

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS

Imroati
ibuarum66@gmail.com
SMP Negeri 1 Pringgasela

Abstract

This study aims to describe the extent to which students improve their creativity in the eyes of the arts and culture by utilizing second-hand items in class VIII 3 of SMP Negeri 1 Pringgasela. This study uses a classroom action research. This research was conducted in SMP Negeri 1 Pringgasela in August to September 2017 in 4 meetings with 2 cycles. The results of this study indicate that on the first cycle there is an increase based on the average percentage of students' creativity in making artworks by utilizing second hand items at 35.19%, this means that students' creativity is still relatively low, so it is resumed in cycle II, for improvement. With the results of observations and assessments of students' creativity in making artworks by utilizing used items above, it can be explained that in each component there has been a significant increase, the percentage of creativity is mostly above 50%. The average percentage for all components is 63.89% and is in the medium category, while the increase in students' creativity in making artworks by utilizing second-hand items at each cycle is above 25% with an average increase for all compones of 28.70 %.

Keywords: *increasing creativity, cultural arts, utilization of used goods*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana peningkatan kretivitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan memanfaatkan barang bekas pada siswa kelas VIII 3 SMP Negeri 1 Pringgasela. Penelitian ini menggunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pringgasela pada bulan Agustus sampai dengan September 2017 dalam 4 kali pertemuan dengan 2 siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada sklus I terdapat peningkatn berdasarkan persentase rata-rata kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas sebesar 35,19% hal ini berarti kreativitas siswa masih tergolong rendah, sehingga dilanjutkan kembali pada siklus II, untuk dilakukan perbaikan. Dengan hasil observasi dan penilaian kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas di atas dapat dijelaskan bahwa pada tiap komponen telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni persentase kreativitas sebagian besar berada di atas 50%. Persentase rata-rata untuk seluruh komponen sebesar 63,89% dan berada pada kategori sedang, sedangkan peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas pada setiap siklus sudah di atas 25 % dengan rata-rata peningkatan untuk seluruh kompones sebesar 28,70%.

Kata kunci: *meningaktakn kreativitas, seni budaya, pemanfaatan barang bekas*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas membutuhkan siswa dan guru yang memiliki motivasi tinggi; kurikulum yang tepat; dan lingkungan yang inklusif dan dapat diakses dan bebas dari segala bentuk diskriminasi. Ini dapat mengatasi tantangan yang kompleks di masyarakat yang terkait dengan pengetahuan saat ini dan ekonomi berbasis pengetahuan yang semakin meningkat. Konsep pendidikan berkualitas mencakup segala hal dan keterlibatan dengan semua pihak baik masyarakat dan budaya setempat.

Persoalan dunia yang semakin mengglobal, kompetitif dan pengetahuan yang intensif, seni dan budaya yang diwakili oleh sebagian orang diterima begitu saja dan oleh karena itu, terlalu sering diabaikan oleh sistem pendidikan formal. Kebijakan pendidikan biasanya berfokus pada pentingnya mendapatkan keterampilan yang berguna dalam angkatan kerja, dan mengabaikan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan untuk membentuk hubungan yang bermakna dan masyarakat yang damai dan kohesif. Namun, untuk mencapai hal ini system pendidikan menyiratkan dan memikirkan kembali peran dan penggunaan seni dalam pendidikan.

Secara umum disepakati bahwa tujuan akhir pendidikan adalah untuk menciptakan masyarakat yang kohesif, damai dan sejahtera. Untuk mencapai hal ini, sistem pendidikan kita perlu menghasilkan anggota masyarakat yang termotivasi dan produktif yang menghargai toleransi dan kohesi sosial dan mampu berkontribusi secara positif terhadap pembangunan sosial ekonomi. Oleh karena itu, sistem pendidikan perlu menanamkan rasa kebersamaan pada siswa dan penilaian yang pantas untuk keanekaragaman budaya; membangun harga diri dan kepercayaan diri siswa; dan memberi mereka kemampuan kreatif, inovatif, fleksibilitas, dan keterampilan lain yang diperlukan untuk pekerjaan yang berarti di tempat kerja modern.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh terkait dengan kreativitas seni dengan mengintegrasikan deskripsi program model (Ory, 1984; Press, 1980; Zeller, 1987). Deskripsi ini menguraikan konten program, pendekatan pengajaran, dan menawarkan wawasan tentang keberhasilan mereka. Ada juga literatur yang tersedia yang menguraikan strategi untuk mengimplementasikan program sekolah dan rekomendasi untuk membantu guru yang menggunakan museum seni (Fredette, 1982; Lacey & Agar, 1980; Prabhu, 1982). Meskipun informasi ini berharga dan bermanfaat, ia meninggalkan banyak pertanyaan yang belum terjawab mengenai hubungan antara spesialis seni dan museum seni.

Sebagai guru, kita memiliki tanggung jawab untuk menjaga generasi muda kita, perkembangan spiritual, moral, sosial dan budaya. Termasuk kurikulum seni dan desain, tari, drama dan musik sangat penting dalam hal kinerja dan penawaran yang seimbang dalam kelas, yang apat memperkaya kehidupan masyarakat. Ini adalah hal terbaik yang harus dilakukan tentang kolaborasi, berpikir secara berbeda, dan mengembangkan kreativitas pribadi mereka sendiri. Mata pelajaran pendidikan seni dan budaya membantu membangun pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan pengalaman yang perlu dalam menghadapi kehidupan abad ke-21. Sekolah tetap menjadi satu-satunya tempat paling penting di mana anak-anak dapat mengakses pengalaman seni dan budaya yang baik. Ini akan menginformasikan dan memberdayakan mereka untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang apa arti pendidikan seni dan budaya dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan hasil.

Di tengah keragaman seni yang kaya dalam budaya secara tradisional tujuan seni bukanlah untuk membuat karya seni kontemporer, sebaliknya seni sepenuhnya

terintegrasi dengan fungsi kehidupan. Seni terlibat dalam pengembangan dan pendidikan orang di semua tahap kehidupan: untuk perkembangan fisik, sensorik, emosional dan kognitif anak yang sedang tumbuh; sebagai cara mentransmisikan nilai-nilai keluarga dan masyarakat; sebagai jembatan antara dunia alam, manusia dan yang ilahi; dan sebagai alat untuk meditasi dan pengalaman dan pemahaman transformatif. Penciptaan dan pembelajaran saling terkait: seni dan pengetahuan pada dasarnya identik. Seni itu fungsional tetapi juga indah dan bermakna.

Tantangan bagi visi baru untuk pendidikan seni adalah arus utama pendidikan seni terpadu di sekolah. Di beberapa negara Asia, masalah utamanya adalah menciptakan ruang untuk seni dalam kurikulum sekolah yang sudah ada. Sistem pendidikan formal biasanya sulit untuk direformasi karena system yang telah berlaku dan situasi serta kompleksitasnya bervariasi di setiap negara dan memerlukan pendekatan yang berbeda di masing-masing negara. Selain itu, banyak sekolah tidak memiliki sumber daya untuk menawarkan pendidikan seni. Banyak sekolah bahkan tidak memiliki fasilitas dasar dan ruang kelas yang memadai, dan guru dengan kompetensi yang sesuai masih kurang.

Pendekatan intensif seni yang bernilai bagi semua siswa merupakan sebuah tujuan karena pendidikan seni semacam ini akan memberi siswa kemampuan kreatif yang bernilai tinggi dalam karier apa pun. Selain itu sekolah menengah perlu memperkenalkan kelas seni elektif untuk anak-anak yang memiliki minat yang lebih kuat pada seni atau profesi kreatif. Di mana keinginan siswa dengan tuntutan kurikulum sangat sempit, sehingga ada kebutuhan untuk kurikulum seni yang lebih kaya, serta pendekatan baru dan media modern seperti film dan grafik komputer, agar dapat lebih mempersiapkan siswa untuk profesi kreatif. Refleksi semacam itu mungkin akan meyakinkan kita bahwa ada perspektif alternatif dalam hal pengukuran perkembangan dan kreativitas. Pada tingkat intelektual, kita berusaha menempatkan diri sebagai bagian dari proses kreativitas. Oleh karena itu, peradaban seni dengan kesinambungan besar dalam kreativitas budaya menjadi sebuah tuntutan dan harus bersaing dengan persyaratan yang ditetapkan di tempat lain.

Campbell (1995) menyatakan bahwa kreativitas adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang yang sifatnya baru, berguna, dan dapat dimengerti. Baru dapat diartikan sebagai sebuah inovasi, belum ditemukan sebelumnya, segar, sangat menarik dan unik. Berguna berarti dapat memberikan manfaat, praktis, memudahkan, memperlancar, dan sebagainya. Dapat dimengerti diartikan seseorang mampu memodifikasi dalam bentuk lain. Selanjutnya Olsen (1989) menyatakan kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat atau berkreasi.

Pemanfaatan barang bekas sebagai sebuah karya seni yang berharga sangatlah menjanjikan dan memberikan keuntungan yang besar bagi siswa untuk proses kreativitas sehingga nantinya siswa dapat memanfaatkan barang-barang bekas disekitarnya untuk dijadikan sebuah karya seni. Proses kreativitas berawal dari keinginan dan motivasi yang tinggi untuk mengubah atau menjadikan sesuatu menjadi berharga dengan nilai seni yang tinggi untuk itu siswa perlu dilatih untuk menumbuhkan kreativitas mereka dengan memberikan stimulus yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam menciptakan karya seni dengan menggunakan barang bekas yang ada disekitar mereka.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan merupakan pendekatan di mana peneliti berkolaborasi dalam diagnosis masalah dan dalam pengembangan solusi berdasarkan diagnosis. Dengan kata lain, salah satu ciri utama dari penelitian tindakan berkaitan dengan kolaborasi antara peneliti dan anggota peneliti untuk menyelesaikan masalah. Asumsi yang mendasari penelitian tindakan di sekolah menurut (Stinger, 1996) adalah 1) Praktik dapat ditingkatkan melalui pemecahan masalah; 2) Guru dan praktisi pendidikan sangat penting dalam proses penelitian; 3) Teori dan praktik dapat dihubungkan melalui penelitian tindakan; 4) Refleksi dan tindakan dapat dihubungkan; 5) Penelitian difokuskan pada satu situasi unik; dan 6) Metode inovatif dalam situasi tertentu

Penelitian tindakan adalah studi partisipatif yang terdiri dari siklus dengan tahapan-tahapan: 1) Merencanakan untuk memulai perubahan; 2) Pelaksanaan tindakan dan mengamati proses implementasi; 3) Observasi dan evaluasi; dan 4) refleksi (Kemmis dan McTaggart, 2000). Penelitian tindakan kelas mengacu pada berbagai metode penelitian yang bersifat evaluatif, investigatif, dan analitis yang dirancang untuk mendiagnosis masalah untuk mengatasinya dengan cepat dan efisien. Penelitian tindakan juga dapat diterapkan pada program atau teknik pendidikan yang tidak selalu mengalami masalah, tetapi bahwa pendidik hanya ingin belajar lebih banyak tentang dan meningkatkan. Tujuan umum adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang sederhana, praktis, berulang, evaluasi, dan peningkatan yang mengarah pada hasil yang semakin baik untuk sekolah, guru, atau program.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pringgasele kecamatan Pringgasele Kabupaten Lombok Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-3 yang terdiri dari 27 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September semester ganjil tahun ajaran 2016/2017. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi/pengamatan, yang berisi indikator-indikator proses pembelajaran dalam melaksanakan pengamatan di kelas. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk memperoleh gambaran kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi karya seni.

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai ada tidaknya peningkatan kreativitas siswa pada setiap siklus dalam memanfaatkan barang bekas menjadi sebuah karya seni. Data hasil observasi dan penilaian karya siswa dianalisis dengan memberikan skor untuk penentuan kategori. Untuk melihat kriteria kreativitas tersebut sangat baik atau sebaliknya, maka digunakan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif (Robert Ebel L., 1972: 266):

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif

Persentase kreativitas (Kuantitatif)	Kriteria kreativitas (Kualitatif)
80 – 100	Sangat tinggi
60 – 79	Tinggi
40 – 59	Sedang
20 – 39	Rendah
0 – 19	Sangat rendah

Menciptakan sebuah karya seni yang belum pernah ada, memiliki arti, bersifat orisinal nilai dan memperbaharui yang sudah ada menjadi lebih baik disebut kreativitas. Daya kreasi akan tersemun pada kekuatan menciptakan sesuatu yang baru dalam sebuah karya seni.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

a. Perencanaan

Tahap awal dari siklus I adalah perencanaan. Tahap perencanaan dilaksanakan pada hari Sabtu 19 Agustus 2017 dengan agenda pembahasan RPP dan lembar observasi serta lembar penilaian dengan hasil pembahasan bahwa terdapat beberapa perbaikan terutama pada lembar observasi dan lembar penilaian untuk mengukur kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan menggunakan barang bekas.

b. Pelaksanaan

Pertemuan sebelumnya siswa diminta untuk mencari barang-barang bekas yang ada disekitarnya yang dapat dijadikan karya seni dan dibawa pada saat pelaksanaan tindakan yaitu pada pertemuan 1 hari Rabu 23 Agustus 2017 beserta alat yang akan digunakan untuk membuat karya seni menggunakan barang-barang bekas yang ada disekitarnya. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dengan memberikan apersepsi dilanjutkan dengan memberikan bagaimana memanfaatkan barang bekas menjadi sebuah karya seni. Pada pertemuan ini peneliti bersama observer mengamati cara siswa membuat beragam karya seni dengan berbagai barang yang dibawa sendiri dengan kreativitas sendiri tanpa harus diinstruksikan membuat karya seni secara khusus. Pelaksanaan pembelajaran dengan praktek membuat karya seni berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembuatan karya seni membutuhkan waktu yang cukup banyak sehingga pertemuan 1 tidak cukup sehingga siswa diminta untuk melanjutkannya pada pertemuan ke 2.

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu 30 Agustus 2017, siswa melanjutkan karya mereka dengan seksama menggunakan alat dan bahan sebagaimana yang dibawa pada pertemuan 1. Proses praktek berjalan lancar dan diakhir pertemuan seluruh siswa diminta untuk mengumpulkan karya mereka. Diakhir pembelajaran guru mengingatkan kepada semua siswa untuk membawa barang bekas yang berbeda dan membawa alat-alat yang dibutuhkan untuk pertemuan selanjutnya.

c. Observasi dan evaluasi

Evaluasi dilaksanakan pada akhir pembelajaran pertemuan 2 dengan memperhatikan hasil karya siswa. Berdasarkan hasil pengamatan observer dan lembar penilaian yang telah diisi oleh observer, kreativitas siswa masih belum nampak secara signifikan hal ini terlihat dari hasil observasi sebagaimana terlihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus I

Komponen	Jumlah Siswa				Ket
	Kreatif	Porsentase (%)	Kurang kreatif	Porsentase (%)	
Inovativ	15	55.56	12	44.44	Sedang

Menarik	7	25.93	20	74.07	Rendah
Unik	6	22.22	21	77.78	Rendah
Praktis	10	37.04	17	62.96	Rendah
Rata-rata		35.19		64.81	Rendah

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas di atas dapat dijelaskan bahwa pada tiap komponen masih perlu perbaikan untuk sebagian besar siswa. Pada tabel tersebut jika dilihat dari persentase rata-rata siswa yang memiliki kreativitas dalam membuat karya seni dengan menggunakan barang bekas sebesar 35,19% hal ini berarti kreativitas siswa masih tergolong rendah.

d. Refleksi

Refleksi pada siklus I dilaksanakan diakhir pertemuan 2 dengan temuan bahwa masih banyak siswa yang membuat karya seni mengikuti karya-karya yang sudah ada (mencontoh), siswa masih bingung mau membuat karya seni yang seperti apa, keterbatasan alat yang dibawa oleh siswa dan siswa masih mengharapkan bantuan dari guru.

Siklus II

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 2 September 2017 dengan menyempurnakan temuan-temuan atau kelemahan-kelemahan pada proses pembelajaran siklus I, yang dihadiri oleh peneliti dan observer dengan menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran, memperbanyak dialog dengan siswa, memberikan arahan sehingga tumbuh kreativitasnya dan memberikan motivasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Rabu 6 September 2017, pembelajaran dimulai dengan memberikan apersepsi, memberikan motivasi dan melanjutkan praktek pembuatan karya seni dengan barang bekas sesuai dengan instruksi pada pertemuan sebelumnya. Siswa membuat karya seni berdasarkan barang-barang bekas yang dibawanya dengan beraneka ragam karya seni. Peneliti banyak memberikan motivasi sehingga kreativitas siswa terbangun. Karena siswa belum dapat menyelesaikan karyanya pada pertemuan 4 maka kegiatan praktek pembuatan karya seni dengan memanfaatkan barang bekas dilanjutkan pada pertemuan ke 4.

c. Observasi dan Evaluasi

Pelaksanaan Evaluasi siklus II dilaksanakan diakhir pembelajaran dengan melihat hasil karya siswa. Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus II ini telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari semua komponen kreativitas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 3. Sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus II

Komponen	Jumlah Siswa				Ket
	Kreativ	Porsentase (%)	Kurang kreatif	Porsentase (%)	
Inovativ	22	81.48	5	18.52	Tinggi
Menarik	14	51.85	13	48.15	Sedang
Unik	13	48.15	14	51.85	Sedang
Praktis	20	74.07	7	25.93	Tinggi
Rata-rata		63.89		36.11	Sedang

Berdasarkan hasil observasi dan penilaian kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas di atas dapat dijelaskan bahwa pada tiap komponen telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni persentase kreativitas sebagian besar berada di atas 50%, persentase rata-rata untuk seluruh komponen sebesar 63,89% dan berada pada kategori sedang. Untuk lebih jelasnya persentase peningkatan pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel 4. sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase peningkatan kreativitas pada siklus I dan II

Komponen	Siklus				Porsentase Peningkatan
	I		II		
	Jumlah siswa yang kreatif	Porsentase	Jumlah siswa yang kreatif	Porsentase	
Inovativ	15	55.56	22	81.48	25.93
Menarik	7	25.93	14	51.85	25.93
Unik	6	22.22	13	48.15	25.93
Praktis	10	37.04	20	74.07	37.04
Rata-rata					28,70

Berdasarkan tabel 4 di atas terlihat bahwa peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas pada setiap siklus sudah di atas 25 % dengan rata-rata peningkatan untuk seluruh kompones sebesar 28,70%. Karena besarnya peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas dianggap sudah signifikan maka siklus dalam penelitian ini berakhir pada siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, dalam proses pembelajaran sudah diperbaiki pada siklus II sebagaimana temuan-temuan pada siklus I. sehingga proses kreativitas siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan memanfaatkan barang bekas sebagaimana yang diperkatikan oleh siswa mengalami peningkatan sesuai dengan tujuan yang diharapkan oleh peneliti.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya, proses membangun kreativitas siswa dalam membuat karya seni di SMP Negeri 1 Pringgasela selama ini masih belum maksimal hal ini dikarenakan oleh banyak faktor diatanya adalah penerapan metode pada peningkatan kreativitas disetiap cabang seni seperti seni tari, seni rupa dan seni kria, selain itu juga faktor yang sangat berperan dalam pengikatan kreativitas seni adalah faktor pendukung yakni sarana dan prasaran penunjang. Dalam penelitian ini peneliti fokus pada peningaktan kreativitas seni karena selama ini siswa hanya mencontoh karya seni yang sudah ada tanpa melibatkan imajinasinya sendiri sehingga peneliti mencoba membangun kreativitas siswa yang dengan memberikan tugas untuk membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar mereka.

Pembelajaran dilakukan sebagaimana pembelajaran yang ada yakni dengan menmpersiapkan RPP sebagai acuan dalam mengajar dan melakkuan tahapan-tahapan pembelajaran seperti tahap pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada siklus I pembelajaran berlangsung sebagaimana yang diharapkan hal ini ditunjukkan dengan hasi observasi yang dilakukan oleh observer dan penilaian kreativitas siswa berdasarkan lembar observasi dan penilaian. Jika dilihat dari hasil pada siklus I belum memperlihatkan proses kreativitas yang diharapkan. Pada pelaksanaan sikls I masih terdapat kekurangan-kekurangan, berdasarkan temuan-temuan observer dan diungkapkan pada saat refleksi berlangsung, temuan-temuan pada siklus I bahwa masih banyak siswa yang membuat karya seni mengikuti karya-karya yang sudah ada (mencontoh), siswa masih bingung mau membaut karya seni yang seperti apa, keterbatasan alat yang dibawa oleh siswa dan siswa masih mengharapakan bantuan dari guru.

Kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Pada kegiatan perencanaan tindakan, peneliti memperbaiki tahapan-tahapan dari pembelajaran pada siklus sebelumnya, yaitu peneliti lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan kreativitas mereka dengan melakukan percobaan-percobaan, peneliti menekankan pada proses kreativitas berdsrkan imajinasi siswa, peneliti memotivasi siswa agar lebih bayak melakukan eksperimen, dan peneliti memberikan pendalaman bagaimana membuat karya senin yang baik. Berdasarkan hasil observasi dan penilaian kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas sebagai sebuah karya seni pada siklus II telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni peningkatan pada setiap komponen sudah di atas 25% sedangkan secara keseluruhan peningkatan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas pada mata pelajaran seni budaya sebesar 28,70% hal ini sudah berada pada kategori tinggi, sehingga proses penelitian berakhir pada siklus II ini.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas menjadi sehuah karya seni pada mata pelajaran seni budaya disetiap siklus, peningkatan kreativitas ini disebabkan oleh adanya stimulus yang diberikan oleh peneliti untuk membangun imajinasi siswa. Membangun kreativitas memberikan banyak peluang untuk siswa dalam mencoba membuat karya seni yang beragam dengan memanfaatkan barang-barang bekas sehingga menjadi sebuah karya seni yang berharga. Dengan demikian pemanfaatan barang-barang bekas karya seni

dapat membangun dan meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 1 Pringgasela kelas VIII 3. Hal ini terlihat dari peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni dengan memanfaatkan barang bekas pada setiap siklus sudah di atas 25 % dengan rata-rata peningkatan untuk seluruh kompones sebesar 28,70%..

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantuk terselesaikannya penelitian ini, terutama kepala SMP Negeri 1 Pringgasela yang banyak memberika supot baik berupa moril dan materiil sehingga proses penelitian tindakan kelas ini berjalan dengan baik, bapak observer yang telah banyak membantu selama proses penelitian yang banyak memberikan saran sehingga permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada saat penelitian dapat terselesaikan sengan baik dan terimakasih pula kepada semua dewan guru yang memberikan supot atas terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellie Meleisea (2005). *Educating For Creativity: Bringing The Arts And Culture Into Asian Education*. UNESCO
- Fredette, B. (1982). *Creating bridges between schools and museums*. School Arts, 81(8), 16-17.
- Hanggara. F. R. (2011). *Pemanfaatan Barang Bekas sebagai Media Berkarya Topeng dalam Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VII A SMP Negeri 1 Mayong Jepara*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Lacey, T. J., & Agar, J. (1980). *I know it's there, but how do I use it? Cooperative strategies in the preparation of teachers for museum utilization*. Art Education, 33(1), 11-12.
- Ory, N. R. (1984). *Double the benefits: Use museum collections*. School Arts, 83(7), 48-49
- Press, N. (1980). *Inside art: A program of participation*. Art Education, 33(1), 13-15.
- Stone, D. L. (1993). *The Secondary Art Specialist and the Art Museum*. Studies in Art Education, 35(1), 45. doi:10.2307/1320837
- Stringer, E. T. (1996). *Action research: A handbook for practitioners*. Thousand Oaks, CA, US: Sage Publications, Inc.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka
- Young, J. O. (1989). *Destroying Works of Art*. The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 47(4), 367. doi:10.2307/431136
- Zeller, T. (1983). *Let's teach with originals*. Art Education, 36(1), 43-46.