



Penggunaan Media Pembelajaran Papercraft Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar SBDP Kelas 2 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya

Itsna Syahadatud Dinuriyah¹, Siti Maghfirotn Amin², Siti Noor Iffa³, Munawaratul Hasanah⁴

¹PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

³SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya

⁴4120022241@unusa.ac.id, ²amin@unusa.ac.id

Abstract: This type of research is called Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 21 grade 2 students at SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya, totaling 21 students. Classroom action research was carried out in three cycles consisting of four main stages, namely: Planning, implementation, observation and reflection. The purpose of this study was to apply papercraft learning media to increase artistic and cultural creativity (SBDP) in grade 2 students at SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Data collection tool with observation, tests and documentation. Based on the results of the study showed that students' drawing creativity increased in each cycle. In trimester 1 the average only reached 58 with data from 6 students so that 38.09% achieved an increase and 15 students, so 61.90% did not achieve an increase. Then proceed to Cycle 2 which achieved an average of 62, with data on 13 students or 71.42% achieving an increase and 8 students or 28.57% not achieving an increase. And continued cycle 3 with an average of 82. 16 students achieved an increase and 5 students did not achieve an increase. Improvements were seen in periods 2 and 3, with students achieving an increase of 86%.

Keywords: Papercraft, Drawing Creativity.

Abstrak: Jenis penelitian ini disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah 21 siswa kelas 2 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya yang berjumlah 21 siswa. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: Perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran papercraft untuk meningkatkan kreativitas seni budaya (SBDP) pada siswa kelas 2 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Alat pengumpulan data dengan observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas menggambar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Pada trimester 1 rata-rata hanya mencapai 58 dengan data 6 siswa sehingga 38,09% yang mencapai peningkatan dan 15 siswa, sehingga 61,90% yang tidak mencapai peningkatan. Kemudian dilanjutkan ke Siklus 2 yang mencapai rata-rata 62, dengan data 13 siswa atau 71,42% mencapai peningkatan dan 8 siswa atau 28,57% tidak mencapai peningkatan. Dan dilanjutkan siklus 3 dengan rata-rata 82. 16 siswa mencapai peningkatan dan 5 siswa tidak mencapai peningkatan. Peningkatan terlihat pada periode 2 dan 3, dengan siswa mencapai peningkatan 86%.

Kata kunci: Papercraft, Kreatifitas Menggambar.

PENDAHULUAN

SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang mengajarkan mata pelajaran seni budaya. Dilihat dari pentingnya seni itu sendiri, karya cipta manusia yang memiliki nilai estetis dan artistik. Seni tidak hanya dikenali oleh mata, tetapi juga keindahan karya. Agar seni disebut indah, pengalaman harus terlihat dalam karya. Kamril menjelaskan jurusan seni rupa kurikulum 2004 sebagai inti pengembangan bakat di bidang estetika memiliki peran potensial yang dapat mendukung dan mewujudkan kepribadian manusia Indonesia yang sempurna. Tujuan pembelajaran seni rupa merupakan

suatu rangkaian hirarkis, mulai dari tujuan ideal sampai tujuan fungsional. Ini adalah tujuan pendidikan nasional, tujuan kelembagaan, tujuan kurikulum dan tujuan pengajaran.

Penulis melakukan survey di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya khususnya di kelas 2, dari situ diperoleh informasi tentang media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran seni budaya dan kriya. Dan di SDN Tenggili Mejoyo 1 Surabaya masih kekurangan alat belajar yang serba guna, karena alat dan bahan terbatas untuk membuat alat ajar setiap materi, memudahkan anak dalam perolehan materi pembelajaran atau minat anak terhadap materi atau pembelajaran dapat terbangun.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memfokuskan pada media pembelajaran yaitu lingkungan belajar kerajinan kertas. Tapi bukan di kerajinan kertas, tapi di kerajinan kertas sebagai sarana belajar untuk memaksimalkan menggambar. Media papercraft adalah rakitan kertas dari beberapa lembar yang dicetak dengan pola tertentu, dengan menggunakan berbagai teknik agar lebih kompleks dan realistis (mendekati bentuk aslinya). Berdasarkan informasi di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang kriya kertas yang merupakan alat bantu pembelajaran seni budaya dan kriya melalui materi yang diberikan. Oleh karena itu, kami berharap para siswa dapat dengan mudah menjelaskan materi dengan bantuan media profesional dan hasil belajar yang sempurna.

METODE

Penelitian ini disebut penelitian kelompok (PTK) atau penelitian kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengikuti tahapan penelitian yang disebut siklus. Kurt Lewin merupakan model pertama dalam PTK dan acuan atau dasar utama bagi beberapa model PTK lainnya. Konsep inti model Kurt Lewin terdiri dari empat langkah, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflektor*). Teknik pengumpulan data adalah metode yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data (informasi) yang diperlukan berupa observasi, tes dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan kreativitas siswa dalam elaborasi mencapai 80% dari siswa yang dinyatakan lulus. Lembar observasi, tes dan catatan lapangan berfungsi sebagai pengumpul data.

HASIL

Dalam pelaksanaan Siklus 1 yang berlangsung satu minggu setiap minggunya dilakukan dua kali pertemuan tatap muka, pada sesi pertama materi dijelaskan dan pada sesi kedua peneliti melakukan tes evaluasi dengan gambar sederhana untuk mengetahuinya. seberapa banyak siswa memahami materi yang disajikan. Siklus ke-1 Langkah 1: Perencanaan operasional (penjadwalan), Adapun persiapan pelaksanaan Kegiatan Kelas Siklus 1 adalah sebagai berikut: Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); Membuat materi dasar dari unsur seni rupa dan pengertian dasar menggambar; Menyiapkan papan observasi untuk memantau kegiatan siswa selama belajar; Menyiapkan kamera untuk dokumentasi.

Langkah 2: Implementasi (pekerjaan) Penulis kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah peneliti. Melakukan kegiatan Siklus 1 dua kali seminggu secara langsung sesuai jadwal yang telah ditentukan yaitu hari kamis, 9 Maret 2023. Penggunaan papercraft environment dengan soal dan tes pada siklus 1 dilakukan satu kali untuk poin tes. Siklus 1 percobaan adalah berlatih menggambar sesuai dengan keinginan mereka (bisa dikatakan mudah). Sebelum peneliti melakukan pembelajaran, peneliti melakukan sosialisasi di kelas 2 untuk memperkenalkan diri dengan tujuan agar siswa tidak merasakan ketegangan dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat dengan mudah berinteraksi dengan baik. Langkah-langkah pelaksanaannya dijelaskan dengan menjelaskan pengertian dasar menggambar dan menjelaskan unsur-unsur dasar seni

sebelum menggambar, agar siswa terlebih dahulu memahami unsur-unsur seni yang harus diperhatikan dalam pembelajaran.

Presentasi di kelas. Pembelajaran diawali dengan salam dan doa. Peneliti menanyakan kabar siswa dan memeriksa kehadiran siswa, memeriksa kebersihan pakaian dan mengatur posisi duduk. Peneliti juga mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Peneliti bertanya kepada siswa tentang pentingnya menggambar. Peneliti kemudian menjelaskan pentingnya menggambar dalam bahasa yang dapat dipahami siswa dan menjelaskan beberapa elemen seni rupa. Peneliti menanyakan kepada siswa tentang pengertian dari beberapa unsur seni yang mereka ketahui. Dan lagi dijelaskan secara detail. Kemudian peneliti meminta siswa untuk menggambar sesuai keinginan mereka. Penutup. Peneliti membimbing siswa untuk memutuskan materi yang akan diteliti. Para peneliti menawarkan siswa kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang pembelajaran yang diawasi. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk lebih aktif belajar dan mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

Langkah 3: Persepsi, pada fase ini, setelah pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dibuat tes sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Langkah 4: Pertimbangan, pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi sebagai acuan perencanaan siklus berikutnya.

Analisis Deskriptif Hasil Penelitian Siklus 2. pada pelaksanaan Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023. siklus ke-2. Langkah 1: Perencanaan operasional (penjadwalan). Adapun persiapan pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 2 adalah sebagai berikut:

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan suatu benda yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Benda tersebut berupa gelas yang diletakkan di atas piring sehingga dapat dengan mudah dijadikan sebagai acuan untuk menggambar; Persiapkan media yang akan digunakan sebagai acuan saat belajar menggambar; Menyiapkan papan observasi untuk memantau kegiatan siswa selama belajar; Siapkan kamera untuk dokumentasi.

Langkah 2: Implementasi (aktng). Pelaksana kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai pelaksana kegiatan pada Siklus 2, dimana pertemuan ini merupakan pertemuan tatap muka sebanyak dua kali. Sebarkan bahan kaca di atas piring. Semua pembicaraan awal yang diadakan oleh para peneliti didasarkan pada jadwal seni dan budaya kelas 2. Sebelum peneliti melakukan penelitian, peneliti meninjau kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Fase ini akan dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Maret 2023. Fase implementasi media dengan subtopik: Presentasi kelas. Pembelajaran diawali dengan salam dan do'a. Peneliti menanyakan kabar siswa dan memeriksa kehadiran siswa, memeriksa kebersihan pakaian dan mengatur posisi duduk. Peneliti menunjukkan media yang digunakan sebagai alat untuk menggambar (menggambar bentuk). Peneliti juga mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Peneliti menjelaskan hasil jepretan formulir pengembalian. Kemudian guru menjelaskan unsur-unsur potret dengan menuliskan unsur-unsur pola di papan tulis. Peneliti kemudian menjelaskan unsur-unsur tersebut satu per satu dengan menggunakan contoh bahan yang disediakan yaitu kaca. Tujuannya agar peserta lebih mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Setelah menjelaskan materi, peneliti meminta siswa menggambar gelas. Untuk membantu siswa memahami apa artinya menggambar bentuk. Penutup. Peneliti membimbing siswa untuk memutuskan materi yang akan diteliti. Para peneliti menawarkan siswa kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang pembelajaran yang diawasi. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk lebih aktif belajar dan mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

Langkah 3: Persepsi. Pada fase ini, setelah pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dibuat tes sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Langkah 4: Pertimbangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi sebagai acuan perencanaan siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan Siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2023. Siklus ke-3. Langkah 1: Perencanaan operasional (penjadwalan) Adapun persiapan pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus 3 adalah sebagai berikut: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan bahan ajar kertas; Membuat lembar kerja siswa untuk diskusi berdasarkan model pembelajaran yang berlaku; Menyiapkan papan observasi untuk memantau kegiatan siswa selama belajar; Menyiapkan kamera untuk dokumentasi. Langkah 2: Implementasi (aktng) Pelaksana kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai pelaksana kegiatan pada Siklus 3, dimana pertemuan ini merupakan pertemuan tatap

muka sebanyak dua kali. Menggunakan kertas konstruksi sebagai referensi untuk menggambar. Semua wawancara pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan jadwal kelas 2 seni dan kerajinan (SBDP). Sebelum peneliti mengakhiri pembelajaran, peneliti mengulang kembali materi yang telah disampaikan sebelumnya. Langkah ini akan diambil pada Selasa, 28 Maret 2023. Langkah-langkah untuk menggunakan lingkungan belajar *Papercraft*:

Presentasi di kelas. Pembelajaran diawali dengan salam dan doa. Peneliti menanyakan kabar siswa dan memeriksa kehadiran siswa, memeriksa kebersihan pakaian dan mengatur posisi duduk. Peneliti menunjukkan sumber daya yang digunakan sebagai sarana menggambar. Peneliti juga mengkomunikasikan tujuan pembelajaran. Pendidik kemudian bertanya tentang mata pelajaran sebagai persepsi sebelum mulai belajar.

Peneliti membagikan *handout* dengan materi dari awal hingga akhir pertemuan. Setelah *sharing*, guru kembali menjelaskan materi kepada siswa. Dan peneliti menyajikan soal dan jawaban untuk siswa. Tujuannya agar siswa selalu mengingat materi yang diberikan oleh peneliti. Dan peneliti juga dapat menilai sejauh mana siswa mengingat materi yang disajikan sebelumnya.

Penutup Peneliti membimbing siswa untuk memutuskan materi yang akan diteliti. Para peneliti menawarkan siswa kesempatan untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang pembelajaran yang diawasi. Di akhir pembelajaran, peneliti mengajak siswa untuk lebih aktif belajar dan mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Langkah 3: persepsi. Pada fase ini, setelah pembelajaran dilakukan oleh peneliti, dibuat tes sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Langkah 4: Pertimbangan. Pada tahap ini peneliti menganalisis data yang diperoleh pada tahap observasi sebagai acuan perencanaan siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan lingkungan pembelajaran *papercraft* meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni dan kerajinan (SBDP) di SDN Tenggili Mejoyo 1 Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil kreativitas desain siswa pada Siklus 1 yang meningkat pada Siklus 2 dan Siklus 3. Pada Siklus 1 rata-rata hasil adalah 62 dan terdapat data 8 siswa atau 38,03% siswa yang baik. dan sangat baik dalam menggambar, dan 13 siswa atau 61,90% masuk dalam kategori sesuai dalam mencapai kesempurnaan dalam menggambar kreatif. Kemudian dilanjutkan ke siklus 2, dengan hasil yang memuaskan rata-rata 76. Berdasarkan data, 15 siswa atau 71,42% mencapai taraf baik dan sangat baik dan 6 siswa atau 28,57% tidak mencapai peningkatan kreativitas desain. Karena siswa yang tersisa tinggal 6 orang, maka peneliti mencoba melanjutkan penelitian sampai tahap siklus ke-3.

Setelah menyelesaikan langkah-langkah Siklus 3 dan memperoleh hasil yang sangat memuaskan karena rata-rata 84. Berdasarkan data, 18 siswa atau 85,71% mencapai kesempurnaan dalam menggambar kreatif, namun masih ada 3 siswa atau 14,28% yang tidak mencapai peningkatan. dalam menggambar kreatif. Setelah tujuan penelitian tercapai, maka berhenti pada siklus 3. Berdasarkan berbagai indikator kemampuan berbicara dan hasil penelitian peneliti Siklus 1-3, peneliti menemukan beberapa indikator yang menyebabkan kurangnya kreativitas dalam menggambar yaitu proporsi dan komposisi. Karena pada saat menggambar, siswa kurang hati-hati, bahkan ada siswa yang terburu-buru sehingga menghasilkan proporsi dan komposisi yang kurang baik.

Terdapat berbagai kendala dan kelemahan pada Siklus 1, antara lain pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran *Papercraft* yang awalnya kurang optimal karena siswa kurang tanggap, kurang konsentrasi, tidak menyelesaikan tugas yang diberikan peneliti dengan sempurna, pembelajaran kurang maksimal dan tidak didorong. Pertumbuhan kemudian terjadi pada siklus 2 dan 3 yaitu siswa mulai mengikuti tugas yang diberikan peneliti, menggambar lebih mandiri, merespon dengan baik tugas belajar menggambar dan merasa tertarik dengan lingkungan belajar melalui referensi tutorial pembuatan kertas gambar. Sehingga pada siklus ke-2 dan ke-3 terjadi perubahan yang baik yaitu peningkatan kreativitas siswa menggambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan lingkungan pembelajaran seni kertas dapat meningkatkan kreativitas dalam menggambar seni budaya dan kriya di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya. Peningkatan hasil pembelajaran seni terapan dan kerajinan dengan tutorial Papercraft ditunjukkan dengan rata-rata peningkatan kreativitas desain selama siklus akurasi 62. 8 atau 38,09% siswa yang tuntas atau meningkat dan 13 siswa atau 61,90%. yang belum selesai dan mencapai kesempurnaan kreativitas siswa. Skor siklus 2 rata-rata 76, dengan 15 siswa atau 71,42% mencapai peningkatan kreativitas desain dan 6 siswa atau 28,57% tidak mencapai kesempurnaan kreativitas desain. Hasil siklus 3 rata-rata 84, dengan 18 siswa atau 85,71% mencapai peningkatan kreativitas desain dan 3 siswa atau 14,28% tidak mencapai kesempurnaan kreativitas desain. Terjadi peningkatan yang baik pada siklus 3, sehingga penelitian diakhiri pada siklus 3.

Saran yang dapat disampaikan kepada berbagai pihak, baik siswa maupun guru, antara lain sebagai berikut: Saran untuk siswa. Disarankan kepada siswa ketika belajar prakarya dengan menggunakan materi pembelajaran kerajinan kertas lebih memahami dan lebih tertarik karena media membantu siswa menghafal materi dengan lebih baik dan lebih mudah menerapkannya. Saran untuk guru. Guru didorong untuk menggunakan bahan pembelajaran kertas untuk kelas seni dan kerajinan, karena penelitian menunjukkan bahwa lingkungan belajar kertas dapat meningkatkan kreativitas menggambar dan hasil belajar. Namun penerapannya dalam pembelajaran harus optimal dan teratur. Oleh karena itu, dalam penerapannya, pendidik harus melatih dan merencanakan siswa dengan sangat baik agar penerapan lingkungan belajar Papercraft benar-benar menjadi kenyataan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Grafindo Pesada, 2016.
- Negara, Hasan Sastra. Jurnal Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 1 No. 2. (2014).
- Putri, Hartini Seri, dkk. Jurnal Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya, *Premiere Educandum*. Vol. 5 No. 1. (2015).
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2013.
- Sefmiwati. Jurnal Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. Vol. 1 No. 1. (2016).