



**PENGEMBANGAN KERAJINAN KIPAS
DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN
KETERAMPILAN
SISWA KELAS IV SD NEGERI SERUTSADANG
KABUPATEN PATI**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
Oleh
Oktiwi Iswanti
1401413205
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Kerajinan Kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kaupaten Pati"

Nama : Oktiwi Iswanti

NIM : 1401413205

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke panitia Ujian Skripsi.

Semarang, Juli 2017

Pembimbing Utama

Dra. Yuyarti, M. Pd.

NIP195512121982032001

Pembimbing Pendamping

Putri Yanuarita S, S.Pd.,M.Sn

NIP 198501152008122005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang



Dia. Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Kerajinan Kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati"

Nama : Oktiwi Iswanti

NIM : 1401413205



Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Progam Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Senin, tanggal 21 Agustus 2017

Semarang, 21 Agustus 2017


Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001

Sekretaris,




Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji,



Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP 198507212014041001

Pembimbing Utama,



Dra. Yurarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

Pembimbing Pendamping,



Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn
NIP 198501152008122005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2017



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Pendidikan bukan persiapan untuk hidup. Pendidikan adalah hidup itu sendiri.(John Dewey)
2. Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan, karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.(Q.S Al Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, karya ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku “ Bapak Suwartono dan Ibu Hesti Isminarsih” tercinta yang telah mendoakan, memberikan nasehat serta dukungan yang tiada batas.
2. Kakakku Fitriana Wahyuningtyas yang selalu memotivasi dan memberikan dukungan dan Doa.
3. Almamaterku Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Pendidikan Guru Sekolah Dasar.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt.yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengembangan Kerajinan Kipas pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini telah terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin melakukan penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan pengarahan dalam penyusunan skripsi;
4. Susilo Tri Widodo S.Pd., M.H. Penguji yang telah menguji skripsi ini, memberikan kritik dan saran kepada peneliti;
5. Dra. Yuyarti, M.Pd. Pembimbing Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dengan sabar selama penyusunan skripsi;
6. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn Pembimbing Pendamping yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dengan penuh tanggung jawab selama penyusunan skripsi;

7. Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum., Validator Ahli Media yang telah memvalidasi produk dalam penyusunan skripsi;
8. Dra. Yuyarti, M.Pd., Validator Ahli Materi yang telah memvalidasi produk panduan dalam penyusunan skripsi;
9. Karman widagdo, S.Pd Kepala SD Negeri Serutsadang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
10. Tumirah, S.Pd., Guru Kelas IV SD Negeri Serutsadang yang telah membantu peneliti selama pelaksanaan penelitian;
11. Wartini S.Pd. SD, Kepala SDN Doropayung 01 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian;
12. Suhartini, S.Pd., M.Pd, Kepala Sekolah SD Negeri Winong 01 yang telah membantu peneliti selama pelaksanaan penelitian;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt. Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberi manfaat kepada pembaca dan perkembangan pendidikan kedepannya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, Agustus 2017

Peneliti

Oktiwi Iswanti

1401413205

ABSTRAK

Oktiwi Iswanti, 2017. *Pengembangan Kerajinan Kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati*. Skripsi Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama: Dra. Yuyarti, M.Pd., Pembimbing Pendamping: Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd.,M.Sn195 halaman.

Pembelajaran SBK di kelas VI SD Negeri Serutsadang mengalami kesulitan pada materi membuat kerajinan menganyam, sehingga kerajinan yang diajarkan masih monoton sehingga belum menunjang kreativitas bagi siswa dan guru. Dari data yang diperoleh hasil belajar siswa menunjukkan sebanyak 44,4 % siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti mengembangkan produk kerajinan kipas anyaman dengan menggunakan bahan alam yaitu bambu. Tujuan penelitian untuk mengembangkan produk kerajinan, menguji kelayakan, dan meningkatkan keefektifan pembelajaran SBK.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati. Teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan desain produk, kelayakan produk, dan keefektifan yaitu hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Produk kerajinan kipas yang dibuat adalah kerajinan kipas lipat, (2) berdasarkan hasil kelayakan produk, penilaian ahli materi sebesar 91% dengan kriteria valid, dan ahli media sebesar 89% dengan kriteria sangat valid, (3) pembuatan produk efektif terhadap pembelajaran SBK pada ranah kognitif maupun ranah psikomotor yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai sebesar 89.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan produk kerajinan berdasarkan validasi oleh ahli materi, dan media, layak digunakan dan meningkatkan hasil belajar SBK siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang. Saran penelitian ini adalah produk kerajinan anyaman dapat dikembangkan lagi sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Kata kunci: Kerajinan Kipas, Hasil belajar, Seni Budaya dan Keterampilan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoretis	8
1.6.2 Manfaat Praktis	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Hakikat Menganyam	11
2.1.1.1 Pengertian Menganyam.....	11
2.1.1.2 Teknik Menganyam	12
2.1.1.3 Prinsip Menganyam Bambu.....	14

2.1.2 Bambu	17
2.1.3 Hakikat Kerajinan Kipas	19
2.1.3.1 Pengertian Kipas	19
2.1.3.2 Pembuatan Kipas.....	21
2.1.4 Hakikat Belajar.....	22
2.1.4.1 Pengertian Belajar	22
2.1.4.2 Prinsip Belajar	23
2.1.4.3 Unsur-unsur Belajar	25
2.1.5 Hasil Belajar.....	26
2.1.6 Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan	29
2.1.6.1 Pengertian Seni.....	29
2.1.6.2 Pengertian SBK.....	32
2.1.6.3 Fungsi Pendidikan Seni di SD.....	33
2.1.6.4 Tujuan Pembelajaran SBK di SD.....	34
2.1.6.5 Ruang Lingkup Pendidikan SBK di SD.....	35
2.1.6.6 evaluasi Pembelajaran SBK	36
2.1.7 Pengembangan Kerajinan Kipas	37
2.2 Kajian Empiris	40
2.3 Kerangka Teoretis	44
2.4 Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
3.1 Desain Penelitian.....	48
3.2 Prosedur Penelitian.....	49
3.3 Sumber Data dan Subyek Penelitian	55
3.3.1 Siswa.....	55
3.3.2 Guru	55
3.3.3 Pakar atau Ahli.....	55
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	55
3.4.1 Teknik	55
3.4.1.1 Wawancara.....	56
3.4.1.2 Angket.....	56

3.4.1.3 Tes	56
3.4.1.4 Dokumentasi	57
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	57
3.5 Uji Keabsahan Data.....	58
3.5.1 Validitas	58
3.5.2 Reliabilitas	60
3.5.3 Taraf Kesukaran	61
3.5.4 Daya Pembeda Butir Soal	62
3.6 Teknik Analisis Data.....	64
3.6.1 Analisis Data Produk	64
3.6.1.1 Analisis Kelayakan KerajinanKipas	64
3.6.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa	65
3.6.2 Analisis Data Awal	66
3.6.3 Analisis Data Akhir.....	67
3.6.3.1 Uji Beda Dua Rata-rata	67
3.6.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
4.1 Hasil Penelitian	69
4.1.1 Perancangan Produk.....	69
4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa	69
4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru	73
4.1.1.3 Desain Produk.....	76
4.1.2 Hasil Produk.....	80
4.1.2.1 Implementasi produk.....	80
4.1.3 Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi.....	81
4.1.4 Hasil Uji Coba Kerajinan Kipas.....	88
4.1.4.1Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	88
4.1.4.1.1 Angket Tanggapan Siswa.....	88
4.1.4.1.2 Angket Tanggapan Guru	88
4.1.4.2Hasil Uji Coba Skala Besar.....	90
4.1.4.2.1 Hasil Angket Tanggapan Siswa	90

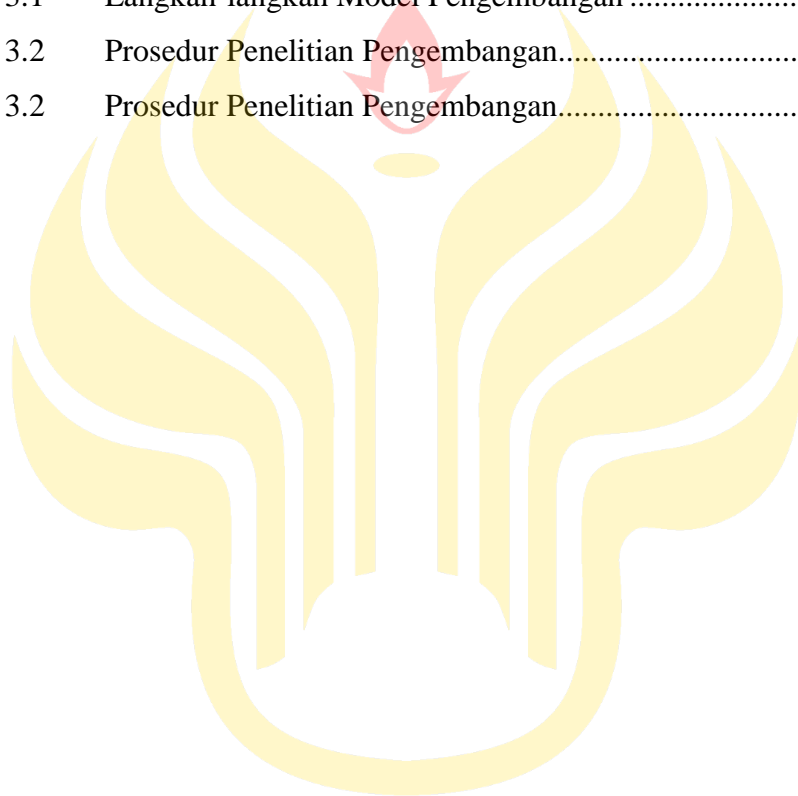
4.1.5 Analisis Data	93
4.1.5.1 Analisis Data Awal	93
4.1.5.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	93
4.1.5.1.2 Uji Normalitas Data <i>Post-test</i>	94
4.1.5.2 Analisis Data Akhir	94
4.1.5.2.1 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Post-test</i>	94
4.1.5.2.2 Hasil Analisis Uji t-Test	95
4.2 Pembahasan	96
4.2.1 Desain Produk Kerajinan	96
4.2.2 Uji Kelayakan Produk	96
4.2.3 Hasil Belajar Psikomotor Siswa	98
4.2.4 Keefektifan Menggunakan Produk Kerajinan Kipas	99
4.2 Implikasi	100
4.2.1 Implikasi Teoritis	100
4.2.2 Implikasi Praktis	101
4.2.3 Implikasi Pedagogis	102
BAB V PENUTUP	104
5.1 Simpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	58
Tabel 3.2	Hasil Analisis Soal Uji coba.....	60
Tabel 3.3	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	61
Tabel 3.4	Hasil Analisis Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	62
Tabel 3.5	Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal Uji Coba	64
Tabel 3.6	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	65
Tabel 3.7	Kriteria Penilaian tanggapan guru dan Siswa	66
Tabel 3.8	Kriteria Peningkatan hasil Belajar Membuat Kipas	69
Tabel 4.1	Rekap Hasil Kebutuhan Siswa	71
Tabel 4.2	Rekap Hasil Kebutuhan Guru	75
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel 4.4	Hasil Validasi ahli Materi	87
Tabel 4.5	Kriteria Penilaian Validasi Ahli	90
Tabel 4.6	Rekapitulasi Validasi Pengembangan Produk Kipas	90
Tabel 4.7	Hasil Validasi ahli Materi	84
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil angket tanggapan siswa Uji Coba kecil	92
Tabel 4.9	Rekapitulasi Hasil angket tanggapan siswa Uji Coba Besar....	93
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil angket Tanggapan Guru.....	94
Tabel 4.11	Nilai <i>Pretest</i> Kelas IV SDN Serutsadang.....	97
Tabel 4.12	Nilai <i>Post-test</i> Kelas IV SDN Serutsadang.....	97
Tabel 4.13	Hasil Analisis Uji N-gain.....	98
Tabel 4.14	Hasil Analisis Uji t-Test.....	99
Tabel 4.15	Hasil Hasil Belajar Psikomotor Siswa.....	102

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan2.1 Kerangka Teoritis	46
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir.....	47
Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan	48
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	54
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	55



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Anyaman Sasag	15
Gambar 2.2 Anyaman Kepang.....	15
Gambar 2.3 Gambar anyaman Dua Sumbu.....	16
Gambar 2.4 Anyaman Tiga Sumbu.....	17
Gambar 2.5 Anyaman Empat Sumbu.....	17
Gambar 2.6 Kipas Persegi.....	19
Gambar 2.7 Kipas Lonjong.....	20
Gambar 2.8 Motif Bunga.....	38
Gambar 2.9 Motif sasak kepang.....	39
Gambar 2.10 Motif Iris Tempe.....	39
Gambar 2.11 Motif Variasi	39
Gambar 4.1 Iratan Bambu	79
Gambar 4.2 Iratan Warna	79
Gambar 4.3 Desain Ukuran Anyaman Dasra	80
Gambar 4.4 Benuk Kipas Lipat.....	80
Gambar 4.5 Desain Kipas Lipat	81
Gambar 4.6 Kipas Bentuk Semangka nampak lipat.....	81
Gambar 4.4 Benuk Kipas Lipat.....	80
Gambar 4.7 Kipas Bundar Nampak dibuka.....	82
Gambar 4.8 Kipas Lipat Bentuk semangka.....	82
Gambar 4.9 Kipas Lipat bentuk bundar	83

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram4.1 Persentase Kelayakan Buku Panduan.....	91



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru.....	112
Lampiran 2 Indikator Angket Kebutuhan Siswa.....	114
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa.....	115
Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	118
Lampiran 5 Indikator Angket Kebutuhan Guru.....	120
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru.....	121
Lampiran 7 Hasil Angket Kebutuhan Guru.....	124
Lampiran 8 Kisi-kisi Instrumen Pengembangan.....	127
Lampiran 9 Indikator Kelayakan Media Oleh Ahli Media.....	128
Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Media.....	132
Lampiran 11 Indikator Penilaian Kelayakan Materi.....	137
Lampiran 12 Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	139
Lampiran 13 Indikator Angket Penilaian Siswa.....	141
Lampiran 14 Hasil Penilaian Siswa.....	142
Lampiran 15 Indikator Angket Penilaian Guru.....	143
Lampiran 16 Hasil Angket Penilaian Guru.....	146
Lampiran 17 Kisi-kisi Penilaian Uji Coba produk.....	149
Lampiran 18 Rubrik Penilaian Injuk Kerja.....	151
Lampiran 19 Penggalan Silabus.....	153
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	156
Lampiran 21 Validasi Soal Uji Coba.....	189
Lampiran 22 Uji Taraf Kesukaran.....	190
Lampiran 23 Daya Beda Soal.....	191
Lampiran 24 Reliabel.....	192
Lampiran 25 Uji N Gain.....	193
Lampiran 26 Uji Normalitas Nilai Pretest.....	194
Lampiran 27 Uji Normalitas Nilai Post-test.....	195

Lampiran 28 Uji t-Test.....	196
Lampiran 28 Surat Penelitian.....	197
Lampiran 29 Surat Permohonan Sebagai Validator.....	198
Lampiran 30 Surat Keterangan Penelitian	199
Lampiran 31 Foto Penelitian.....	203



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting bagi kehidupan berbangsa dan faktor pendukung yang memegang peranan penting diseluruh sektor kehidupan, karena kualitas kehidupan yang layak sangat erat dengan pendidikan. Sebagaimana tercantung dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menjelaskan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan mata pelajaran wajib ada didalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah sebagaimana tercantum dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 pasal 37. Muatan SBK sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah RI

nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional tidak hanya terdapat pada satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan, namun aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni yang berbasis budaya. SBK diberikan di sekolah karena keunikan kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi.

Untuk mencapai tujuan, diperlukan berbagai upaya terarah yang berkelanjutan, karena itu guru mempunyai peranan yang sangat penting agar terciptanya siswa yang kreatif dan produktif dalam bidang keterampilan. Melalui pembelajaran SBK, setiap siswa sekolah dasar dibekali dengan beberapa pengetahuan yang dapat membangkitkan daya kreativitas, sehingga dapat menghasilkan berbagai karya seni yang kreatif pula. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa bertujuan untuk meningkatkan taraf kehidupan dari segi ilmu, sosial dan budaya. Secara naluriah rasa seni sudah melekat dalam kehidupan manusia hanya saja kualitasnya yang berbeda, sehingga memunculkan keanekaragaman budaya di Indonesia (Pamadhi 2009: 10.6).

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan : (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan ketrampilan; (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan ketrampilan; (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan ketrampilan; (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan ketrampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global (Sukarya, 2006: 3.3.16). Sedangkan ruang lingkup SBK yang tertuang pada KTSP terdapat 5 aspek yaitu seni rupa, musik, tari, seni drama dan ketrampilan.

Berdasarkan hasil kajian Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan, Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) yang dimuat pada Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Seni Budaya tahun 2007 menjelaskan terdapat masalah dalam perencanaan pembelajaran SBK, karena kurangnya guru yang mempunyai latar belakang pendidikan seni, menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda terhadap pembelajaran SBK, akibatnya SBK kurang menarik dan tidak bermakna bagi siswa.

Namun, tujuan pendidikan dan tujuan mata pelajaran SBK tersebut belum dapat tercapai secara sempurna di Indonesia. Terjadi ketimpangan antara tujuan pendidikan tersebut dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan pengumpulan data dokumen pelaksanaan pembelajaran SBK di SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati masih ada permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran keterampilan membuat anyaman masih memiliki banyak kelemahan antara lain masih kurangnya media dan bahan yang digunakan. Guru kurang berinovasi dalam menggunakan bahan dan media yang digunakan pada ketrampilan menganyam. Guru hanya

memberikan contoh-contoh dan siswa diberi tugas untuk mempraktekkan sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru kemudian mengumpulkan hasilnya. Hal ini dibuktikan pada nilai siswa kelas IV dalam Mata Pelajaran SBK didukung data hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai ulangan harian siswa masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Rata-rata ulangan harian menunjukkan bahwa 10 dari 18 nilai siswa (55,56%) tidak memenuhi KKM itu karena siswa kurang kreatif dalam membuat suatu hasil karya atau kerajinan, dan 8 dari 18 nilai siswa (44,4 %) memenuhi KKM, dengan nilai rata-rata kelas yang ditunjukkan adalah 73. Sehingga dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang masih kurang optimal dan perlu diperbaiki. Untuk meningkatkan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar siswa, diperlukan ide kreatif yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran SBK. Berdasarkan kenyataan tersebut peneliti ingin membuat kerajinan kipas dengan mengembangkan kerajinan anyaman pada pembelajaran SBK dalam pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa untuk membuat kerajinan yang kreatif dan menarik tidak hanya dipajang namun juga bernilai jual.

Berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa peneliti ingin mengembangkan produk kerajinan dari anyaman. Sehingga peneliti memiliki alternatif dengan menggunakan penelitian *Research and Development*(RnD). Dengan pengembangan kerajinan kipas, diharapkan guru dapat memberikan

pembelajaran yang menarik, serta siswa dapat menumpuhkan kreatifitas sehingga akan meningkatkan hasil belajar SBK.

Dalam mempraktekkan seni keterampilan menganyam melalui kegiatan demonstrasi terutama bagi siswa sekolah dasar sangat penting karena usia sekolah dasar masih berfikir konkret, belum mampu berfikir abstrak. Ada beberapa fungsi anyaman meliputi :

- a. benda pakai, dibuat sesuai fungsinya, dan keindahannya hanya sebagai pendukung.
- b. benda hias, dibuat benda pajangan atau hiasan. Jenis ini lebih menonjolkan aspek keindahan daripada aspek kegunaan atau segi fungsinya.
- c. benda mainan, dibuat digunakan sebagai alat permainan.

Penelitian yang mendukung permasalahan ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Mistanto dan Ngusman tahun 2013 yang berjudul “ Keterampilan Membuat Kipas Dari Anyaman Bambu Melalui Metode Proyek Bagi Anak Tunagrahita Ringan”. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendiskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran ketrampilan pada materi membuat kipas dari anyaman bambu (2) mendiskripsikan peningkatan hasil belajar keterampilan pada materi membuat kipas dari anyaman bambu siswa tunagrahita kelas VII di SMPLB Negeri Banyuwangi melalui metode proyek. Setelah melakukan penelitian tersebut peningkatan nilai aktivitas siswa mencapai 74% dan hasil kerja siswa mencapai 80%. Simpulan yang dikemukakan adalah penerapan metode proyek dapat mningkatkan ketrampilan membuat k ipas dari anyaman bambu pada siswa tunagrahita ringan kelas VII di SMPLB Negeri banyuwangi.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian, telah dipaparkan mengenai kelayakan produk kerajinan yang dapat menumbuhkan ide dan kreativitas siswa sehingga dijadikan pertimbangan peneliti dalam memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran SBK melalui penelitian pengembangan (R&D) dengan judul “ Pengembangan Kerajinan Kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut :

- a. Keterbatasan sumber buku pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, guru hanya menggunakan buku paket dalam pembelajaran.
- b. Keterbatasan Guru dalam mengajar Seni, karena basic guru tidak dibidang seni sehingga guru kesulitan untuk mengajarkan seni.
- c. Kerajinan yang diajarkan setiap tahunnya sama sehingga hasil karya yang dibuat monoton.
- d. Bahan yang digunakan dalam membuat kerajinan kurang bervariasi, sehingga minat siswa kurang dalam pembelajaran.
- e. Siswa kurang berani mengungkapkan ide kreatif sesuai keinginannya sehingga motivasi dalam pembelajaran SBK rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti akan membatasi permasalahan mengenai kerajinan yang diajarkan masih monoton terutama pada materi menganyam sehingga belum menunjang kreativitas bagi siswa dan guru dalam membuat kerajinan, oleh karena itu permasalahan tersebut perlu segera dipecahkan.

Pengetahuan siswa dalam membuat kerajinan kipas sangat dibutuhkan, sehingga dalam membuat kerajinan kipas siswa nantinya bisa lebih kreatif dan inovatif agar mampu mengaktifkan siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, dan bisa mengeksplorasi kreativitas masing-masing siswa dalam membuat kerajinan.

Berdasarkan alasan tersebut maka peneliti merencanakan alternatif pemecahan masalah mengembangkan kerajinan kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa Kelas IV sehingga siswa lebih kreatif dan hasil karyanya dapat bernilai.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Pengembangan kerajinan kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati?
2. Apakah kerajinan kipas layak diajarkan pada pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati?

3. Bagaimanakah keefektifan pembelajara Seni Budaya dan Ketrampilan n dengan membuat kerajinan kipas siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan kerajinan kipas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati.
2. Untuk mengetahui kelayakan kerajinan kipas diajarkan pada pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati.
3. Untuk mengetahui keefektifan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan membuat kerajinan kipas siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang Kabupaten Pati.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Secara Teoritis

Peneliti mengharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberi kan manfaat sebagai berikut:

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai kerajinan kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang, yang secara umum akan memberikan kontribusi ilmu dalam bidang pendidikan khususnya dapat

membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan ketrampilan dalam membuat kerajinan kipas.

1.6.2 Secara Praktis

1. Bagi Guru

Melalui pengembangan kerajinan kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan dapat dipakai sebagai salah satu sumber yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam menggunakan media yang inovatif sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Bagi Siswa

Melalui pengembangan kerajinan kipas dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan dapat menumbuhkan minat, semangat, motivasi, dan kreativitas siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan siswa Kelas IV SD Negeri Serutsadang.

3. Bagi Sekolah

Memperkaya pengetahuan dan ketrampilan baru bagi warga SD Negeri Serutsadang, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan kerajinan anyaman kipas merupakan pengembangan sebuah produk kerajinan yang dibuat sebagai produk dalam pembelajaran SBK kelas IV Sekolah Dasar materi menganyam dengan mengembangkan bentuk dan motif anyamannya. Pembuatan anyaman kipas dengan menggunakan bahan alam yaitu

dengan iratan bambu. Kerajinan kipas dibuat untuk membuat siswa lebih kreatif dan inovatif dalam membuat produk kerajinan dari anyaman. Berikut adalah rincian pengembangan kerajinan kipas :

- a. Kerajinan yang dikembangkan untuk kelas IV Sekolah Dasar semester II
- b. Kipas terbuat dari iratan bambu yang dipadukan dengan hiasan renda, benang, dan stik es krim agar lebih menarik.
- c. Bentuk kerajinan kipas lipat terdiri dari 4 macam bentuk, yaitu bentuk cinta, bundar, setengah lingkaran dan berbentuk alpukat.
- d. Motif anyaman yang dikembangkan sebagai berikut :
 1. Motif Bunga.
 2. Motif iris tempe
 3. Motif sasak kepang
 4. Motif Variasi
- e. Ukuran kipas lebih kecil dari biasa yang dibuat dipasaran. Ukurannya yaitu 15cm X 15cm.

Kerajinan kipas dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Keterlibatan guru dan siswa sangat diperlukan untuk memberikan serta saran mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan produk kerajinan ini. Hal tersebut bertujuan agar produk kerajinan kipas yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Menganyam

2.1.1.1 Pengertian Menganyam

Anyaman merupakan salah satu jenis seni kriya. Seni kriya sring disebut dengan istilah handycraft yang berarti kerajinan tangan. Seni kriya termasuk seni rupa terapan yang selain mempunyai aspek-aspek keindahan juga menekankan aspek kegunaan atau fungsi praktis. Artinya seni kriya adalah seni kerajinan tangan manusia yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan peralatan kehidupan sehari-hari dengan tidak melupakan pertimbangan artistik dan keindahan.

Sumanto (2005 :119) Menganyam adalah suatu kegiatan ketrampilan yang beryujuan untuk menghasilkan aneka benda atau barang pakai dan seni yang dilakukan dengan cara saling menyusufkan atau menumpang tindihkan bagian-bagian bahan anyaman secara bergantian. Menurut Kristanto (2014:89) menganyam merupakan usaha atau kegiatan ketretampilan dalam pembuatan barang-barang dengan cara atau teknik silang –menyilang dan susup-menyusup, antara lungsi dan pakan. Lungsi adalah pita atau daun anyaman yang tegak lurus dengan si penganyam, dan pita atau daun anyaman yang berhadapan dengan si penganyam. Pakan adalah pita atau daun anyaman yang disusupkan pada lungsi, dan pita atau daun anyaman yang dilintaskan pada lungsi.

Menurut Kaleka (2014: 60) Menganyam merupakan teknik menyusupkan atau menyilangkan iratan bambu atau lembaran bahan diantara lusi dan pakan, sehingga memiliki nilai estetika yang disukai manusia.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menganyam adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan barang yang bernilai estetika dengan cara menyusutkan atau menumpang tindihkan bagian bahan anyaman secara bergantian. Dari penjelasan tersebut ada beberapa teknik menganyam yang sering dilakukan oleh para perajin anyaman.

2.1.1.2 Teknik Menganyam

Teknik menganyam adalah seni kerajinan yang dikerjakan dengan cara mengangkat dan menumpang tindihkan atau menyilangkan bahan menjadi suatu karya anyam. Menurut Kaleka (2014:60) ada banyak teknik menganyam yang dikenal para perajin, namun ada pula teknik yang dikenal secara umum sebagai berikut :

1. Anyaman tegak, anyaman ini letak lusinya tegak lurus terhadap si penganyam, dan pakannya sejajar dengan si penganyam, anyaman tegak, lusi dan pakannya saling tegak lurus.
2. Anyaman serong, lusi dan pakannya saling tegak lurus tetapi keduanya terletak menyimpang sekitar 45 derajat kekiri dan kekanan dari penganyam.
3. Anyaman kombinasi, ini merupakan perpaduan anyaman tegak dan anyaman serong.

4. Anyaman melingkar, anyaman ini lusi-lusinya merupakan jari-jari dan pakannya melingkar dari pusat ke arah luar.
5. Anyaman palit atau membelit, cara menganyam ini dilakukan dengan membelitkan pakan pada bahan lusi dengan bergantian satu persatu.

Menurut Kristanto (2014:92), teknik anyaman dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu :

1. Teknik tradisional

Teknik tradisional biasanya sebagai pekerjaan home industri, yaitu dikerjakan oleh perorangan atau industri rumah tangga. Media bahan untuk anyaman tradisional sangat banyak macamnya, bahkan tidak dapat disebut satu persatu. Artinya karena banyak terjadi di daerah tertentu bahan tersebut dapat dipakai sebagai bahan anyaman, tetapi untuk di daerah lain tidak dapat dipergunakan sebagai bahan anyaman. Media bahan anyam tradisional antaranya, adalah bambu, mendong, janur (daun kelapa), jerami yang telah dipintal, rumput, plastik, kertas, karet, rotan, daun pandan, dan masih banyak lagi.

2. Teknik Seni Modern

Teknik seni modern ini banyak juga yang masih dikerjakan oleh perseorangan tetapi sudah menggunakan alat untuk menganyam secara masal. Untuk seni modern walaupun tidak menggunakan mesin tetapi sudah memproduksi secara masal (tenun) dan media bahannya sudah mulai terbatas, artinya tidak semua media bahan seperti yang dapat dikerjakan oleh anyaman tradisional dapat dilakukan secara teknologi semi

modern. Dalam kerajinan anyam semi modern ini sudah mulai menggunakan alat bantu untuk mengerjakan dari media bahan anyam tersebut.

3. Teknologi modern untuk teknologi anyam

Prinsip cara kerjanya tetap sama dengan sistem anyam tradisional, hanya cara menganyamnya yang berbeda alat. Alat anyam modern menggunakan mesin yang modern dengan waktu yang sangat singkat dapat menghasilkan sejumlah karya yang cukup banyak. Teknologi yang sangat modern ini semakin terbatas media bahan yang digunakan sebagai bahannya.

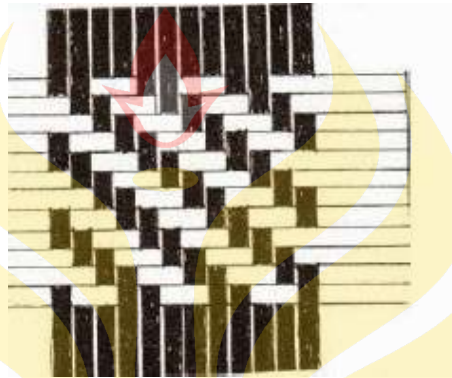
Ditinjau dari materi atau bahan dalam kerajinan anyam, hampir tidak disebutkan karena sangat banyak jumlahnya. Karena untuk pembelajaran disekolah disamping tujuan pembelajaran sebagai apresiatif juga ketrampilan motoriknya. Sehingga media bahan apapun yang seharusnya dipakai untuk keperluan rumah tangga ternyata dapat dipakai untuk pembelajaran disekolah.

2.1.1.3 Prinsip menganyam bambu

Menurut Gerbono & Djarijah (2005:47) Prinsip menganyam adalah menyisipkan iratan bambu membentuk rangkaian bersilang dan tumpang tindih. Corak dan motif anyaman bambu dapat dibedakan menjadi dua tipe, yaitu anyaman sasag dan anyaman keping. Kedua tipe anyaman ini dapat dikombinasikan atau dimodifikasi dengan anyaman pinggir sehingga membentuk corak atau motif anyaman yang bermacam-macam sebagai berikut :

1. Anyaman Sasag

Adalah cara menganyam dengan mengangkat satu iratan lusi atau pakan dan menumpangkan satu iratan pakan atau lusi. Motif anyaman ini dikenal dengan istilah anyaman angkat satu numpang satu.



Gambar 2.1 Anyaman sasag

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=gambar+anyaman+sasag&>

2. Anyaman Kepang

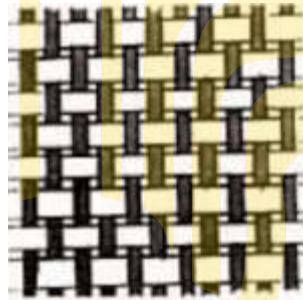
Adalah cara menganyam dengan mengangkat dua atau lebih iratan pakan atau lusi dan menumpangkan dua atau lebih iratan lusi atau pakan. Anyaman ini dikenal dengan sebutan anyaman angka dua numpang dua.



Gambar 2.2 Anyaman Kepang

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=gambar+anyaman+kepang&>

Menurut arah sumbu dan jumlah pita/iratan yang disusupkan dapat dibedakan : anyaman dua sumbu, anyaman tiga sumbu, dan anyaman empat sumbu. Anyaman dua sumbu atau anyaman silang memiliki ciri yaitu menampilkan jalinan iratan yang paling tegak lurus atau miring. Anyaman tiga sumbu, cirinya yaitu akan menghasilkan bentuk anyaman jarang atau renggang dengan ciri menampilkan pola segi enam beraturan. Anyaman empat sumbu dibuat dengan menggunakan empat sumbu yaitu ada yang tegak, mendatar dan ada yang miring sehingga akan menampilkan ciri berbentuk pola anyaman segi delapan beraturan Sumanto (2005 : 120).



Gambar 2.3

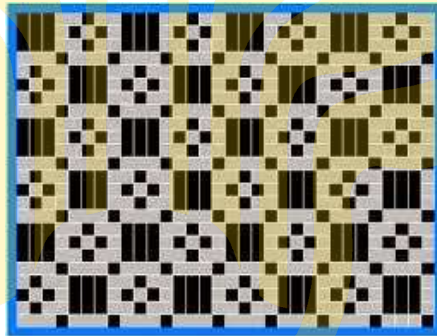
Contoh Anyaman dua sumbu

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=anyaman+dua+sumbu>



Gambar 2.4 Anyaman tiga sumbu

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=anyaman+dua+sumbu&espy>



Gambar 2.5 Anyaman empat sumbu

Sumber : <https://www.google.co.id/search?q=anyaman+empat+sumbu>

2.1.2 Bambu

Kualitas kerajinan anyaman sangat ditentukan oleh kualitas bahan baku, berupa bahan utama dan bahan pelengkap, bahan utama pembuatan kerajinan anyaman adalah bambu. Tidak semua jenis bambu dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku kerajinan anyaman. Beberapa jenis bambu yang cocok untuk membuat bahan baku pembuatan kerajinan anyaman antara lain bambu apus, bambu betung, dan bambu talang.

Menurut Gerbono & Djarijah (2005:24) ada beberapa persyaratan bambu yang dipilih sebagai bahan anyaman yaitu jenis bambu yang memiliki ruas panjang (minimal 40cm), berserat padat, dan kuat. Bambu yang dipilih berumur sedang (7-24) bulan, bambu yang terlalu tua dan terlalu muda kurang baik untuk bahan kerajinan anyaman karena iratan bambu yang tua akan mudah patah dan pecah, sedangkan iratan yang terlalu muda akan mudah mengerut (susut) sehingga anyaman yang dihasilkan kurang rapat.

Ada beberapa jenis bambu yang digunakan untuk membuat kerajinan anyaman yaitu :

1. Bambu Tali / Bambu Apus

Jenis bambu ini dibudayakan didaerah tropis yang lembab, hampir semua produk kerajinan anyaman bambu menggunakan bahan baku bambu apus. Bambu apus tergolong jenis bambu yang memiliki ukuran agak besar dan tumbuh tegak. Bambu ini memiliki diameter 9-15 cm, dinding buluh yang relatif tebal (6-13mm), dan mudah dibelah.

Bagian bawah batang bambu apus tidak memiliki ranting, bentuk batang teratur, ramping, dan ranting-rantingnya tidak memiliki ukuran yang sama besar.

2. Bambu Betung atau bambu petung

Jenis bambu ini tumbuh di daerah tropis kering dan lembab. Bambu betung tergolong jenis bambu berukuran besar dan tumbuh tegak dan memiliki buluh besar (diameter 20 cm), berdinding buluh tebal, beruas pendek, dan berserat besar.

3. Bambu Talang / Buluh Selo

Bambu talang tumbuh di Asia Tenggara dan mudah ditanam didaratan rendah pada ketinggian 100m diatas permukaan laut. Bambu ini banyak dimanfaatkan sebagai kerangka atap rumah, dinding dan lantai rumah adat toraja dan memiliki ranting yang cukup banyak pada setiap buku dan ukuran setiap ranting hampir sama.

2.1.3 Hakikat Kerajinan Kipas

2.1.3.1 Pengertian Kipas

Menurut Gerbono dan Djarijah (2005: 58) Kipas merupakan barang kerajinan anyaman bambu paling sederhana yang dibuat sesuai aturan dasar menganyam bambu. Kipas merupakan hasil kombinasi anyaman bambu tipe kepang. Macam-macam corak kipas yang paling laku dipasaran dan diminati konsumen adalah kipas segi empat, kipas segi empat lonjong, dan kipas daun waru.

1. Kipas Corak segi empat

Kipas yang terbuat dari anyaman bambu yang berbentuk segi empat, dengan motif anyaman yang berbeda-beda.



Gambar 2.6 Kipas Persegi

2. Kipas corak lonjong

Prinsip membuat kipas corak segi lima, segi enam, bulat, ataupun segi empat lonjong tidak berbeda dengan cara membuat kipas segi empat. Cara membuatnya sama hanya saja bentuknya yang dibuat berbeda.



Gambar 2.7 Kipas Lonjong

3. Kipas Corak waru

Pembuatan kipas corak waru sedikit rumit dari pembuatan kipas corak segi empat. Pembuatan kipas corak daun waru membutuhkan 80-100 helai iratan, kemudian dibagi menjadi empat ikatan masing-masing 20 iratan.

Fungsi dan kegunaan kipas sebagai berikut :

1. Ciri Khas adat
2. Untuk alat-alat masak dalam rumah tangga (menanak nasi)
3. Di pedesaan kipas berfungsi untuk menanak nasi, dan mendinginkan makanan.
4. Untuk pembakaran sate
5. Untuk menghilangkan rasa gerah.

2.1.3.2 Pembuatan Kipas

Banyaknya aplikasi anyaman bambu memberikan peluang bagi hadirnya kreativitas desain cinderamata dan berbagai souvenir yang dibutuhkan oleh industri, salah satunya adalah kerajinan kipas (Gerbono & Djarijah, 2005: 89).

Berikut tahapan cara pembuatan kipas yaitu :

1. Memilih Bambu

Jenis Bambu yang digunakan untuk menganyam adalah bambu apus, dengan memilih ruas yang bagus.

2. Memotong Ruas Bambu

Potong bambu seukuran sepanjang ruas untuk membuang buku-bukunya.

3. Menguliti Ruas Bambu

Membersihkan kulit bambu dengan menggunakan sabit untuk menghilangkan kulit ari bambu.

4. Membelah potongan bambu

Sebelum dibelah bambu dijemur sampai kering, kemudian belahan bambu tersebut dibelah lagi dalam iratan yang tipis sehingga menyerupai lembaran yang lembut dan halus.

5. Membuat bingkai dan iratan halus

Membuat gagang untuk pegangan kipas, dan iratan bambu yang tipis tersebut dihaluskan lagi menggunakan pisau khusus.

6. Mengawetkan dan Mewarnai Iratan Bambu

Pengawetan bambu bisa dilakukan dengan merebus bambu dengan bahan pengawet baik dengan pengawet alami atau pengawet buatan. Sedangkan

untuk pewarnaan iratan bisa dilakukan dengan menggunakan cairan pewarna alami atau buatan.

7. Menganyam Iratan Bambu

Iratan yang sudah jadi kemudian digunakan untuk menganyam kipas sesuai motif yang diinginkan.

8. Memasang bingkai pada anyaman

Memasang gagang pegangan kipas dengan cara mengkaitkannya menggunakan tali rafia.

9. Kipas

Kipas sudah bisa digunakan dan bisa untuk dijual.

2.1.4 Hakikat Belajar

2.1.4.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh ilmu atau perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tahu. Slameto (2010:2) menjelaskan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sependapat Hamalik (2014: 36) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman sebagai proses kegiatan dengan tujuan terjadi perubahan tingkah laku seseorang melalui interaksi dengan lingkungan. Hamalik menjelaskan, tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek antara lain pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, ketrampilan, apresiasi,

emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti (etika), dan sikap, sehingga seseorang telah melakukan perbuatan belajar, maka terjadi perubahan pada salah satu atau beberapa aspek.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, peneliti berpendapat belajar merupakan proses kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengamatan dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan, meliputi penambahan pengetahuan, ketrampilan, dan perubahan sikap yang dilakukan secara kontinyu selama hidupnya untuk memperoleh tujuan tertentu. Proses belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang dijadikan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan belajar.

2.1.4.2 Prinsip Belajar

Prinsip belajar dibutuhkan untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam belajar. Menurut Slameto (2010 : 27-28) prinsip belajar yaitu prinsip yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi berbeda setiap siswa secara individual. Seorang guru perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut ini :

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 - a. Dalam belajar siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan bimbingan untuk mencapai tujuan intruksional
 - b. Belajar harus menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional

- c. Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak mampu mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar secara efektif
 - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
- 2) Sesuai hakikat belajar
- a. Belajar merupakan proses kontinyu, secara bertahap sesuai perkembangan siswa;
 - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery;
 - c. Belajar adalah proses kontinguitas untuk mendapat pengertian baru yang diharapkan.
- 3) Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari :
- a. Belajar bersifat keseluruhan dan materinya harus memiliki struktur penyajian yang sederhana, agar siswa mudah memahami isi materi pembelajaran;
 - b. Belajar dapat mengembangkan kemampuan siswa sesuai tujuan intruksional yang harus dicapai.
- 4) Syarat keberhasilan belajar :
- a. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;
 - b. Repetisi, proses belajar perlu diulang berkali-kali agar pengertian, ketrampilan, dan sikap mendalam pada siswa.

Prinsip belajar sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan proses belajar, namun belajar juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menentukan

keberhasilan seseorang dalam belajar karena belajar merupakan proses interaksi individu dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan tingkah laku individu menjadi lebih baik.

2.1.4.3 Unsur-Unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa unsur saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan. Menurut Gagne (dalam Rifa'i, Anni 2012: 68) unsur-unsur adalah

a. Peserta didik

Peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar, dan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar.

b. Rangsangan (*stimulus*)

Peristiwa yang merangsang peserta didik antara lain berupa suara, sinar, warna, panas, dingin, tanaman, gedung dan orang, agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal maka peserta didik harus fokus pada stimulus yang diamati.

c. Memori

Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

d. Respon

Respon adalah tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori, peserta didik yang sedang mengamati stimulus akan terdorong untuk memberikan

respon yang akan diamati pada akhir proses pembelajaran yang disebut dengan perubahan perilaku.

Unsur-unsur dalam belajar saling berkaitan untuk menentukan hasil belajar.

2.1.5 Hasil belajar

Setiap kegiatan yang dilakukan memiliki arah dan tujuan yang pasti untuk mencapai hasil optimal, begitu juga proses belajar dan pembelajaran tentunya memiliki arah dan tujuan yang pasti untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sedangkan Suprijono (2012: 7) menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Artinya, hasil pembelajaran yang telah dilakukan harus secara komprehensif atau menyeluruh.

Tujuan pembelajaran biasanya diarahkan pada salah satu kawasan dari taksonomi pembelajaran. Krathwohl, Bloom, dan Masia dalam Suprihatiningrum (2016: 38) memilah taksonomi pembelajaran dalam tiga yakni kawasan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam tiga aspek yaitu:

- 1) Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komprehensif, aplikatif, sintesis, analisis, dan pengetahuan evaluatif. Kawasan kognitif terdiri atas enam tingkatan yang secara hirarkis berurut dari yang paling rendah sampai ke paling tinggi.

Anderson dan Krathwohl dalam Suprihatiningrum (2016: 39) menyatakan bahwa aspek kognitif dibagi menjadi dua dimensi, yaitu *the knowledge dimension* (dimensi pengetahuan) yang terdiri dari: (a) *factual knowledge* (pengetahuan fakta); (b) *conceptual knowledge* (pengetahuan tentang konsep); (c) *procedural knowledge* (pengetahuan tentang prosedur); (d) *metacognitive knowledge* (pengetahuan metakognitif) dan *the cognitive process dimension* (dimensi proses kognitif) yang terdiri dari: (a) *remember* (mengingat); (b) *understand* (memahami); (c) *apply* (menerapkan); (d) *analyze* (menganalisis); (e) *evaluate* (mengevaluasi); (f) *create* (menciptakan).

2) Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Aspek afektif yang bisa dinilai di sekolah, yaitu (a) sikap; (b) minat; (c) nilai; (d) konsep diri. Salah satu ciri belajar afektif adalah belajar menghayati nilai dari suatu objek yang dihadapi melalui alam perasaan.

Suprihatiningrum (2016: 43) menyebutkan bahwa tingkatan afektif ini ada lima yaitu : (a) *receiving* (penerimaan); (b) *responding* (partisipasi); (c) *valuing* (penilaian/penentuan sikap); (d) *organization* (organisasi); (e) *characterization by value or value complex* (pembentukan pola hidup).

3) Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Tingkatan dalam aspek psikomotorik : (a) persepsi; (b) kesiapan; (c) gerakan terbimbing; (d) gerakan yang terbiasa; (e) gerakan yang kompleks; (f) penyesuaian pada gerakan; (g) kreativitas.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 73-74) ranah psikomotorik dibagi menjadi 7 tingkatan dari yang sederhana ke yang lebih kompleks :

- a. Persepsi (*perception*), adalah yang berkaitan dengan penggunaan organ penginderaan untuk memperoleh petunjuk yang memandu kegiatan motorik.
- b. Kesiapan (*set*), adalah yang berkaitan dengan pengambilan tipe kegiatan tertentu.
- c. Gerakan terbimbing (*guided response*), adalah yang berkaitan dengan tahap awal didalam belajar ketrampilan kompleks.
- d. Gerakan terbiasa (*mechanism*), adalah yang berkaitan dengan tindakan unjuk kerja gerakan yang telah dipelajari itu telah menjadi biasa dan gerakan dapat dilakukan dengan sangat meyakinkan dan mahir.
- e. Gerakan kompleks (*complex overt response*), adalah yang berkaitan dengan kemahiran unjuk kerja dari tindakan motorik yang mencakup pola-pola gerakan yang kompleks.
- f. Penyesuaian (*adaptation*), adalah yang berkaitan dengan ketrampilan yang dikembangkan sangat baik sehingga individu siswa dapat memodifikasi pola-pola gerakan sesuai dengan persyaratan-persyaratan baru atau ketika menemui situasi masalah baru.

- g. Kreativitas (*originality*), adalah yang berkaitan dengan penciptaan pola-pola gerakan baru untuk disesuaikan dengan situasi tertentu atau masalah-masalah tertentu.

Penelitian psikomotorik pada penelitian ini adalah penelitian unjuk kerja membuat kerajinan kipas dengan indikator sebagai berikut :

1. Menentukan motif dan bentuk kipas yang akan dibuat.
2. Memadukan iratan berwarna untuk membuat motif anyaman.
3. Membuat anyaman sebagai bahan dasar kipas.
4. Memotong anyaman agar menjadi bentuk kipas yang diinginkan
5. Memasang hiasan pada anyaman yang sudah dibentuk
6. Menempelkan gagang kipas menggunakan lem
7. Menyatukan kipas untuk menjadi kipas lipat

Pada penelitian ini, hasil belajar dari kegiatan praktik membuat kerajinan kipas lipat, lebih ditekankan pada ranah psikomotorik karena untuk mengetahui kreativitas siswa dalam menentukan ide untuk membuat karya yang akan dibuat.

2.1.6 Hakikat Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

2.1.6.1 Pengertian Seni

Seni diartikan sebagai keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dan sebagainya). Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan keindahan, keselarasan, bernilai seni dan lainnya (Sumanto, 2005:

6). Dalam uraian diatas menunjukkan bahwa pengertian seni mencakup tiga aspek, yaitu (1) pencipta atau pembuat yang disebut seniman dan pekerja seni; (2) hasil ciptaan atau buatan seniman yang disebut karya seni; dan (3) aspek penikmat seni yang disebut juga pengamat seni. Melalui pendidikan seni siswa dapat mengembangkan kemampuan cipta, rasa, karsa, ketrampilan berfikir kreatif, inovatif, dan kritis.

Sukarya (2008 : 3.1.2) Mengemukakan bahwa seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukan untuk tujuan seni itu sendiri. Konsep pendidikan melalui seni inilah yang kemudian dianggap paling sesuai untuk diajarkan atau diselenggarakan disekolah umum, khususnya pada tingkat dasar dan prasekolah. Pembelajaran seni menggunakan pendekatan ini lebih menekankan pada “ proses” dari pada “ hasil”. Seni digunakan dalam pembelajaran disekolah untuk mendorong perkembangan siswanya secara optimal, menciptakan keseimbangan rasional dan emosional.

Pendidikan melalui seni pada hakekatnya merupakan proses pembentukan manusia melalui seni. Pendidikan seni secara umum berfungsi untuk mengembangkan kemampuan setiap siswa menemukan pemenuhan dirinya dalam hidup, untuk mentransmisikan warisan budaya, memperluas kesadaran sosial dan sebagai jalan untuk menambah pengetahuan. Program seni di sekolah memfasilitasi anak-anak menyediakan peluang untuk pemenuhan dirinya melalui pengamatan seni berdasarkan sesuatu yang dekat dengan kehidupan dan dunianya (dunia anak-anak dan lingkungan hidupnya sehari-hari). Melalui pendidikan seni

anak-anak melakukan studi tentang warisan artistik sebagai salah satu bentuk yang signifikan dari pencapaian prestasi manusia.

Dengan adanya tujuan pendidikan melalui program seni akan memelihara perilaku siswa agar lebih esensial. Ada beberapa tujuan dasar pendidikan seni yaitu :

a. Pemenuhan diri (*Personal fulfillment*)

Untuk pemenuhan diri melalui seni, siswa butuh belajar bagaimana menanggapi kehidupan mereka dapat diperkaya berkreasi dan menanggapi bentuk-bentuk seni. Siswa akan menikmati manipulasi dan rekayasa berbagai material seni dan “bimbingan” mereka dapat memproduksi karya yang memiliki kekuatan serta kejujuran ekspresi.

b. Memahami warisan artistik (*Understanding the artistic heritage*)

Pendidikan seni bertujuan membangun kesadaran dan pemahaman siswa terhadap warisan artistik sebagai bagian dari warisan budaya secara keseluruhan.

c. Memahami peran seni dalam masyarakat

Melalui pendidikan seni siswa diajak untuk memahami peran seni dalam masyarakat. Siswa dapat menjadi peduli terhadap bentuk-bentuk kesenian tersebut sebagai makna yang kuat dari ekspresi sosial, tidak hanya pada masyarakatnya sendiri, tetapi juga kebudayaan dan bentuk kesenian pada masyarakat yang lain.

2.1.6.2. Pengertian SBK

Pendidikan SBK merupakan pendidikan seni berbasis budaya meliputi aspek seni rupa, musik, tari, dan keterampilan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan siswa dalam mencapai kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musikal, linguistik, logika, naturalis, kreativitas, spiritual, moral, dan emosional (Sukarya, 2008 : 3.3.1.5).

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan meng ekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuh kembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Seni budaya melatih siswa berani dan siap, bangga akan budaya bangsa sendiri, karena kompetensi dalam SBK merupakan bagian dari pmbekalan

ketrerampilan hidup (life skill) kepada siswa. Berdasarkan Kajian Naskah Kurikulum SBK tahun 2007 menjelaskan seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat dalam pengalaman apresiasi maupun berkreasi menghasilkan produk benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa dan memperoleh pengalaman estetis dalam berkarya.

Berdasarkan pengertian SBK, dapat disimpulkan pendidikan seni berbasis budaya yang melibatkan siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam berkarya, berkreasi, beraktivitas dan berapresiasi (menghargai karya seni) menghasilkan suatu produk nyata yang bermanfaat dan memiliki nilai estetis bagi siswa maupun orang lain. Pendidikan SBK diberikan di SD, memiliki fungsi bagi kebutuhan perkembangan siswa yang berpengaruh pada bakat, potensi, dan kemampuan siswa dalam pendidikan seni.

2.1.6.3. Fungsi Pendidikan Seni di SD

Pendidikan seni sebagai pendidikan berbasis budaya memiliki fungsi tersendiri bagi kebutuhan perkembangan siswa. Menurut Pamadhi (2009 : 11.25) fungsi pendidikan seni di SD yaitu sebagai media ekspresi diri, komunikasi, dan pengembangan bakat :

a. Media ekspresi diri

Ekspresi diri adalah ungkapan siswa yang muncul dari dalam, yang berkaitan dengan emosi, pikir, imajinasi, dan keinginan anak tanpa memperhatikan kejelasan dari ungkapan yang dimengerti orang lain atau tidak.

b. Media Komunikasi

Komunikasi adalah cara berhubungan dengan orang lain, oleh karena itu siswa diajak untuk mampu mengutarakan pendapat, dengan memberikan media untuk mengungkapkan secara nyata sehingga terwujud karya seni. Proses komunikasi dapat berlangsung bila ada pesan berupa simbol-simbol rupa, bunyi, gerak, mimik dan verbal yang dikirim dan dapat dimengerti orang lain.

c. Media pembinaan kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kiat seseorang untuk mempertahankan hidup melalui usaha ulet, tekun dan inovasi sehingga tidak kekurangan akal dalam menghadapi kesulitan dan tantangan hidup. Pelatihan kreativitas anak melalui pendidikan seni dicapai dengan : (1) kemampuan perseptual yang meliputi kepekaan inderawi terhadap rupa, bunyi, gerak dan perpaduannya serta karya kerajinan dan teknologi; (2) pengetahuan yang meliputi pemahaman, analisis, dan evaluasi ;(3) apresiasi yang meliputi kepekaan rasa, estetika, kesesuaian fungsi bentuk, artistik serta memiliki sikap menghargai dan menghayati ; (4) Produksi mencakup kreativitas dalam berkarya dan berimajinasi.

2.1.6.4. Tujuan Pembelajaran SBK di SD

Pembelajaran SBK di SD bertujuan untuk mengembangkan sikap kemampuan siswa agar berkreasi, berkegiatan, dan menghargai kerajinan atau ketrampilan. SBK berbeda dengan mata pelajaran lain karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan bereksprisi atau berkreasi dan berapresiasi (Sukarya, 2008: 3.3.15).

Mata pelajaran SBK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya; (2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya; (3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya; (4) menampilkan serta dalam seni budaya pada tingkat lokal, regional, maupun global (Susanto, 2014: 265).

Pada hakikatnya pelajaran SBK bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya, berekspresi, berkreasi menghasilkan karya yang bermanfaat dan berapresiasi terhadap karya orang lain. Pelajaran SBK memiliki ruang lingkup yang berbeda-beda di setiap tingkat satuan pendidikan.

2.1.6.5. Ruang Lingkup Pendidikan SBK di SD

Ruang Lingkup Pendidikan Seni di sekolah meliputi pencapaian artistik yang dapat mengekspresikan dan mengkomunikasikan segala hal yang berkaitan dengan kebutuhan untuk menjadi manusia melalui seni (Rupa, Musik, Tari, Drama dan keterampilan). Menurut Susanto (2013 : 263) secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

- a. Seni Rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak –mencetak, dan sebagainya. Menurut Sumanto (2005:8) seni rupa adalah seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata. Unsur rupa adalah segala sesuatu yang berwujud nyata (kongkrit) sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Berdasarkan media/bahan yang digunakan dalam proses penciptaan

karya senirupa dapat dibedakan jenisnya sebagai berikut : Seni lukis, Seni Gambar, Seni patung, Seni Dekorasi, Seni kerajinan/kria, Seni Bangunan, Seni Cetak, Seni Desain. Dari beberapa jenis seni rupa tersebut, menganyam termasuk jenis seni kerajinan/kria yang umumnya dihasilkan melalui kerja terampil para perajinnya. Benda-benda kerajinan dapat dibuat dari bahan alam dan bahan buatan, yang dikerjakan dengan cara atau teknik tertentu.

- b. Seni Musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
- c. Seni Tari, mencakup ketrampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
- e. Ketrampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.

2.1.6.6. Evaluasi Pembelajaran SBK

Pada dasarnya kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengukur perilaku yang dapat diamati melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, berbagai teknik dan alat yang akan digunakan dalam proses evaluasi tersebut perlu diketahui dan dipahami oleh guru .

Menurut Sukarya (2008:12.1.12) evaluasi dalam pembelajaran seni merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru secara sistematis, terarah dan terencana dalam upaya mengetahui sampai jauh mana terjadi perubahan perilaku

pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran seni sehingga guru dapat menentukan tindakan yang tepat. Dengan demikian, dalam pembelajaran seni evaluasi memiliki fungsi untuk mengetahui gambaran kondisi siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan umpan balik bagi guru berdasarkan hasil kegiatan evaluasi ini.

Menurut Susanto (2013: 269) Evaluasi untuk pembelajaran SBK meliputi segi keterampilan dengan menggunakan tes perbuatan atau peragaan, segi pengetahuannya dengan menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta tidak lepas mengenai keadaan sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan aspek sikap).

Dalam pelaksanaan penelitian, evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran SBK harus didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa yaitu :

- 1) Aspek Kognitif (pengetahuan); penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBK berkenaan dengan pemahaman daya pikir ke dalam perbuatan.
- 2) Aspek afektif (sikap); yaitu respons (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap kesungguhan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.
- 3) Aspek psikomotor (ketrampilan); penilaian aspek psikomotor dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa mencakup kemampuan dalam menemukan ide untuk membuat karya yang akan dibuat.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran SBK merupakan kegiatan mendapatkan informasi data mengenai hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor yang ditafsirkan menjadi data kualitatif atau kuantitatif untuk mengetahui tercapainya tujuan yang ditetapkan serta bisa menentukan tindakan apa yang harus dilakukan terhadap siswa yang kurang dan siswa yang telah menguasai materi pembelajaran.

2.1.7 Pengembangan Kerajinan Kipas

Pengembangan kerajinan kipas ini yang dikembangkan adalah bentuk dan motif kipas. Kipas yang banyak dijumpai biasanya hanya berbentuk persegi dan persegi panjang. Namun dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bentuk kipas dengan berbagai macam bentuk sesuai kreatifitas siswa sehingga nantinya dapat menarik minat siswa dalam belajar. Motif anyaman yang dibuat juga akan dikembangkan menjadi 4 motif.

	<p>Motif Bunga</p>
<p>Gambar 2.8</p>	

 <p>Gambar 2.9</p>	<p>Motif Iris Tempe</p>
 <p>Gambar 2.10</p>	<p>Motif sasak kepang</p>
 <p>Gambar 2.11</p>	<p>Motif Variasi</p>

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang dilakukan oleh Asidigianti surya patria pada tahun 2015 yang berjudul “ Kerajinan Anyam sebagai pelestarian kearifan Lokal”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kehadiran kerajinan anyam dalam perkembangannya berkorelasi dengan sumber daya alam setempat yang tersebar di seluruh wilayah Nusantara. Sebagai bahan baku utama sumber daya setempat, anyaman merupakan warisan budaya leluhurnya yang terus berlangsung turuntemurun. Di samping tikar, keranjang, topi pun merupakan alat-alat sehari-hari yang sering kali diperlukan dalam upacara-upacaratradisional. Kerajinan anyam berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah.

Penelitian selanjutnya oleh Dewi ling ling tahun 2011 yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Membuat anyaman Kertas Pada siswa kelas IV dengan Metode Demontrasi di SD Negeri 01 Gambuhan Pematang”. Penelitian bertujuan untuk menemukan model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan Hasil Belajar keterampilan siswa kelas IV SD Negeri 01 Gambuhan dan aktifitas belajar siswa dikelas. Penelitian ini dikatakan berhasil dengan adanya data-data yang terkumpul dengan indikator batasan nilai hasil dan proses belajar minimal sebesar 57. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes tertulis dan praktek. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa 56,34 dengan presentasi ketuntasan 56,90% aktifitas siswa dengan nilai yaitu 56,40, sedangkan persentase kemampuan guru pada siklus I yaitu 50,00%

sedangkan hasil pada penelitian siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa 69,43 dan presentasi ketuntasan 91,38% sehingga sudah memenuhi indikator kinerja dengan nilai rata-rata aktifitas siswa 66,27 dan presentase kemampuan guru dengan nilai 81,25% dari pelaksanaan siklus diatas ternyata adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 34,48% aktifitas belajar siswa 9,87, serta presentase kemampuan guru meningkat 31,25%.Kesimpulan dari pelaksanaan tindakan kelas ini bahwa pembelajaran dengan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Gambuhan Kecamatan Pulosari Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2010/2011.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Mistanto dan Ngusman tahun 2013 berjudul “ Ketrampilan Membuat Kipas dari Anyaman Bambu melalui Metode Proyek Bagi Anak Tunagrahita Ringan”. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan pada materi membuat kipas dari anyaman bambu dengan menggunakan metode proyek. Hasil penelitian yaitu siklus I menunjukkan hasil kurang memuaskan, nilai rata-rata aktivitas siswa hanya mencapai 59,3% dan nilai rata-rata kerja 59,2%. Setelah siklus II peningkatan nilai aktivitas siswa mencapai 74% dan hasil kerja siswa mencapai 80%. Kesimpulannya adalah penerapan metode proyek dapat meningkatkan keterampilan membuat kipas dari anyaman bambu pada siswa tunagrahita ringan kelas VII di SMPLB Negeri Banyuwangi.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sumanto, Muhana Gipayana dan Rumidjan tahun 2015 yang berjudul “ Kerajinan Tangan Di Blitar Sebagai Sumber Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sekolah Dasar”. Penelitian ini

bertujuan mendeskripsikan jenis, model, teknik, dan bahan kerajinan tangan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar Seni Budaya dan Prakarya Sekolah Dasar (SBdP SD). Hasil penelitian menunjukkan (1) jenis kerajinan meliputi bandul, tas, kenang, bros, ukir kayu, kipas, dan batik. (2) modelnya sebagian besar tiga dimensi dan sebagian kecil dua dimensi; (3) tekniknya anyaman, ukir, jahit, batik, lipat, (4) bahannya yaitu kayu, batok kelapa, kulit, bambu, kain, plastik dan kertas.

Penelitian selanjutnya oleh Sefmiwati tahun 2016 yang berjudul “ Pengembangan Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Teknik Pemodelan Berbasis Pendekatan Saintifik”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran seni kriya di SMP dengan menggunakan teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dan hasil analisis tinjauan pustaka. Konsep-konsep yang digunakan meliputi batasan pembelajaran seni, hakikat seni kriya, dan contoh penerapan teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik dalam pembelajaran seni budaya di SMP.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kanti Rahayu tahun 2014 yang berjudul “ Pembelajaran Seni Kriya Bambu Hias Pada Siswa Kelas VII A SMP N 1 Wadaslintang Kabupaten Wonosobo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan menganalisis masalah proses pembelajaran, hasil karya, serta faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan proses pembelajaran seni kriya bambu hias pada siswa kelas VII A berjalan dengan baik dan lancar. Hasil karya seni kriya bambu hias

dapat dilihat melalui 3 kategori, kategori sangat baik sebanyak 2 siswa, kriteria baik sebanyak 20 siswa, dan kriteria cukup sebanyak 4 siswa. Faktor pendukung berasal dari pihak sekolah, guru seni rupa dan siswa kelas VII A. Sedangkan faktor penghambat bersumber dari bahan bambu yang terlalu keras, penguasaan teknik dan alat serta jam pembelajaran yang terbatas.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Asidigianti Surya Patria dan Siti Mutmaniah pada tahun 2015 yang berjudul “ Kerajinan Anyam Sebagai Pelestarian Kearifan Lokal”. Kerajinan anyam dalam perkembangannya berkorelasi dengan sumber daya alam setempat yang tersebar diseluruh wilayah Nusantara. Sebagai bahan baku utama sumber daya setempat, anyaman merupakan warisan budaya leluhurnya yang terus berlangsung turun-temurun. Kerajinan anyam berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah.

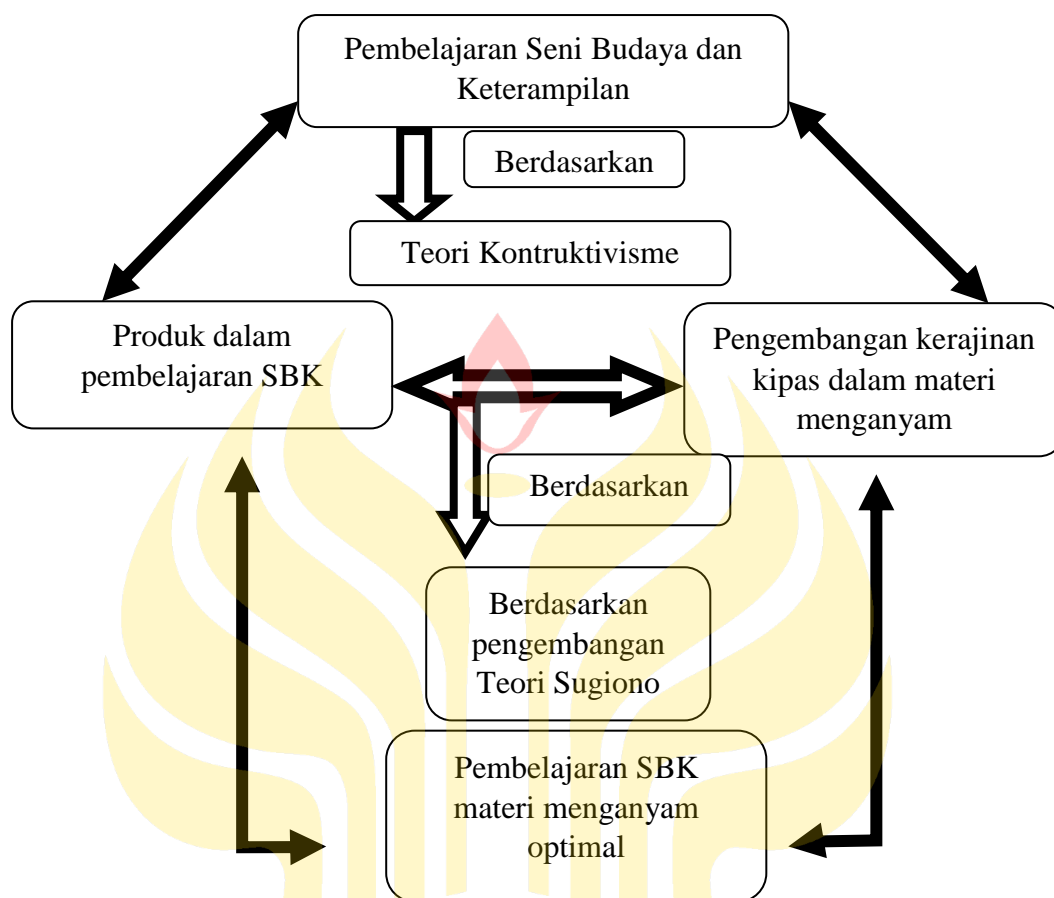
Didukung juga dengan jurnal penelitian Internasional oleh Hung Wei Lee dkk tahun 2016 dengan judul “Reviving Taiwan’s craft bamboo industry: Evaluating recent strategies to transform a heritage craft sector into a contemporary cultural industry “ jurnal ini berisi tentang Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan telah berusaha untuk menghidupkan kembali kerajinan bambu Taiwan, termasuk untuk nilai warisan budaya mereka, dalam menghadapi persaingan merusak dari impor murah. Berbagai kebijakan dan program telah berusaha untuk memberikan kekuatan baru dan vitalitas produksi budaya Taiwan.

Penelitian oleh Helmud G. Geymayer dkk pada tahun 2010 yang berjudul “Bamboo Reinforced Concrete” penelitian ini membahas tentang kekuatan dan kelayakan bambu sebagai penompang. Bambu memiliki kekuatan sepuluh sile setinggi 54.000 psi (3800 kg / cm²), namun modulus dalam ketegangan kurang dari sepersepuluh dari yang dari baja. Bambu memiliki kekuatan sebagai penompang bangunan bahkan sebagai bahan baku suatu bangunan selain itu bambu juga memiliki bentuk yang lentur yang dibisa digunakan sebagaimana kegunaannya.

Penelitian selanjutnya oleh Widiatmoko tahun 2013 yang berjudul “Woven Crafts Development Product Design For Improvement Rushes Employment And Welfare Craftsman” penelitian ini tentang Pemanfaatan tumbuhan yang hanya terbatas pada kegiatan kerajinan anyaman untuk membuat tikar palos sebagai alas tempat duduk atau mengkafani mayat, sehingga harga jualnya relatif murah dengan konsumen yang terbatas dari masyarakat kelas bawah. Upaya mengembangkan desain dan menganekaragamkan produk kerajinan anyaman mendong dengan menggunakan variasi teknik kolase, teknik solaman, dan jahitan yang tidak pernah dilakukan sebelumnya, temayat dapat menghasilkan produk baru berupa lembaran anyaman mendong dengan aneka corak warna dan variasi bentuk motif anyamannya berupa tatakan alas piring dan gelas meja makan (table mat), tempat tissue, dan tempat pensil dari berbagai ukuran. Produk baru yang dihasilkan memiliki pangsa pasar yang lebih luas dengan konsumen dari berbagai tingkatan masyarakat.

2.3 Kerangka Teoritis

Berdasarkan pra penelitian berupa observasi, wawancara, dokumen dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang diketahui hasil belajar siswa pada kegiatan menganyam kurang optimal karena kreativitas siswa dalam membuat kerajinan masih sangat kurang sehingga ada beberapa anak yang nilainya masih dibawah KKM. Pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pada teori konstruktivisme. Pembelajaran menurut aliran konstruktivisme adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya dan secara terus-menerus memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dan merevisi aturan-aturan tersebut jika tidak sesuai lagi sehingga peserta didik membangun pengetahuan diluar pengalamannya. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah produk kerajinan sehingga dapat menumbuhkan kreativitas siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan teori Sugiyono. Untuk mengembangkan produk ini dapat menyelesaikan permasalahan berdasarkan uraian, maka kerangka teoritis peneliti ini dapat digambarkan sebagai berikut.



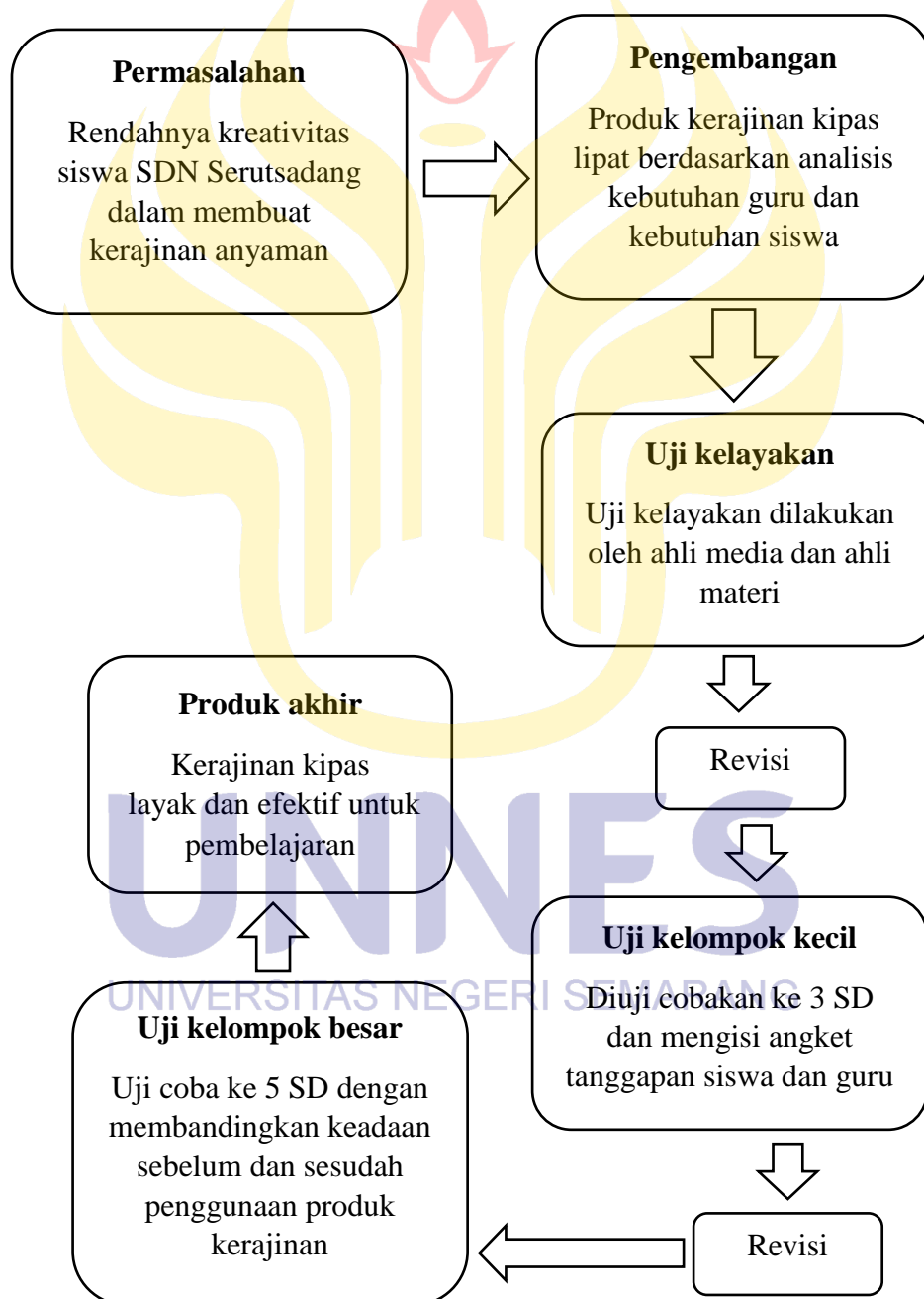
Bagan 2.1 Kerangka Teoritis

2.4 Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono 2016: 117) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan kajian teoritis dan kajian empiris perlu dikembangkan produk kerajinan agar hasil belajar siswa kelas IV SD dapat meningkat. Dalam pembelajaran SBK kelas IV mengalami berbagai kendala salah satunya kerajinan yang diajarkan masih monoton sehingga belum menunjang kreativitas bagi siswa dan guru. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian R&D. Metode

penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2015: 30). Peneliti mengembangkan sebuah produk kerajinan yang berbentuk kipas lipat pada materi menganyam untuk siswa kelas IV SD Negeri Serutsadang. Berikut bagan alur kerangka berfikir yang peneliti gunakan.



Bagan 2.2 Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

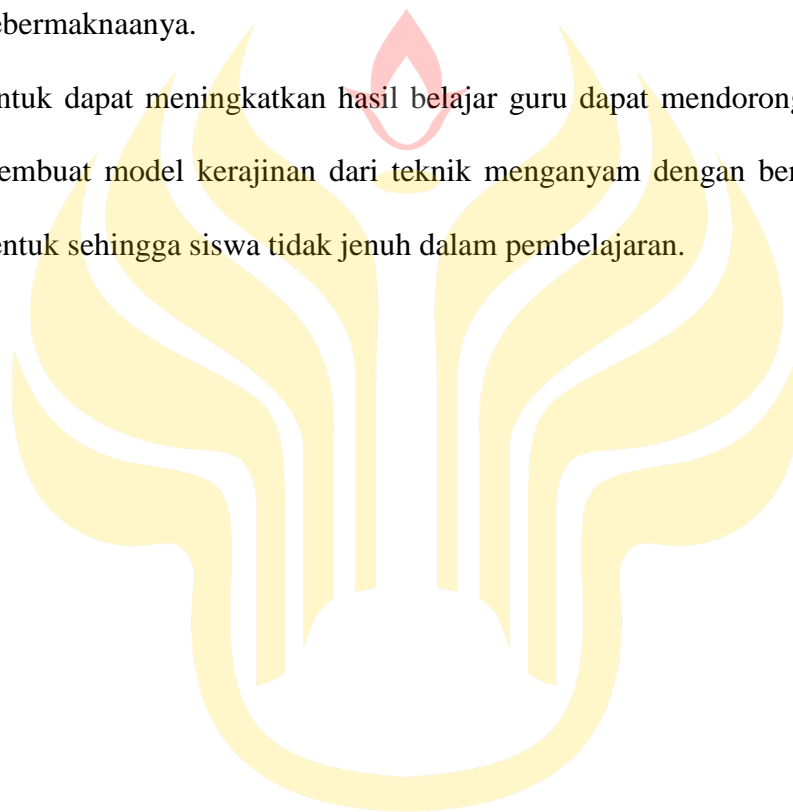
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk kerajinan kipas untuk mendukung proses pembelajaran SBK, memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat kerajinan. Berdasarkan penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk dibuat untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar SBK dari hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, produk kerajinan kipas mendapat kriteria sangat layak, sehingga memenuhi kriteria layak digunakan untuk pembelajaran SBK kelas IV SD Negeri Serutsadang.
3. Penerapan pembelajaran dalam membuat produk kerajinan kipas meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil sebelum menggunakan 63,83 dan sesudah menggunakan produk pembelajaran 88,33 serta terjadi peningkatan *n-gain* 0,723502.

5.2 SARAN

Saran yang direkomendasikan dari penelitian ini adalah

1. Pengembangan kerajinan kipas ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan kreatif lagi agar dapat terus memotivasi siswa dan meningkatkan kebermaknaanya.
2. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar guru dapat mendorong siswa untuk membuat model kerajinan dari teknik menganyam dengan berbagai macam bentuk sehingga siswa tidak jenuh dalam pembelajaran.



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian*. Jakarta: Ribeka Cipta.
- Djamarah, S, Bahri. & Aswan, Z. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Kamaril, Cut, dkk. 2004. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kaleka, N. 2014. *Aneka Kreasi Kerajinan Bambu*. Yogyakarta: Arcitra
- Kristanto, M., Haryanto, E. 2014. *Pendidikan Seni Pupa Anak*. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press
- Lestari, K. E. & Mokhammad R. Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Pamadhi, H, dkk. 2009. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwanti, E, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rifa'i, A., Anni. C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK Unnes*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sobandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset

- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukarya, Z, dkk. 2008. *Pendidikan Seni*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta
- Surya Patria, asidigianti.2015. *Kerajinan Anyam sebagai Pelestarian Kearifan Lokal*. Jurnal pendidikan Seni Rupa. Vol 12, No 1. Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Surabaya. (diunduh tanggal 1 Januari 2017)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wei Lee, Hung. 2016. *Reviving Taiwan's craft bamboo industry: Evaluating recent strategies to transform a heritage craft sector into a contemporary cultural industry*. Journal Internasional .1, No. 1. Swinburne University of Technology. Australia. (diunduh tanggal 20 februari 2017).
- Widyatmoko, Tiksno. 2013. *Woven Crafts Development Product Design For Improvement Rushes Employment And Welfare Craftsman*. Journal Internasional. Vol.5, No. 2. (Diunduh tanggal 3 April 2013). <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-geografi/article/view/2023>