



Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Media Loose Parts Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas 1 Di Sdn 22 Kota Ternate

Rachmatia Tauhid

Institut Sains Dan Kependidikan Kie Raha Maluku Utara

Abstract

Received: 05 Mei 2024

Revised: 09 Mei 2024

Accepted: 13 Mei 2024

The aims of this research to know the increased of students creativity through the media loose parts of the subject is cultural art and crafts learning. Respondent of the research involved of 23 students from class 1 at SDN 22 Ternate city. The metod of this research use action research spiral cycle model from Kemmis & Taggart that consists; (a) plan, (b) action, (c) observation, and (d) reflection, and successfully in two cycles. The score of data from students creativity was collected from the observation and student work that has done at student and the end of cycle. The score of data form students creativity improvement was analyzed using descriptive statistics. The results show that the student creativity has increased, which is in average score of the pre-action (pre- test) ($\bar{X} = 59\%$), first cycles ($\bar{X} = 65\%$), and second cycles ($\bar{X} = 90\%$). The summary of this research is (1) the percentage of creativity student of the subject is cultural art and crafts learning at pre to end first to second cycles increased 31 %, (2) teacher must be selected to choose the thema at learning activity with student, (3) the media loose parts must variatif, (4) providing opportunity to learn individually, (5) teacher must give the feedback and appreciation on student's work.

Keywords: *creativity, media loose parts, SBdP*

(*) Corresponding Author: rachmatiatuaid5@gmail.com

How to Cite: Tauhid, R. (2024). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Penerapan Media Loose Parts Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Siswa Kelas 1 Di Sdn 22 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(10), 951-960. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11543699>



PENDAHULUAN

Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada (Wikipedia, 2024). Kreativitas merupakan hasil pemikiran kreatif. Berpikir kreatif terjadi jika antara rasio, emosi, intuisi, dan penginderaan saling terpadu.

Kreativitas juga diartikan sebagai kapasitas untuk menghasilkan sesuatu yang baru, entah itu berupa konsep sepenuhnya baru atau ide segar yang dihasilkan sesuatu yang baru, melalui penggabungan berbagai elemen yang sudah ada, kemudian diubah menjadi bentuk baru (Astuti, dkk., 2023).

Selain itu, kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan (Munandar, 1999).

Kreativitas seseorang dapat dikembangkan sejak dini. Hal ini sejalan dengan pendapatnya Munandar, bahwa bakat kreatif dimiliki oleh semua orang dan dapat dikembangkan sehingga perlu dipupuk sejak dini (Munandar, 1999). Pengembangan kreativitas siswa sangat dibutuhkan untuk kehidupan siswa kelak agar tamatan pendidikan tidak hanya mampu menjadi pencari kerja tetapi juga mampu menjadi pencipta lapangan kerja.

Di sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa yaitu mata pelajaran pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu bagian dari kurikulum yang diajarkan pada siswa tingkat dasar. Tujuan penerapan pembelajaran SBdP selain untuk mengembangkan potensi intelektual siswa sekaligus menjaga dan mewariskan kebudayaan bangsa kepada generasi mendatang. SBdP juga turut andil dalam mengembangkan potensi kreativitas siswa. Karena itu, pembelajaran SBdP memiliki peran penting dalam mengasah serta mengembangkan kreativitas siswa.

Namun, kenyataannya pembelajaran SBdP yang diterapkan di sekolah dasar khususnya di kelas 1 SDN 22 Kota Ternate, sepenuhnya belum mengembangkan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di sekolah tersebut terlihat bahwa metode pengajaran SBdP yang diterapkan belum efektif. Dalam pembelajaran SBdP di kelas 1, terkadang guru kurang memperhatikan dan mengembangkan tujuan-tujuan yang harus dicapai melalui pembelajaran SBdP. Metode pembelajaran juga terbatas pada penggunaan sumber daya yang ada di sekolah, tanpa memanfaatkan media yang menarik. Kondisi ini menyebabkan rasa jenuh dalam pembelajaran yang berdampak pada tingkat kreativitas siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media *loose parts* dalam proses pembelajaran. *Loose part* adalah suatu bahan permainan yang dapat dipindahkan, digabungkan, dirancang, dan dikreasikan menjadi berbagai bentuk. *Loose parts* merupakan material lepasan yang dapat dipindahkan, dimanipulasi serta penggunaannya tergantung anak itu sendiri. Penggunaan yang tepat akan meningkatkan kreativitas pada anak (Damayanti dkk., 2020). *Loose parts* merujuk pada kumpulan komponen yang terpisah dan bisa diatur ulang sesuai dengan imajinasi anak-anak (Flannigan & Dietze, 2017). Menurut pendapat Rahardjo (2019), *loose parts* terdiri dari elemen-elemen yang mudah ditemukan di sekitar kita, memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan bebas. Bahan-bahan yang termasuk dalam kategori *loose parts* mencakup unsur-unsur alam, material daur ulang plastik, kotak-kotak bekas, dan sejenisnya. Siswa dapat mengatur elemen-elemen tersebut sesuai dengan kreativitas mereka, yang pada akhirnya akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik karena siswa memiliki peran dalam mendesain pembelajaran itu sendiri.

Loose parts terdiri atas beberapa jenis, yaitu: 1) Bahan baku alami, 2) logam, 3) Daur ulang kayu dan bambu 4) Plastik 5) Plastik dan Keramik, 6) Benang dan kain, 7) Bekas kemasan. Adapun pentingnya pengembangan media *loose parts* untuk SD; *pertama*, dapat meningkatkan tingkat kreatif dan imajinasi anak. *Kedua*, meningkatkan kooperatif dan sosialisasi anak. *Ketiga*, memberi pengalaman bermain yang kaya akan kualitas, menggunakan anak untuk sepenuhnya terlibat agar dapat menginspirasi kemampuan kreativitas belajar mereka. *Keempat*, lebih efektif karena barang murah dan mudah didapat. *Kelima*, lebih menarik dari seiring berjalannya waktu, keterampilan anak akan meningkat karena dapat didesain ulang setiap hari.

Pemanfaatan *loose parts*, selain meningkatkan kemampuan kreativitas siswa, juga memiliki potensi mempengaruhi cara berpikir mereka dalam jangka panjang. Melalui interaksi yang berulang dan kesempatan untuk berpendapat, murid akan membangun keyakinan diri terhadap ide-ide yang merekahasilkan. Dengan demikian, ini akan membentuk pribadi yang percaya diri, memiliki kapasitas kreatif, dan mendorong jiwa inovatif. Dengan memanfaatkan media *loose parts* sebagai alat bantu pembelajaran, diharapkan kreativitas murid dapat ditingkatkan.

Berdasarkan paparan di atas tentang media *loose parts* dan kreativitas siswa, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan tentang pemanfaatan *loose parts* sebagai media dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 1 di SDN 22 Kota Ternate. Melalui penelitian ini, peneliti bermaksud memberikan kontribusi positif dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 1 di SDN 22 Kota Ternate melalui media *loose part* dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 22 Kota Ternate. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research classroom*), dengan mengadopsi model penelitian tindakan yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart. Dimana dalam pelaksanaannya terdiri atas empat langkah atau empat komponen yaitu perencanaan (*Planning*), tindakan

(Action), observasi (Observe), dan refleksi (Reflecting).

Dalam pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan beberapa cara sebagaimana dikemukakan oleh Robin dan Moleong, yakni melalui trinagulasi data. Dimana, keabsahan data dilakukan dalam empat tahapan yaitu (1) *creadibility* (kepercayaan), (2) *transferability* (keteralihan), (3) *dependability* (kebergantungan), (4) *confirmability* (kepastian).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 22 Kota Ternate, dengan jumlah total 23 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Adapun aspek-aspek yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan instrument kreativitas siswa, yaitu; (1) kelancaran, (2) keluwesan, (3) orisinal, (4) elaborasi, dan (5) ketekunan. Selanjutnya untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa akan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terdiri dari data pemantau tindakan yaitu data aktivitas guru dan siswa, serta data kreativitas siswa sebelum diberikan tindakan (assesmen awal) dan sesudah diberikan tindakan (assesmen akhir). data tersebut dikumpulkan dengan tujuan agar peneliti dan kolaborator dapat mengetahui sejauh mana peningkatan aktivitas guru dan siswa serta kreativitas siswa ketika diberikan tindakan.

Berikut pada tabel berikut akan disajikan hasil data pemantau terhadap aktivitas guru dan siswa selama pelaksanaan tindakan:

Tabel 1. Data Pemantau Tindakan AKhir Siklus II

Siklus II	Aktivitas Guru			Aktivitas Siswa		
	Skor	Rata-rata	%	Skor	Rata-rata	%
	19	0,90	90 %	11	0,92	92 %

Hasil data tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa dan guru hampir mencapai 100 %, dengan kata lain guru dan siswa ketika diberikan tindakan (*action*) berupa penerapan media *loose parts*, menjadi semakin aktif. Keaktifan ini dapat dilihat ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung, siswa aktif dalam melakukan seluruh kegiatan pembelajaran dengan media *loose parts*, siswa juga terlihat lebih leluasa dalam mengkreasikan hasil kerjanya, serta mampu mematuhi seluruh peraturan yang telah diterapkan bersama. Keaktifan guru diantaranya guru aktif memberikan *feedback* atau penguatan kepada siswa, serta menyediakan media *loose parts* yang beragam. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Namun, sebelum tindakan dilakukan, peneliti mengumpulkan data awal (pra penelitian) tentang kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) sebelum penerapan media *loose parts*. Data awal ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan hasil kerja siswa melalui kegiatan menggambar bebas menggunakan kertas dan krayon.

Adapun kegiatan yang dilakukan siswa pada siklus I yaitu setelah dikenalkan media *loose parts*, siswa ditugaskan untuk mengisi pola gambar hewan (kolase) dengan menggunakan media *loose parts* secara berkelompok. Selanjutnya pada siklus II siswa secara individu ditugaskan untuk membuat pola hewan (kolase) dengan menggunakan media *loose parts* di kertas kosong yang diberikan guru secara bebas sesuai imajinasinya.

Berdasarkan hasil asesmen awal dan asesmen akhir kreativitas siswa diperoleh data sebagai berikut:

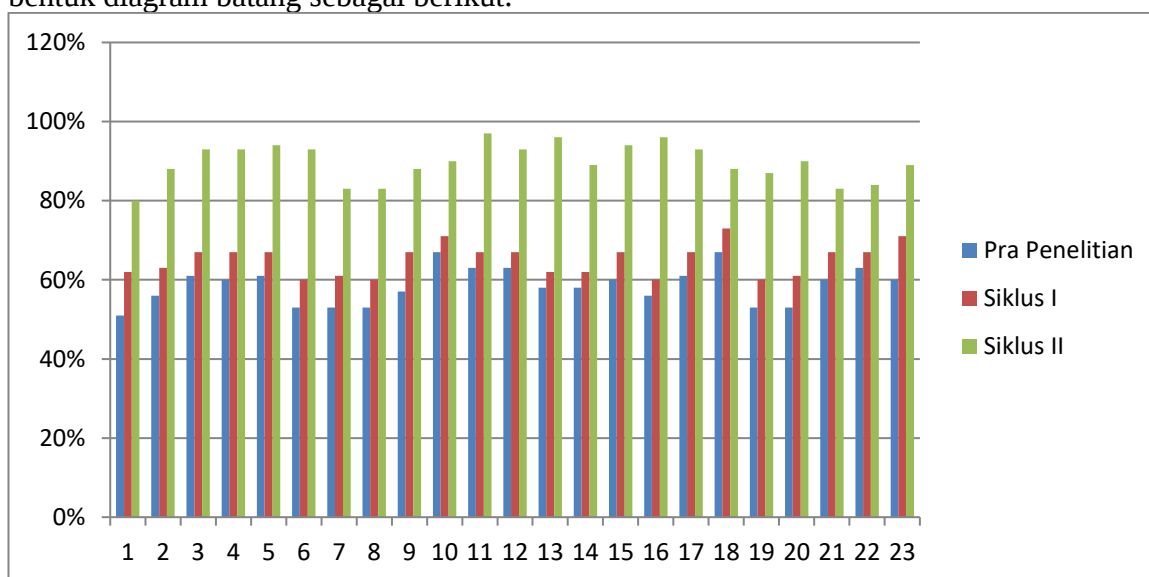
Tabel 2. Data Hasil Asesmen Awal dan Asesmen Akhir Kreativitas Siswa

Responden	Asesmen Awal		Siklus I		Siklus II	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	3	1 %	8	2 %	6	0 %
2	5	6 %	8,5	3 %	9,5	8 %
3	7,5	1 %	0	7 %	2	3 %
4	7	0 %	0	7 %	2	3 %
5	7,5	1 %	0	7 %	2,5	4 %
6	4	3 %	7	0 %	2	3 %
7	4	3 %	7,5	1 %	7,5	3 %
8	4	3 %	7	0 %	7,5	3 %
9	5,5	7 %	0	7 %	9,5	8 %
10	0	7 %	2	1 %	0,5	0 %

Responden	Asesmen Awal		Siklus I		Siklus II	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
11	8,5	3 %	0	7 %	3,5	7 %
12	8,5	3 %	0	7 %	2	3 %
13	6	8 %	8	2 %	3	6 %
14	6	8 %	8	2 %	0	9 %
15	7	0 %	0	7 %	2,5	4 %
16	5	6 %	7	0 %	3	6 %
17	7,5	1 %	0	7 %	2	3 %
18	0	7 %	3	3 %	9,5	8 %
19	4	3 %	7	0 %	9	7 %
20	4	3 %	7,5	1 %	0,5	0 %
21	7	0 %	0	7 %	7,5	3 %
22	8,5	3 %	0	7 %	8	4 %
23	7	0 %	2	1 %	0	9 %

Responden	Asesmen Awal		Siklus I		Siklus II	
	Skor	%	Skor	%	Skor	%
Rata-Rata Kelas	58,1	90 %	94,5	95 %	107,5	100 %

Data hasil asesmen awal dan asesmen akhir kreativitas siswa pada pra penelitian, siklus I dan siklus II, apabila disajikan atau divisualisasikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Data Hasil Asesmen Awal dan Asesmen Akhir Kreativitas Siswa

Dari sebaran data dan diagram batang tersebut dapat dideskripsikan bahwa kreativitas siswa sudah mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh 25, 81 atau 59 % menjadi 29,45 atau 65 % pada siklus I, meningkat menjadi 40,75 atau 90 % pada siklus II. Yang berarti telah terjadi peningkatan sebesar 31 % dari pra penelitian ke siklus II, dan 25 % dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, telah mencapai batas minimal yaitu 20 %.

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan atau berkembang dengan baik, setelah diberikan tindakan penerapan media *loose part*.

Adapun hasil analisis data kualitatif membuktikan bahwa penerapan media *loose part* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa sebelum diberikan media *loose part* terlihat sangat rendah, namun ketika diberikan media *loose part* kreativitas siswa meningkat menjadi lebih baik. Hal ini terbukti dari kelancaran (mencetuskan ide), keluwesan (mengemukakan berbagai alternatif), orisinal (karya hasil diri sendiri), elaborasi (memperluas ide) serta ketekunan (menghadapi situasi yang tidak pasti) saat menyelesaikan hasil karyanya. Hasil

tersebut sesuai dengan pendapatnya Nurjanah bahwa media pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan kreativitas anak salah satunya yaitu media *loose parts* (Nurjanah, 2020). Kesempatan yang diberikan guru dalam bereksplorasi dan memilih media yang anak minati saat membuat prakaryanya dapat melatih anak untuk mengembangkan kreativitasnya melalui imajinasi yang dimiliki.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa, pada siklus II guru mengganti metode pembelajaran secara individual. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih fokus pada pembuatan karyanya sendiri, serta lebih leluasa menuangkan imajinasinya dalam karya seni. Hal ini sejalan dengan pendapat Hurlock et, al (1980) yang dikutip Lubis (2022) yang menyebutkan bahwa terdapat beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, diantaranya waktu, dorongan, sarana, lingkungan, hubungan orangtua dan anak, cara mendidik anak, kesempatan memperoleh pengetahuan, hingga kesempatan menyendiri. Pembelajaran yang dilakukan secara individu membantu siswa mendapatkan kondisi menyendiri artinya tidak mendapat tekanan dari kelompok karena setiap siswa membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan imajinasinya.

Kunci keberhasilan pembelajaran menurut (Mryono, 2017) yaitu guru mempunyai peranan dalam proses pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dalam penelitian ini guru mengubah metode pembelajaran yang semula dilakukan secara berkelompok lalu pada siklus II menjadi individual. Pentingnya untuk mengenali gaya belajar siswa sehingga mampu memvariasikan gaya mengajar, metode pembelajaran yang cocok diterapkan dalam proses pembelajaran (Zagoto, et al. 2019). Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan baik oleh pengajar padaproses pembelajaran di sekolah (Nasution, 2017).

Faktor berikutnya yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan media. Secara ilmu psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis siswa pada hal belajar. Selain itu, penggunaan media pada proses pembelajaran bisa juga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Bisa disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada 3 hal, antara lain di diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran di ruang kelas (Supriyono, 2018). Selain itu, faktor dari dalam diri siswa pun mempengaruhi peningkatan dalam kreativitasnya membuat karya seni. Dapat dilihat pada pembelajaran siklus II siswa lebih leluasa berkreasi membuat karya sesuai dengan ide, keinginan dan imajinasinya.

KESIMPULAN

Sebagaimana yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut:

Pertama, terbukti bahwa kretaitas siswa pada mata pelajaran SBdP dapat ditingkatkan melalui penerapan media *loose parts*. Hal ini dapat dilihat dari adanya kenaikan rerata skor kreativitas siswa. Data skor kreativitas siswa menunjukkan kreativitas siswa antar siklus mengalami peningkatan, yaitu skor rata-rata pra tindakan ($\bar{X} = 59\%$), siklus I ($\bar{X} = 65\%$), dan akhir siklus II ($\bar{X} = 90\%$). Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa prosentase kreativitas siswa dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 6 % dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 25 %, atau dari pra siklus ke siklus II mengalami peningkatan 31 %. Dengan demikian, maka telah melebihi batas minimum yang telah ditentukan peneliti dan kolaborator yaitu 20%.

Kedua, adapun ciri dari pelaksanaan penerapan media *loose parts* yang dapat meningkatkan kreativitas siswa, yaitu (1) tema atau topik yang dibahas harus luas, dekat, dan nyata bagi siswa sehingga siswa mudah untuk memberikan ide atau gagasannya terhadap tema atau topik tersebut, (2) media *loose parts* yang digunakan harus beragam sehingga siswa lebih leluasa untuk mengembangkan imajinasinya, (3) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasinya secara individu, (5) memberikan *feedback* dan apresiasi yang tinggi terhadap hasil karya siswa.

Penerapan media *loose parts* yang dilakukan berdasarkan ciri tersebut, dapat membuat siswa semakin aktif, antusias dan turut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Dengan demikian melalui penerapan media *loose parts* pada pelajaran SBdP kreativitas siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W., Sulastri, S., Syukri, M., & Halim. *Implementasi Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kreativitas Siswa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesia Journal of Science educational), 2023.
- Flannigan, C., & Dietze, B. *Children, Outdoor Play and Loose Parts*. Journal of Childhood Studies, 2017.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta#:~:text=Daya%20cipta%20atau%20kreativitas%20adalah,dan%20anggitan%20yang%20sudah%20ada.
- Hurlock, E. T., Armitage, D. M., & Llewellyn, B. E. Seasonal changes in mite (Acari) and fungal populations in aerated and unaerated wheat stored for three years. Bulletin of Entomological Research. 70 (4), 1980.
- Lubis, N. A. *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*. Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 3 No. 2. 15-25. 2022.
- Mryono. *Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, Vol 2 No. 1., 72-89. 2017.

- Munandar, S. C. Utami. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah; Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 1999.
- asution, M. K. Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, Vol. 11 No. 1, 9-16. 2017.
- Puspita, D. N. Penerapan Manajemen Pembelajaran di Sekolah Dasar Selama Pandemi. *Produ: Prokurasi Edukasi Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.2 No. 1, 50-62. 2020.
- Rahardjo, M. M. How to use Loose-Parts in STEAM? Early Childhood Educators Focus Group discussion in Indonesia. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 312. Tersedia: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/12240>.
- Semiawan, Conny. *Kreativitas Keberbakatan; Mengapa, Apa dan Bagaimana?*. Jakarta: Indeks, 2009.
- Stenberg, Robert J. (Editor). *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.
- Supriyono, S. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48. 2018.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 2 (2). 259-265.2019.