

Analisis Hasil Belajar Seni Kriya pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas III di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng

Winda¹, Erma Yulaini¹, Robert Budi Laksana¹

¹Universitas PGRI Palembang, Sumatra Selatan, Indonesia

Corresponding author e-mail: windanandakusuma@gmail.com

Article History: Received on 1 November 2024, Revised on 12 March 2025,
Published on 30 May 2025

Abstrak: Capaian pembelajaran dikatakan tercapai apabila peserta didik mengalami perkembangan dan peningkatan tingkah laku yang mana rumusan tujuan pembelajaran tersebut dibuktikan dan dipertunjukkan oleh guru kepada peserta didik melalui tes atau ujian yang diikutinya. Melalui hasil wawancara sebelum penelitian, guru kelas III menjelaskan bahwa masih mengalami kendala dalam pemilihan media dan metode yang tepat. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Oleh karena itu diperlukan penelitian lebih lanjut apabila peneliti terjun langsung ke lokasi yang diteliti. Secara teori penelitian kualitatif adalah tentang pengujian suatu hipotesis atau teori, sedangkan pada penelitian kualitatif adalah tentang menemukan suatu teori. Penelitian ini menggunakan tiga metode dalam proses pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng pada peserta didik III, secara keseluruhan peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar seni kriya pada mata pelajaran SBDP materi menggunting/memotong, menempel, menyambung untuk peserta didik kelas III masih dalam kategori Cukup dengan nilai rata-rata 66,36%. Melalui hasil analisis observasi, wawancara dan dokumentasi data yang dilakukan peneliti. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pembelajaran SBDP pada materi menggunting, menempel dan melipat di kelas III SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng berada pada kategori cukup dengan presentase sebesar 0,52%. Dengan pola kriteria yang berbeda-beda sesuai dengan kelebihanannya masing-masing. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan eksternal.

Kata Kunci: Capaian Pembelajaran, Perkembangan Tingkah Laku, Seni Kriya

Abstract: Learning outcomes are said to be achieved if students experience development and improvement in behavior in which the formulation of learning objectives is proven and demonstrated by the teacher to students through the tests or exams they take. Through the results of interviews before the research, the class III teacher explained that he still experienced obstacles in choosing the right media and methods. In this study, researchers conducted

research at SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng. In this research, researchers used qualitative descriptive methods. Therefore, further research is needed when researchers go directly to the location being studied. In theory, qualitative research is about testing a hypothesis or theory, whereas in quantitative research it is about finding a theory. This research uses three methods in the data collection process, namely observation, interviews and documentation. The results of the analysis of observations that the researcher carried out at SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng on students III, overall the researcher concluded that the results of learning craft arts in the SBDP subject material cutting, sticking, connecting for class III students were still in the Fair category with average value 66.36%. Through the results of observation analysis, interviews and data documentation carried out by researchers. This research can be concluded that the learning outcomes of SBDP learning on cutting, sticking and folding material in class III of SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng are in the sufficient category with a percentage of 0.52%. With different criteria patterns according to their respective advantages. There are two factors that influence student learning outcomes, namely internal and external factors.

Keywords: Behavioral Development, Crafts, Learning Outcomes

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun bangsa yang cerdas. Proses pendidikan yang berkualitas memerlukan kerja sama antara para pihak yang terlibat, serta tanggung jawab tinggi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan adalah melalui perbaikan proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Belajar bukan sekadar mengingat informasi, tetapi juga mengalami dan memodifikasi perilaku melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2011). Guru memiliki peranan sentral dalam proses pendidikan, khususnya dalam menghadapi tantangan peningkatan mutu pendidikan (Sudjana, 2009).

Di sekolah dasar, kreativitas anak perlu diperhatikan, terutama dalam bidang seni. Kreativitas ini memainkan peran penting dalam dunia anak-anak dan dapat dipupuk sejak dini. Melalui proses berkarya seni, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas yang berguna untuk memecahkan berbagai masalah dan meningkatkan kualitas hidupnya. Teknologi modern yang semakin canggih memang memudahkan pembelajaran, tetapi juga membawa efek samping yang perlu diantisipasi, terutama oleh orang tua, agar perkembangan anak tetap terjaga. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode alternatif di sekolah untuk mendukung kreativitas siswa, khususnya di bidang seni, sekaligus melatih kemampuan motorik halus mereka.

Pentingnya Pembelajaran Seni di Sekolah Dasar

Pembelajaran seni tidak hanya memerlukan komitmen tinggi dari guru untuk mengelola proses pembelajaran, tetapi juga perlu memberikan kebebasan bagi siswa untuk berekspresi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi

belajar yang efektif, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dan mengembangkan kreativitas serta pemahaman mereka (Usman, 2009). Pada SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng, penggunaan kurikulum 2013 masih diterapkan di beberapa kelas (kelas 2, 3, 5, dan 6), sementara kelas 1 dan 4 sudah menerapkan Kurikulum Merdeka. Kekurangan tenaga pengajar yang berlatar belakang pendidikan dasar menjadi salah satu kendala dalam implementasi penuh Kurikulum Merdeka di sekolah ini, bersama dengan keterbatasan fasilitas seperti komputer dan proyektor.

Pembelajaran seni, khususnya seni rupa, sangat berperan dalam membentuk kepribadian harmonis peserta didik. Seni rupa juga mencakup berbagai keterampilan seperti memahat, mencetak, menempel, dan apresiasi seni. Khususnya pada materi seni rupa kelas 3, terdapat kompetensi dasar berupa membuat karya dekoratif dengan teknik potong, lipat, dan sambung. Teknik ini juga melatih kepekaan terhadap kreativitas dan motorik halus siswa.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan wawancara awal dengan wali kelas 3, diketahui bahwa pembelajaran seni rupa seringkali dilakukan dengan metode konvensional seperti ceramah, sehingga kurang menarik bagi siswa. Metode pembelajaran yang satu arah ini membuat siswa merasa terbatas dalam berkreasi dan belajar. Oleh karena itu, peneliti memilih metode 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni. Teknik ini melibatkan aktivitas fisik dan mental, yang cocok untuk mengembangkan gerakan motorik halus anak-anak, karena membutuhkan ketelitian dan kesabaran.

Penggunaan model 3M dalam pembelajaran seni rupa kelas 3 berfokus pada kegiatan seni kriya membuat kerajinan mozaik. Siswa diajak untuk menyusun potongan bahan alami dan melipat kertas menjadi bentuk dekoratif. Hasil karya dapat dipajang di sekolah atau rumah, sehingga siswa tidak hanya belajar konsep dan teori, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan motorik halus mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Belajar sebagai Tolak Ukur Keberhasilan Pembelajaran

Hasil belajar siswa dikatakan tercapai jika terjadi perubahan perilaku yang diharapkan melalui proses evaluasi (Slameto, 2010). Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni masih di bawah KKM, dengan capaian rata-rata hanya 70%. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode yang lebih sesuai, seperti metode 3M, untuk membantu siswa mengekspresikan kreativitas mereka dan mencapai hasil belajar yang optimal.

D. Kesimpulan

Hasil Belajar sebagai Tolak Ukur Keberhasilan Pembelajaran

Hasil belajar siswa dikatakan tercapai jika terjadi perubahan perilaku yang diharapkan melalui proses evaluasi (Slameto, 2010). Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni masih di bawah KKM, dengan capaian rata-rata hanya 70%. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode yang lebih sesuai, seperti metode 3M, untuk membantu siswa mengekspresikan kreativitas mereka dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar siswa dikatakan tercapai jika terjadi perubahan perilaku yang diharapkan melalui proses evaluasi (Slameto, 2010). Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa nilai hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni masih di bawah KKM, dengan capaian rata-rata hanya 70%. Hal ini menunjukkan perlunya penerapan metode yang lebih sesuai, seperti metode 3M, untuk membantu siswa mengekspresikan kreativitas mereka dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran seni rupa melalui metode 3M diharapkan dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi dan meningkatkan kreativitas mereka. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, pembelajaran seni dapat lebih bermakna dan membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik halus serta kreativitasnya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar seni kriya siswa kelas III di SD Negeri 1 Lubuk Ketepeng tahun ajaran 2023-2024.

Referensi

- Andika, J. S., & Muhdy, A. A. (2021). Kain Perca sebagai Media Berkarya Seni dengan Teknik Mozaik bagi Anak Jalanan di Komunitas Peduli Anak Jalanan Kota Makassar. (Skripsi). Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Bahari, J. I., & Hamidah, U. N. (2022). "Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus Siswa Melalui Media Kinetic Sand Di TK Bahrul Ulum Bangorejo Banyuwangi." *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 6(1), 132-145.
- Darmawan, A., & Maulana, A. (2019). "Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Motorik Halus Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 4(2), 23-27.
- Kisno, dkk. (2021). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Menggunakan Teknik 3M (Melipat, Menggunting, Menempel) Pada Anak Usia Dini Sekolah Dasar Kelas Awal." *Indonesia Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 19-31.

- Laksana, R., & Oktaliyana, D. (2022). *Belajar Mengajar dan Bimbingan Pendidikan*. Bandung: Pustaka Guru.
- Nurhayati, A., Fitria, A., E., & Nurfadhillah, S. (2020). "Peran Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) Dalam Pengembangan Kemampuan Motorik Siswa Di SDS Islam Harapan Ibu School." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 426-434.
- Rahmanasanti, Agnes Tri, dkk. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Teknik 3M Boneka Tangan Kertas Siswa Kelompok B*. Universitas Negeri Makassar.
- Sudarma. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikna Pres Masganti. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Dini*. Medan: Perdana.
- Soehardjo. (2011). *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia.