

Proceedings of The ICECRS, Volume 1 No 3 (2018) 137-142  
ISSN. 2548-6160 (Online)  
Seminar Nasional FKIP UMSIDA, Sidoarjo, 17 Maret 2018, Indonesia.  
Tema: "Menjadi Guru Profesional menuju Generasi Emas Indonesia tahun 2045",  
Available online: <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/icecrs>  
Article DOI: 10.21070/picecrs.v1i3.1372

## Penerapan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Sekolah Dasar

**Dewi Widiana Rahayu**  
Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya  
[dewiwidiana@unusa.ac.id](mailto:dewiwidiana@unusa.ac.id)

---

### ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis & Taggart. Penelitian ini menggunakan 4 tahapan diantaranya, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian yang dilakukan di SDN Randegansari Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa dalam materi motif hias. Data aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknik ikat celup pada materi motif hias dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan dengan rata-rata kelas 65,5 atau 45,2% pada siklus I, 68,7 atau 87,09% pada siklus II, dan 80,6 atau 93,5% pada siklus III. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan teknik ikat celup sehingga sikap kreatif siswa dalam proses pembelajaran dapat berkembang dan kreativitas siswa meningkat.

**Keywords:** Pembelajaran Langsung; Kreativitas; PTK

### ABSTRACT

*This research uses classroom action research with Kemmis & Taggart model. This research uses 4 stages including, planning, implementation of action, observation and reflection. Research conducted in SDN Randegansari Driyorejo District Gresik Regency aims to determine the development of student creativity in decorative motif material. The data of teacher and student activity is obtained through observation. The results showed that the implementation of dye binding technique on ornamental motif material can improve the creativity of students with the average about 65,5 or 45,5% in cycle I, 68,7 or 87,09% in cycle II, and 80,6 or 93,5% in cycle III. The results of this study indicate that creativity can be improved by implementing dye binding techniques so that students' creative attitude in the learning process can develop and student creativity increases.*

**Keywords:** Direct Instruction; Creativity; Classroom Action Research

## PENDAHULUAN

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari pemecahan baru terhadap masalah. Kreativitas sering dihubungkan dengan kreasi seni. Seperti dinyatakan oleh Hoerce B. Dan Ave English dalam Mistaram, kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan model baru dalam ekspresi artistik. Dalam proses penciptaan karya seni, tidak hanya fungsi kreatif saja yang diperlukan, tetapi juga fungsi reflektif (berpikir). Hal ini berlaku bagi seni terapan seperti arsitektur, tekstil dan keramik, serta bagi seni murni seperti, seni lukis dan seni patung. Ilmu dan seni saling melengkapi. Suruiassumantri dalam menjelaskan bahwa ilmu mengkaji aspek yang bersifat generik dari wujud fisik, seni menyentuh daerah paling pribadi, yaitu kemanusiaan yang soliter dan unik (Tumurang, 2006:13).

Kreativitas merupakan hal penting dalam kehidupan khususnya pada anak sekolah dasar. Kreativitas membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan. Kreativitas akan menjadi salah satu strategi pribadi dalam menunjang kualitas individu. Dengan kreativitas yang berkembang siswa dapat berpikir kritis dengan baik dan memecahkan masalah yang ada disekitarnya dengan upayanya sendiri. Oleh karena itu, guru harus memiliki banyak metode belajar yang diterapkan kepada siswa agar siswa mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki.

Hasil belajar siswa yang rendah dilihat dari data hasil tes evaluasi yang telah dilakukan guru. Masih banyak siswa yang belum tuntas dalam hasil belajarnya. Menurut Hamdani (2011:139-145) Hasil belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari diri siswa itu sendiri seperti halnya motivasi dan kecerdasan siswa. Sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan siswa meliputi model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.

Dari observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dalam pemilihan model pembelajaran masih kurang tepat dan kurang inovatif. Sehingga untuk mengatasinya diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif lagi.

Dalam hal ini model pembelajaran langsung sesuai apabila digunakan dalam proses pembelajaran seni membuat jumptan materi motif batik nusantara pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kelas. Karena dengan model pembelajaran eksperimen membuat siswa untuk melakukan suatu tindakan yang terstruktur yang diajarkan oleh guru dengan pola kegiatan bertahap. Sehingga siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran dan pemberian materi tidak berpusat pada guru.

Model pembelajaran langsung juga dapat mengurangi rasa bosan dari siswa dalam proses pembelajaran. Siswa juga dapat menemukan hal-hal yang baru dari kegiatan yang dilaksanakan. Dengan hal ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Randegan Sari Driyorejo Gresik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan kreativitas anak sekolah dasar?”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Kemmis dan Taggart yang sering dijadikan acuan pokok atau dasar berbagai model penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan empat tahapan yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahap 1 sampai tahap 4 tersebut merupakan proses yang dilakukan dalam setiap siklus. Sehingga, setiap siklus akan menempuh ke empat tahap tersebut.

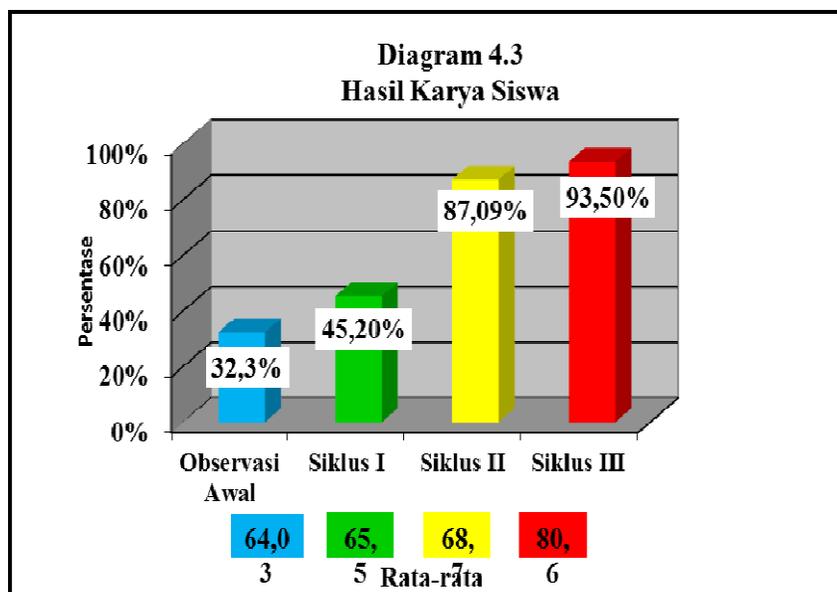
Jumlah siklus penelitian dibentuk oleh ketercapaian tujuan penelitian. Apabila tujuan penelitian sudah dapat dicapai pada siklus penelitian ke III, maka peneliti tidak akan melanjutkan penelitian sampai dengan siklus berikutnya atau cukup sampai dengan siklus ke III.

Perencanaan penelitian mencakup kegiatan penyusunan perangkat pembelajaran dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru. Pelaksanaan penelitian merupakan tahap implementasi RPP yang telah disusun. Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran, peneliti di dampingi guru kelas serta teman sejawat untuk melakukan observasi terhadap aktivitas siswa. Dalam melaksanakan pelaksanaan pembelajaran, peneliti sudah menyiapkan pedoman untuk instrument penelitian tindakan kelas yang disediakan untuk guru kelas maupun teman sejawat.

Refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus penelitian. Pada tahap ini peneliti dan guru melakukan evaluasi bersama untuk membahas berbagai data yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian proses pembelajaran yang telah dilakukan. Apabila dalam pelaksanaan pembelajaran diperoleh data-data atau catatan-catatan yang mengalami kekurangsempurnaan dalam proses pembelajaran, maka tahap tersebut harus dilakukan perencanaan ulang oleh peneliti dan guru, sehingga dihasilkan perencanaan yang baru dan siap untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung menunjukkan adanya peningkatan. Berikut ini adalah rangkuman data kreativitas siswa dari hasil karya siswa pada saat penelitian siklus I, siklus II, dan siklus III.



Dari diagram 4.3 diatas, dapat dilihat peningkatan nilai hasil karya siswa mulai dari observasi awal sebesar 32,3%. Kemudian penelitian dilanjutkan dengan memanfaatkan model pembelajaran langsung dengan menunjukkan tanggung jawab yang diberikan oleh guru dengan hasil yang meningkat. Pada siklus I sebesar 45,2% dengan rata-rata kelas 65,5. Kemudian pada siklus II 87,09% dengan rata-rata kelas 68,7 dan 93,5% pada siklus III dengan rata-rata kelas 80,6.

Dari tahap diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar. Dengan penggunaan model dan metode pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil karya serta kreativitas siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tentang penerapan pembelajaran langsung untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) di SDN Randegansari Driyorejo Gresik bahwa Peningkatan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran pembuatan karya teknik ikat celup sangat terlihat. Proses pemaduan warna yang baik diterapkan oleh siswa secara individu.

Guru hanya mengamati dan sedikit memberikan bimbingan karena guru ingin melihat bagaimana siswa memadupadankan warna yang dimiliki siswa. Pengetahuan mengenai macam teknik pembuatan pola membuat siswa berantusias untuk menghasilkan karya-karya yang unik menurut pribadi masing-masing. Keaslian suatu karya siswa sangat terlihat karena hanya beberapa siswa saja yang meminta bimbingan dari guru.

Peningkatan kreativitas siswa juga sangat dipengaruhi dengan kesiapan alat dan bahan yang diupayakan pada proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan adanya sarana prasarana pada pembelajaran, praktek juga dapat berjalan dengan lancar karena hanya dengan adanya sarana prasana pada pembuatan karya , karya dapat diperoleh sehingga sarana prasarana menjadi factor penting pada implementasi teknik ikat celup.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barmin. E. dan Setyawan. (1999). *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD/MI*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Ekawarna. (2013) .*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Selatan:GP Press Group
- Karmila, M. (2010). *Ragam Kain Tradisional Nusantara*. Makna, Simbol, dan Fungsi. Jakarta: Bee Media Indonesia
- Munandar, U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Petunjuk bagi Guru dan Orangtua*. Jakarta : Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Sudjana, N. dan Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Susanto, S. (1980). *Seni Kerajinan Batik Indonesia*. Jakarta: Departemen Perindustrian Republik Indonesia.
- Tim Sanggar Batik Barcode. (2010). *Tim Sanggar Batik Barcode*. Yogyakarta.

Tumurang, H. J. (2006). *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*.

Wulandari, A. (2011). *Batik Nusantara.Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*.Yogyakarta:C.V ANDI