 49 Rejang Lebong terkait dengan Bagaimana Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

---

<sup>75</sup>Wawancara dengan Ibu Susila Dewi selaku wali kelas, 17 Mei 2020, Pukul 15.18 WIB

dan Keterampilan Siswa Kelas V Di SDN 49 Rejang Lebong , Beliau menerangkan sebagai berikut :

“Jika berbicara mengenai keterampilan, memang pada dasarnya keterampilan seorang anak merupakan hal yang harus dikembangkan dari sejak bangku sekolah dasar karena ditahap inilah anak mulai mengenal banyak pemahaman, khususnya dalam mengembangkan kreativitasnya dari kegiatan pelajaran SBK yang berbasis umum tersebut, dalam hal ini SD tersebut diberi pemahaman tentang paparan bagaimana tahap membentuk kreativitas anak dalam mengelolah atau membuat kreasi melalui daur ulang sampah berupa plastik dan pipet.”<sup>76</sup>

Jadi peneliti mendapat sutau hal yang ditarik dari hasil wawancara di atas terkait dengan hasil pengembangan kreativitas siswa kelas V menghasilkan karya memalui daur ulang sampah SDN 49 Rejang Lebong tersebut dengan kata lain mengembangkan kreativitas anak bisa dilakukan dengan hal apa saja bukan hanya melalui kegiatan mendaur ulang sampah saja mangkannya di sekolah ini terkhusus siswa kelas V yang memang sudah mendapatkan materi tentang daur ulang sampah tetapi memang untuk menerapkan sebagai bahan menumbuhkan kreativitas anak itu belum terjadi, sebab biasanya di pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan mereka hanya menggambar namun dengan imajinasi anak sehingga mereka tetap bisa membentuk kreativitas dari apa yang di pikirkan secara tidak langsung. Walaupun pada dasar nya siswa-siswi kelas V yang sudah mendapatkan materi daur ulang sampah belum tentu seluruh nya mengerti dan bisa menghasilkan sebuah karya yang unik dan kreatif di SD Negeri 49 Rejang Lebong tersebut. Selanjutnya wawancara yang diungkapkan

---

<sup>76</sup> Wawancara dengan Bapak Ujang Zurlian selaku kepala sekolah,tanggal 17 Mei 2020, pukul 14.12 WIB.

oleh bapak sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan untuk pengembangan kreativitas siswa kelas V menghasilkan karya melalui daur ulang sampah Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong, beliau mengatakan sebagai berikut :

“Sebelum belajar biasanya setiap guru memiliki gaya mengajarnya masing-masing jadi untuk menumbuhkan kreativitas anak dari bapak sainuri sendiri dia, anak diberi *ice breaking* untuk meningkatkan semangat belajar, jadi anak sebelum belajar diberi motivasi menyenangkan tetapi yang menuntut untuk anak berfikir terhadap *ice breaking* yang di ungkapkan oleh gurunya, misalnya guru memberi gambaran untuk berimajinasi tentang bagian-bagian pesawat jadi disaat itulah guru melihat pemahaman anak tentang apa itu pesawat jika dia bisa mendeskripsikan dengan baik otomatis kreativitasnya berkembang karna secara tidak langsung dia membayangkan pesawat ada ekornya, sayapnya , tangganya dll. Seperti ini contoh singkatnya jadi dalam membentuk kreativitas anak guru memiliki cara masing-masing dan unik dengan permainan, pertanyaan untuk hasilnya pasti anak akan sedikit demi sedikit berusaha membayangkan sebuah pesawat , jadi dala proses berfikir siswa guru bisa menilai pengembangan kreativitasnya ”.<sup>77</sup>

Dari penjelasan ini peneliti bisa memahami bahwa hasil pengembangan kreativitas siswa kelas V menghasilkan karya melalui daur ulang sampah SDN 49 Rejang Lebong bisa dikatakan baik sebab walaupun belum menerapkan secara maksimal daur ulang sampah itu sendiri di lingkungan sekolah khususnya di kelas V tetapi pengembangan kreativitasnya bisa terjadi dan berkembang dengan hal lain. Selanjutnya yang di ungkap oleh ibu Susila Dewi selaku wali kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong sebagai berikut :

---

<sup>77</sup> Wawancara dengan bapak Sainuri selaku guru seni budaya dan keterampilan, 17 Mei 2020, pukul 09.18 WIB.

“kreativitas anak pada dasarnya sudah ada pada diri mereka masing-masing hanya saja tidak dibentuk dengan maksimal, karna dalam setiap proses belajar guru hanya memberi materi dan tidak praktek langsung, tetapi untuk menimbulkan kreativitas melalui daur ulang sampah saat belajar guru biasa memberi tugas untuk membuat karya dari bekas bungkus es yang di isi air warna warni dan di jadikan hiasan pojok dinding, biasanya hal itu sering dilakukan sebab mudah jadi anak bisa bersemangat mengerjakannya dan bisa mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai warna air yang akan mereka isi dalam plastik es tersebut”.<sup>78</sup>

Melihat pernyataan dari ibu Susila Dewi selaku wali kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong mengenai hasil pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah diketahui bahwa kreativitas pada anak memang penting dan sudah harus di bentuk sejak dini, hal ini dikarekan jika siswa kurang memahami penjelasan dari gurunya maka otomatis mereak juga akan kurang aktif dalam proses pembelajarannya. Disisi lain melalui daur ulang sampah pembentukan kreativitas pada anak sedikit demi sedikit akan terbentuk karena disini ibu Susila Dewi sudah mengupayakan perkembangan kreativitas anak dengan membuat hiasan dari bungkus es dengan isian air warna-warni dari sini siswa pasti bersemangat karna mendengar bisa mengkreasikan warna untuk dibuat sebuah bola-bola dari plastik es dan dengan kegiatan ini akan terbentuk imajinasinya. Hal ini juga di ungkapkan oleh (Zaina Pairen) salah satu siswi kelas V sebagai berikut:

“Saya mendapatkan materi seni budaya tentang mendaur ulang sampah di kelas akan tetapi penerapannya ketika luar jam pelajaran, seperti contoh kami dibentuk menjadi beberapa kelompok dan disuruh sama guru bahasa Indonesia membuat ses

---

<sup>78</sup> Wawancara dengan Ibu Susila Dewi, selaku wali kelas V, 17 Mei 2020, pukul 11.15 WIB

uatu dari botol ale\_ale bekas untuk dijadikan hiasan kelas. Yang saya dapatkan terkadang membingungkan. Dikarenakan dengan berbeda guru yang mengajarkan maka berbeda pula prinsip yang diterapkan. Dan terkadang materi yang disampaikan ada yang berbeda dengan penerapan materi guru di pelajaran lain. Namun dengan demikian kami happy dan fun aja, karena ketika membuat keterampilan dan jenis karya lainnya kami bisa belajar sambil bermain dengan teman di luar sekolah. Kalau untuk karya nya yang membut terhadap mala orang tua karna kami hanya disuruh membuat suatu karya dari botol aleh-ale tapi tidak tau bagaimana cara membuatnya”.<sup>79</sup>

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi peneliti di kelas, memang ada hal tersebut Zaina Pairen pada dasarnya Ketika mereka terjun langsung dalam proses pembuatan suatu karya dari mendaur ulang sampah maka akan melatih kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya baik kemampuan berfikir, berimajinasi, berinteraksi dengan lingkungan langsung, bersosialisasi, tolong menolong, aktif dalam kegiatan, konsentrasi, memiliki rasa ingin tahu yang besar atas apa yang dilihatnya, dan secara tidak langsung mereka mengalami proses belajar sambil bermain, serta mengembangkan aspek-aspek sosial, kognitif, afektif dan lainnya.

### **C. Pembahasan Penelitian**

Dari hasil penyajian data dan analisis data dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Peneliti akan menarik suatu pembahasan tentang “Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran

---

<sup>79</sup> Zaina Pairen, selaku murid kelas V, 18 Mei 2020, pukul 18.32 WIB

Seni Budaya Dan Keterampilan Siswa Kelas V SDN 49 Rejang Lebong.”

Yang mencakup dibawah ini:

### **1. Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di SDN 49 Rejang Lebong**

Kreativitas siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong tersebut dikatakan kurang berkembang karena dalam pembelajarannya mereka hanya diberi perkembangan kreativitas dengan menggambar saja, jadi siswa-siswa tersebut hanya menggambar sesuai dengan apa yang mereka bayangkan dan apa yang mereka pikirkan, sehingga terkesan gambar yang terlihat bagus maka kreativitas mereka meningkat tetapi kalau menggambar hal yang sama setiap pertemuan dan sedikit kreasi maka akan dinilai srandar oleh pihak guru seni budaya itu sendiri, jadi melalui karya dari daur ulang sampah pandangan mengenai pembelajaran seni budaya dan keterampilan akan lebih luas karna tidak berpatokan dengan pelajaran menggambar saja tetapi juga mengenai keterampilan dalam mendaur ulang sesuatu menjadi sebuah karya. Dengan adanya materi daur ulang dalam maka siswa akan terlibat langsung untuk melakukan praktik dengan imajinasi dan keterampilan mereka masing-masing, dengan kegiatan ini setelah dilakukan praktik maka terlihat perubahan yang cukup baik dimana anak yang biasanya hanya menggambar dapat merubah pola pikir bahwa seni budaya dan keterampilan juga mampu menghasilkan karya yang berguna untuk hiasan percantik kelas seperti salah satu karya bunga-bunga dari



plastic yang sudah tidak dipakai dan tirai dari karton bekas yang ada dilemari bahkan semakin di asah dan dikembangkan anak juga mampu menghasilkan karya yang memiliki nilai jual.

Selain itu kreativitas anak dapat di kembangkan dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P dalam buku Utami Munandar:

a. Pribadi (*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

c. Proses (*Peoces*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong ("*press*") seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta : RinekaCipta, 2012), h. 21

Dilihat dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas pada siswa dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti pendekatan pribadi (*person*) yaitu dengan melihat keunikan cara berimajinasi, berfikir dan berekspresi di lingkungannya karna apa yang siswa lakukan akan mencerminkan keaslian dari diri nya, jadi sebaik-baiknya kepribadi yang dimiliki oleh anak adalah perilaku yang akan menjadikan dia orang yang mampu menjadikan sesuatu bernilai positif sehingga akan membuat pendekatan *person* ini menumbuhkan keunikannya sendiri tanpa menjadikan dia orang lain karena pada dasarnya setiap anak mempunyai perbedaan yang tidak bisa disamakan. Selanjutnya dengan pendorong (*press*) pengembangan kreativitas akan dapat diwujudkan dengan maksimal apabila guru mampu memberi dorongan dan dukungan baik dari personal, dari lingkungan, dan motivasi serta pujian yang akan membuat siswa tersebut bersemangat dalam mengembangkan kreativitas pada dirinya sendiri dengan imajinasi dan kemampuannya, dengan dorongan anak juga akan lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan karena anak secara umum masih ingin diperhatikan lebih, jadi apabila ada sedikit dorongan yang diberikan baik dari keluarga atau guru seni budaya dan keterampilan maka akan membuat anak akan semakin termotivasi mengembangkan kreativitasnya. Selain pendekatan pribadi dan pendorong pembentukan kreativitas dapat dilakukan dengan proses dan produk yaitu dimana dalam pengembangan kreativitas pasti setiap

anak akan melewati proses karena setiap pengetahuan siswa berbeda-beda jadi otomatis proses perkembangan kreativitasnya juga berbeda-beda ada yang cepat dan ada pula yang lambat. Jadi guru hendaknya senantiasa memberi dorongan serta merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan peraktek sehingga bisa membantu anak secara perlahan dan menyediakan fasilitas sarana dan prasarana yang juga memadai untuk bahan pengembangan kreativitas dengan baik, proses merupakan tahap dimana anak akan mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya dari niat keinginannya dalam belajar sampai keinginan anak itu sendiri untuk langsung terjun mengikuti setiap praktik yang dilaksanakan, dari proses guru bukan hanya berperan menilai seberapa meningkatnya kreativitas pada anak tetapi juga berperan penting untuk menjadikan anak stabil dalam melaksanakan praktek tanpa merasa bahwa dia tidak bisa. Kemudian Dengan produk juga akan berhasil apabila ketiga pendekatan tadi yakni kondisi pribadi, lingkungan, juga proses dapat berkaitan dengan baik dan berjalan dengan maksimal maka produk yang akan dihasilkan juga akan sesuai dengan kreativitas masing-masing anak, produk yang diharap bukan hanya produk yang memiliki hasil yang bagus tetapi produk yang dibuat dengan imajinasi dan keunikan dari masing-masing anak, dan produk hasil dari perkembangan kreativitas anak tersebut.

## **B. Hasil Karya Melalui Daur Ulang Sampah di SDN 49 Rejang Lebong**

Melalui wawancara yang kembali dilakukan untuk ke-2 kalinya tentang bagaimana hasil karya melalui daur ulang sampah di SDN 49 Rejang Lebong, dijelaskan oleh Bapak Sainuri selaku guru Seni Budaya dan Keterampilan sebagai berikut:

“Ada 2 versi kreativitas yang dijelaskan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Yang pertama paparan dalam pelaksanaan membuat suatu karya dari daur ulang sampah dimana siswa/siswi mempraktekan langsung tapi hanya fokus pada proses pembuatan karya dari cara memotong, membentuk, sampai menghasilkan sebuah karya. Keterampilan apa saja yang di dapat dihasilkan dari sini ? secara tidak langsung anak-anak sekedar memahami hasil karya yang diperoleh tetapi mereka juga memahami proses pembuatan yang yang dilakukan selama membentuk sebuah karya tersebut. Jadi besar kemungkinan dari pelaksanaan mengelola daur ulang sampah itu akan membentuk pola pikir anak hingga mampu menghasilkan karya dari imajinasi kreativitas mereka sendiri. Karena kenapa? dalam materi yang di sampaikan pada mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan itu harus menyeludupi aspek-aspek semua prosesi yang ada seperti mendaur ulang sampah. Siswa/siswi terlibat langsung dalam proses mendaur ulang sampah sampai menjadi sebuah karya. Jadi semaksimal mungkin untuk mengarahkan anak agar mampu menghasilkan karya sebaik-baiknya melalui daur ulang sampah dan menggunakan kreativitas serta imajinasi dan pikiran mereka.”<sup>81</sup>

Seperti yang telah dibahas dalam hasil penelitian sebelumnya dan sesuai dengan teori, dalam pengembangan kreativitas pasti menemui kendala berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti pada Kepala sekolah, Wali kelas, guru Seni Budaya dan Keterampilan, dan Siswa kelas V SD Negeri 49 Rejang Lebong, dalam mengembangkan kreativitas pada

---

<sup>81</sup> Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, (Jakarta: Indeks, 2010), h. 38

siswa untuk menghasilkan sebuah karya melalui daur ulang sampah pasti akan terlihat apakah ada hasil atau tidak dari praktek yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk melihat seberapa berkembang kreativitas pada anak dan bagaimana hasil yang di peroleh oleh anak dalam mengelolah sampah an organik tersebut.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan kreativitas pada siswa dapat berkembang dengan baik apabila diarahkan dengan baik pula oleh gurunya, karena pada pembuatan suatu karya anak dituntut untuk menghasilkan sebuah benda yang diperoleh dari kreasi dan imajinasinya masing-masing , karya yang dihasilkan adalah karya yang memang dibuat bukan mencari yang terbagus untuk dinilai seberapa berkembang kreativitas mereka akan tetapi melihat kemampuan anak menjadikan bahan mentah yang tersedia menjadi sebuah produkserba guna yang indah. Kreativitas anak dipengaruhi oleh beberapa faktor baik dari pemberian hadiah, lingkungan yang kurang kurang memadai, evaluasi dan persaingan. Setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda maka sikap dan prilaku yang akan ditunjukan juga akan berbeda-beda, tidak semua anak yang diberi hadiah akan bersemangat mengerjakan sesuatu apalagi menghasilkan sebuah karya sebab apabila yang mendapatkan hadiah orang yang dikatakan daya imajinasinya tinggi dan karya nya diakui bagus oleh guru maka anak yang lain akan merasa down bahkan tidak bersemangat untuk melanjutkan kegiatan itu lagi. Begitu juga dengan seorang guru yang harus bisa menunjukkan sikap profesional

untuk memberikan hasil yang baik dalam pengembangan kreativitas pada setiap anak, apabila guru bersikap membanding-bandingkan hasil karya seorang anak maka itu akan menjadikan tamparan secara tidak langsung sehingga anak menjadi tidak semangat lagi, sebaik-baiknya guru harus bisa memberikan motivasi dan pujian yang merata kepada siswanya juga memberikan dorongan merata bahwa menghasilkan karya harus dengan awal niat yang baik dan keyakinan yang pasti jadi anak bisa membiasakan serta menjalankan dengan penuh motivasi dan mengembangkan kreativitasnya dengan baik, setiap anak perlu pujian bukan bandingan jadi seorang guru harus memberikan pengarahan menyeluruh bukan dengan satu siswa saja, sedikit sentuhan juga akan menimbulkan rasa bahagia kepada anak dan menumbuhkan semangat dalam aktivitas pembelajarannya. Jadi orang tua harus bisa bijak dan mampu memberikan pengajaran yang mendidik dan memberikan dorongan semangat agar anak bisa mengembangkan imajinasi kreativitasnya agar anak tidak merasa tertekan baik disekolah maupun di rumah serta mampu menghasilkan karya secara baik untuk perkembangan imajinasi nya. Dalam pengembangan kreativitas pada siswa terkhusus kelas V mereka berhasil menghasilkan karya-karya sesuai dengan kemampuan imajinasinya mereka masing-masing, salah satu contoh karya nya:

- a. Siswa menghasilkan sebuah hiasan dinding berupa tirai dari pipet bekas.

- b. Siswa menghasilkan karya berupa gantungan boll persegi 8 dari origami bekas.
- c. Siswa menghasilkan karya berupa gantungan rantai dari kertas origami bekas.
- d. Siswa menghasilkan karya bunga hias dari sampah plastik.
- e. Siswa menghasilkan bunga dari kertas bekas.
- f. Siswa menghasilkan wadah serba guna dari sampah plastik.

Disini dapat kita lihat siswa yang hanya melakukan pembelajaran seni budaya dan keterampilan pada setiap pertemuan hanya menggambar saja, bahkan bisa menerapkan praktek langsung dengan materi daur ulang yang hanya dijelaskan selama. Dari karya yang bisa siswa hasilkan dalam sekali praktik telah menunjukkan perubahan yang membaik sebelum pemahaman bahwa pelajaran seni budaya dan keterampilan hanya melakukan kegiatan menggambar saja, dari beberapa karya yang dihasilkan ini saja bisa nampak bahwa tumbuh rasa keinginan yang besar, motivasi dan imajinasi serta perkembangan kreativitas yang meningkat kepada setiap siswa kalau sampah bekas bisa di daur ulang menjadi sebuah karya yang indah penghias ruangan kelas bahkan bisa diolah lebih baik lagi untuk menghasilkan nilai jual yang tinggi. Serta menumbuhkan pemahaman untuk siswa bahwa tidak semua sampah cukup berhenti di buang dan dibakar saja tetapi juga memiliki manfaat lain.

### **C. Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas V Di SDN 49 Rejang Lebong**

Seperti yang telah dibahas dalam hasil penelitian sebelumnya, pengembangan kreativitas anak menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pasti memberikan perubahan hasil yang cukup baik bagi guru maupun siswanya, dilihat dari adanya berbagai upaya dalam pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya, salah satunya melalui daur ulang sampah dalam proses praktek tersebut maka akan terlihat proses kreativitas pada setiap siswa. Sehingga kreativitas sendiri sudah termasuk salah satu hal penting yang harus dimiliki oleh seorang siswa baik itu dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran, agar kreativitas dapat memberikan keterampilan lebih dan potensi dalam diri anak tersebut bisa semakin berkembang kedepannya. Dalam pengembangan kreativitas melalui daur ulang sampah kita harus tahu dulu apa itu daur ulang.

Daur ulang adalah salah satu strategi pengelolaan sampah padat yang terdiri atas kegiatan pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian dan pembuatan produk/material bekas pakai, dan komponen utama dalam manajemen sampah modern dan bagian ketiga dalam proses hierarki sampah 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, and Replace*)

<sup>82</sup>. Kegiatan daur ulang barang bekas merupakan kegiatan yang tepat

---

<sup>82</sup> Jurnal, I Made Bayu Dirgantara, *Pengetahuan Mendaur Ulang Sampah Rumah Tangga dan Niat Mendaur Ulang Sampah*, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro, 2003, h.3



untuk pengintegrasian pembelajaran dengan pelaksanaan proyek yang inovatif, mengembangkan dan mengembangkan kreativitas. Kegiatan daur ulang barang bekas menjadi sesuatu yang lebih bernilai dan bermanfaat.<sup>83</sup>

Berdasarkan dari teori dan dari beberapa riset yang dipaparkan diatas, meskipun sama-sama meneliti masalah seni budaya dan keterampilan, serta pengembangan kreativitas sebagai topik penelitian, tetapi tidak ada satupun yang membahas dan lebih mengkhususkan pengembangan kreativitas siswa mendaur ulang sampah di SDN 49 Rejang Lebong. Dan dikemukakan dari teori yang di bahas di atas mengenai hasil pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah terdapat perubahan yang cukup baik tingkat kreativitas pada anak dari yang sebelumnya anak tidak tahu menjadi tahu, dari anak yang belum paham menjadi paham, dari yang anak yang hanya bisa berfikir hingga bisa bisa berimajinasi dan sampai anak yang tidak tau proses dari hasil sebuah karya sampai anak itu sendiri bisa melakukannya.

Selama peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah peneliti mengemukakan bahwa memang banyak guru yang memvariasikan berbagai cara masing-masing demi menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak bisa merasa nyaman

---

<sup>83</sup> Rudi Sisilana, *Media Pembelajaran.*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), h.6.

dengan apa yang mereka pelajari dan bisa mempraktekkan sesuai yang diharapkan oleh guru nya. Dalam proses mendaur ulang sampah guru Seni Budaya dan Keterampilan memberikan teka teki, ice breaking dan lainnya hal ini tentu akan menyenangkan, tidak jenuh, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan praktik serta memberi dorongan untuk pengembangan kreativitas pada siswa secara maksimal dalam menghasilkan sebuah karya, jadi dari kegiatan-kegiatan yang sederhana yang dilakukan dan dikembangkan oleh pihak sekolah terutama guru seni budaya dan keterampilannya tersebut bisa memberikan dampak yang positif untuk setiap siswa dan memberikan perkembangan pola pikir yang lebih luas untuk tingkat kreativitasnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 49 Rejang Lebong, maka dapat diambil kesimpulan pengembangan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yaitu :

1. Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong sudah cukup baik, hal ini dibuktikan dalam proses pembelajaran seni budaya dan keterampilan tidak lagi hanya melakukan pembelajaran berupa menggambar saja akan tetapi juga melaksanakan praktik mendaur ulang sampah oleh siswa sehingga dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan menggambar bisa dilakukan dengan selingan praktek membuat karya-karya dari bahan sederhana dalam setiap pertemuannya . Serta guru mampu memberi dorongan dan dukungan baik dari personal, dari lingkungan, motivasi yang tinggi, serta pujian dan nilai positif dari setiap karya yang dihasilkan oleh siswa.
2. Hasil Karya Melalui Daur Ulang Sampah di SDN 49 Rejang Lebong tergolong baik jika ditinjau dari penguatan, dorongan, motivasi, dan apresiasi terhadap siswa, sebab dalam proses mendaur ulang yang baru sekali dilakukan oleh siswa mereka mampu membuat berbagai jenis karya

menghasilkan bunga dari pipet bekas, rantai kertas dari origami, tirai dari pipet, ball persegi 8 dari kertas origami, vas serba guna dari plastik dll. Serta fasilitas sarana dan prasarana yang juga memadai dan mempunyai kemauan yang tinggi oleh anak sehingga mampu menghasilkan karya dari imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing.

3. Pengembangan Kreativitas Siswa Menghasilkan Karya Melalui Daur Ulang Sampah Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN 49 Rejang Lebong terdapat perubahan yang cukup baik dari sebelumnya anak tidak tahu menjadi tahu, dari anak yang belum paham menjadi paham, dari anak yang tidak tahu proses pembuatan karya sampai anak itu bisa sendiri melakukannya.

## **B. Saran**

Setelah penelitian yang peneliti laksanakan di SD Negeri 49 Rejang Lebong, peneliti berusaha memberikan saran :

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini berkenaan dengan pembentukan kreativitas siswa menghasilkan karya melalui daur ulang sampah untuk selalu mengembangkan dan mewujudkan sekolah yang lebih baik dan mendukung lebih untuk siswa-siswi dalam mengembangkan kreativitasnya agar bisa ke kanca yang lebih baik sehingga melatih *hardskill* siswa.

## 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini semoga dapat memberikan sedikit masukan bagi sekolah dan dapat memberikan masukan kepada guru baik kepada kepala sekolah, wali kelas, dan kepada para guru lainnya untuk selalu meningkatkan dan menjaga solidaritas kerja samanya. Dan terkhusus kepada guru mata pelajaran seni budaya dan keterampilan diharapkan untuk lebih memaksimalkan kreativitas dan berinovasi.

## 3. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dan pengalaman yang baik untuk peserta didik di SD Negeri 49 Rejang Lebong. Serta diharapkan memberi motivasi lebih untuk meningkatkan kreativitas siswa dan memberikan bahan untuk dapat dijadikan kegiatan tambahan untuk selanjutnya .

## 4. Bagi Peneliti

Sebagai wadah belajar bagi peneliti untuk lebih mengasah pengetahuan dan penerapannya di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, *Metode Penelitian Kualitatif, Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Ahmad Susanto, *Pemikiran Pendidikan Islam*, Jakarta : Amzah, 2015.
- Amirul Hadi dan Haryono, *Metodologi Penelitian II*, Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 1998.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Lampiran Peraturan Materi Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Bandi, dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*, Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Cecep Dani Sucipto, *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*, Jakarta: Goysen Publishing, 2009.
- Consoelo dkk, *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta: UI, 1993.
- Damanhuri E. & Padi, T. *Pengelolaan sampah*, Diktat kuliah TL, 2010
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Dipenogoro : Bandung, 2005.
- Diah Aryulina DKK, *Biologi 1 SMA dan MA untuk Kelas X*, Jakarta: Erlangga, 2004.
- Fatoni N. Imanuddin, R, & Darmawan, A. R, *Pendayagunaan Sampah Menjadi Produk Kerajinan*, Dimas, Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa, 2017.
- Hadari Nawawi, *Pengantar Metode Penelitian*, Jakarta UI, 1994.
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2007.
- Lexy J. Moleong, *Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

- Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Margono, *Apresiasi Seni 2 Seni Rupa & Seni Teater SMA Kelas XI*, Jakarta: Yudhistira, 2007.
- Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992.
- Moeslihatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, *Tentang Standar Pendidikan Nasional Pendidikan* Pasal 6 ayat 1, Jakarta: Dharma Bakti, 2015.
- Rudi Sisilana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- S. Hadiwiyoto, *Penanganan dan Pemanfaatan Sampah*, Jakarta: Yayasan Idayu, 1983.
- SP. Gustami, *Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangannya*, Jurnal Seni, Edisi 1/03 Oktober, BP. ISI. Yogyakarta, p. 107, 1991
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- , *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009, Cet. Ke 8.
- , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- , *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015.
- Syarnubi Sukarman, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Rejang Lebong : LP2 STAIN Curup, 2011.
- Suratno, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan, 2005.
- Timbul Raharjo, *SENI KRIYA & KERAJINAN*, Institut Seni Indonesia, Vol 1 Edisi 1, Yogyakarta, 2017

- Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, Tentang *Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Dasar, Fungsi, dan Tujuan, Pasal 3*, Jakarta: Dharma Bakti, 2003.
- Undang-Undang, *Tentang Pengelolaan Sampah*, No 18 Tahun 2008, Bab 1, Pasal 1, Jakarta: Dharma Bakti, 2008.
- Utami Munandar *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta : Rineka Cipta, 2012.
- Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif*, Jakarta: Gema Insani Press, 2007.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif*, Jakarta:Indeks, 2010.
- Anisa Rizki Ramadhani, *Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Daur Ulang Sampah Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Sd Negeri Giwangan Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Apri Utami Parta Santi, Nur Anisah,, *meningkatkan kreativitas siswa dengan kreasi daur ulang sampah*, Universitas Muhammadiyah, Tangerang Selatan, Vol III No I, 2019.
- Anistya Rachmandani, *Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Media Bahan Bekas Pada RA Kelompok B di RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2016/2019*, Journal Of Education, Vol.1, Edisi Oktober 2018.
- Arief Fadhilah dkk, *Kajian Pengelolaan Sampah Kampus Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro*, 2011, Journal Sains dan Teknologi Lingkungan, Vol.2 Edisi Januari 2019.
- Citra Maharani Maetha Tri Kusuma Wardani, *Perancangan Visual Book "Mainanku" Mainan Indonesia Mainan Daur Ulang*, Jurusan Desain Seni Rupa Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, 2016, Journal Pendidikan dan Kajian Seni, Vol.1, Edisi Juli 2015.
- I Made Bayu Dirgantara, *Pengetahuan Mendaur Ulang Sampah Rumah Tangga dan Niat Mendaur Ulang Sampah*, Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro, 2003, Journal Studi Manajemen dan Organisasi, Vol.10, Edisi Januari 2015.
- Multazam, *Meningkatkan Keterampilan Dalam Pembuatan Anyaman Kertas Pada Mata Pelajaran Seni Budaya, Kelas V SDI Karang Anyar*, Pendidikan Guru



Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Tarbiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Curup, 2017.

Naisah, *Pembelajaran Seni BUdaya dan Keterampilan Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri di Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2013, Journal Ilmiah PGSD, Vol.3, Edisi Mei 2019.

Olga, Mutia Dwi Jayanti, *Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan Dengan Pemanfaatan Sampah Organik Dan Anorganik Pada Siswa Kelas Iv SDN Wanasari 08 Cibitung-Bekasi*, Vol. X No.2, 2016.

Shalahudin, dan Nelsa Putri Ayu, *implementasi media pembelajaran kolase berbasis pemanfaatan daur ulang sampah pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan kreativitas mis nurul yaqin sungai duren*, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Vol. 1 Edisi 3, 2019

Yuliani Nurani. "*Pengembangan Media Daur Ulang Berbasis Kecerdasan Jamak Dalam Peningkatan Keterampilan Hidup Anak Usia Dini*", FIP Universitas Negeri Jakarta, 2012, Journal Pendidikan dan Pembedayaan Masyarakat, Vol.2, Edisi November 2015.