MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT KARYA DEKORATIF SISWA KELAS III DI SDN SAMPANGAN 02 SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

sarjana pendidikan

Oleh

Danang Febtiansyah

1401415369

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan Kreativitas membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang", karya

Nama : Danang Febtiansyah

NIM : 1401415369

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 12 Juni 2019

Mengetahui
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Pembimbing,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197711092008012018

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang" karya,

Nama : Danang Febtiansyah

NIM : 1401415369

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, 26Juni 2019.

Semarang, 26 Juni 2019

Panitia Ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP. 195908211984031 001

Sekretaris,

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

Penguji I,

Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP. 195512121982032001

Penguji II,

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

Penguji III,

Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19771109 2008012018

iii

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Danang Febtiansyah

NIM : 1401415369

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Judul : Model *Discovery learning* untuk meningkatkan Kreativitas membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juni 2019

Peneliti

Danang Febtiansyah

NIM 1401415369

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah nasibnya (QS. Ar-Ra'd:11).
2. Skripsi ini tidak akan pernah terselesaikan jika tidak dikerjakan dengan sungguh-sungguh.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Eko Wido Martono dan Almh. Ibu Sri Sunarti yang senantiasa memberikan perhatian, cinta, kasih sayang, serta doa.
2. Almamater Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Febtiansyah, Danang. 2019. *Model Discovery learning untuk Meningkatkan Kreativitas membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Atip Nurharini. S.Pd.,M.Pd. 363 halaman.

Karya seni dekoratif adalah karya seni yang bertujuan untuk menghias suatu benda agar lebih indah dan menarik. Data di lapangan terlihat siswa antusias dalam membuat karya dekoratif, bahan yang digunakan untuk membuat karya dekoratif belum bervariatif, tidak ada buku pedoman untuk membuat karya dekoratif selain buku siswa dan guru, hasil karya dekoratif antara siswa satu dengan siswa lain masih cenderung sama. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan aktivitas siswa dalam membuat karya dekoratif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SDN Sampangan 02 Semarang. Sampel dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru kelas III B, guru senior dan siswa kelas III B yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukan pelaksanaan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan model *discovery learning* dalam membuat karya dekoratif meliputi: memberikan stimulus, memberikan suatu masalah, mengumpulkan data, memproses data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Kreativitas karya dekoratif meliputi: keluwesan, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran, dan keunikan termasuk dalam kategori baik. Aktivitas belajar siswa meliputi: keantusiasan ketika dibeikan stimulus; antusiasme mengolah data, semangat dalam proses verifikasi, dan antusiasme dalam menarik kesimpulan termasuk dalam kategori sangat baik.

Simpulan penelitian yaitu model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Saran dalam penelitian yaitu, diharapkan kepala sekolah menyediakan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti penyediaan buku materi karya dekoratif dan melakukan penilaian terhadap kinerja guru; guru lebih kreatif dalam memimpin jalannya diskusi; siswa dapat lebih kreatif lagi dalam membuat karya dekoratif.

Kata kunci: model *discovery learning*, kreativitas, aktivitas belajar.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Model *Discovery learning* untuk meningkatkan Kreativitas membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang". Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbangan saran dari segala pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Fatkhur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk studi di kampus konservasi UNNES;
2. Dr. Achmad Rifa'i R.C.M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar;
4. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. Dosen pembimbing sekaligus dosen penguji III yang telah membimbing dan menguji dengan sabar dan teliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
5. Dra Yuyarti, M.Pd. Dosen penguji I yang telah menguji;
6. Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. Dosen penguji II yang telah menguji;
7. Sri Sulaini, S.Pd., M.Pd. Kepala SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian;
8. Agus Afrianto, S.Pd. Guru kelas III B SD Negeri Sampangan 02 Kota Semarang yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian;

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Semarang, Juni 2019

Peneliti

Danang Febtiansyah
NIM. 1401415369

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
PENGESAHAN iii
PERNYATAAN KEASLIAN iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR BAGAN xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Batasan Masalah 9
1.3 Rumusan Masalah 10
1.4 Tujuan Penelitian 10
1.5 Manfaat Penelitian 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
2.1 Kajian Teori 13
2.1.1 Belajar Sebagai Bentuk Pengalaman Proses Perubahan 13
2.1.2 Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery learning* 15
2.1.3 Peningkatan Kreativitas Siswa 18
2.1.4 Indikator Kreativitas 24
2.1.5 Pembelajaran Membuat Karya Dekoratif 28
2.1.6 Aktivitas Belajar Siswa 33
2.2 Kajian Empiris 36
2.3 Kerangka Berpikir 42

BAB III METODE PENELITIAN 45
3.1 Desain Penelitian 45
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 46
3.3 Prosedur Penelitian 48
3.4 Data dan Sumber Data 51
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 54
3.6 Teknik Keabsahan Data 59
3.7 Teknik Analisis Data 61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 66
4.1 Hasil Penelitian 66
4.2 Pembahasan 146
4.3 Implikasi Penelitian 157
BAB V PENUTUP 159
5.1 Simpulan 159
5.2 Saran 160
DAFTAR PUSTAKA 161
LAMPIRAN 168

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery learning* 17
Tabel 2.2 Kompetensi Keterampilan pada kelas III..... 31
Tabel 3.1 Kriteria ketuntasan data observasi 65
Tabel 4.1 Hasil observasi memberikan stimulus..... 67
Tabel 4.2 Hasil observasi memberikan permasalahan 71
Tabel 4.3 Hasil observasi mengumpulkan data..... 75
Tabel 4.4 Hasil observasi memproses data 78
Tabel 4.5 Hasil observasi pembuktian 82
Tabel 4.6 Hasil observasi menarik kesimpulan..... 86

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Contoh Karya Dekoratif 33
Gambar 2.2 Hasil karya dekoratif Siswa Kelas III 33
Gambar 3.1 Peta SDN Sampangan 02 Kota Semarang..... 46
Gambar 3.2 Kondisi SDN Sampangan 02 Kota Semarang..... 46
Gambar 4.1 Guru menyampaikan tujuan pembelajaran..... 69
Gambar 4.2 Guru memberikan stimulus 69
Gambar 4.3 Guru memberikan kesempatan diskusi 73
Gambar 4.4 Guru memberikan permasalahan 73
Gambar 4.5 Guru membentuk kelompok 73
Gambar 4.6 Guru memberikan kesempatan mencari referensi..... 76
Gambar 4.7 Guru memberikan kesempatan mencari inspirasi 77
Gambar 4.8 Guru memberikan kesempatan presentasi hasil diskusi..... 77
Gambar 4.9 Guru memberikan kesempatan membuat karya dekoartif..... 80
Gambar 4.10 Guru berkeliling kelas 81
Gambar 4.11 Guru memberikan bimbingan kepada siswa 81
Gambar 4.12 Guru memberi kesempatan presentasi karya..... 84
Gambar 4.13 Guru memberi kesempatan siswa berkomentar 84
Gambar 4.14 Guru mengarahkan siswa memberikan *reward*..... 85
Gambar 4.15 Guru memberikan sara 88
Gambar 4.16 Guru menyimpulkan pembelajaran 88
Gambar 4.17 Hasil karya yang dibuat secara detail..... 94
Gambar 4.18 Hasil karya siswa berbahan stik es krim 94
Gambar 4.19 Siswa membuat karya secara mandiri 94
Gambar 4.20 Siswa membuat karya dengan teknik yang baik 95
Gambar 4.21 Siswa membuat karya yang unik..... 100
Gambar 4.22 hasil karya siswa ikan dan lingkungannya 100
Gambar 4.23 Hasil karya siswa kupu-kupu dengan lingkungannya..... 101
Gambar 4.24 Keanekaragaman hiasan karya dekoratif 105
Gambar 4.25 Siswa memberikan *reward*..... 110

Gambar 4.26 Hasil karya siswa yang unik 111
Gambar 4.27 Hasil karya siswa mengkombinasikan warna..... 111
Gambar 4.28 Hasil karya siswa yang dibuat dengan detail 111
Gambar 4.29 Hasil karya siswa dengan hiasan rapi..... 116
Gambar 4.30 Hasil karya dekoratif siswa yang memiliki ciri khas 120
Gambar 4.31 Siswa membuat karya dengan mandiri..... 121
Gambar 4.32 Hasil karya siswa yang original 121
Gambar 4.33 Hasil karya yang memanfaatkan stik es krim..... 121
Gambar 4.34 Siswa membuat karya secara mandiri 125
Gambar 4.35 Hasil karya dekoratif siswa yang unik 130
Gambar 4.36 Hasil karya siswa yang berasal dari imajinasi..... 130
Gambar 4.37 Hasil karya siswa hasil dari modifikasi..... 131
Gambar 4.38 Hasil karya siswa dengan hiasan penuh 131
Gambar 4.39 Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran..... 134
Gambar 4.40 Siswa bertanya mengenai stimulus yang diberikan..... 135
Gambar 4.41 Siswa mempresentasikan hasil diskusi..... 137
Gambar 4.42 Siswa antusias berdiskusi..... 137
Gambar 4.43 Siswa mencari referensi 139
Gambar 4.44 Siswa mencari inspirasi untuk membuat hiasan..... 139
Gambar 4.45 Kedisiplinan siswa ketika membuat karya..... 141
Gambar 4.46 Siswa antusias membuat karya dekoratif 142
Gambar 4.47 Siswa memperhatikan presentasi temannya..... 144
Gambar 4.48 Siswa memberikan *reward* tepuk tangan 144

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir 44

Bagan 3.1 Triangulasi Sumber 60

Bagan 3.2 Triangulasi Teknik 61

Bagan 3.3 Skema Analisis Miles Huberman 62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Data informan penelitian 169
Lampiran 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian 171
Lampiran 3 Lembar observasi pelaksanaan model *discovery learning* 173
Lampiran 4 Hasil observasi pelaksanaan model *discovery learning* 177
Lampiran 5 Rekap hasil observasi pelaksanaan model *discovery learning* 189
Lampiran 6 Kisi-kisi pedoman wawancara pelaksanaan model *discovery learning* 192
Lampiran 7 Lembar wawancara guru terkait pelaksanaan model *discovery learning* 193
Lampiran 8 Hasil wawancara guru terkait pelaksanaan model *discovery learning* 195
Lampiran 9 Lembar wawancara siswa terkait pelaksanaan model *discovery learning* 198
Lampiran 10 Hasil wawancara siswa terkait pelaksanaan model *discovery learning* 200
Lampiran 11 Kisi-kisi pedoman wawancara kepala sekolah 206
Lampiran 12 Lembar wawancara kepala sekolah 207
Lampiran 13 Hasil wawancara kepala sekolah 209
Lampiran 14 Kisi-kisi pedoman wawancara guru senior 211
Lampiran 15 Lembar wawancara guru senior 212
Lampiran 16 Hasil wawancara guru senior 213
Lampiran 17 Lembar catatan lapangan 214
Lampiran 18 Hasil catatan lapangan 215
Lampiran 19 Lembar observasi kreativitas siswa membuat karya dekoratif 218
Lampiran 20 Hasil observasi kreativitas siswa membuat karya dekoratif 223

Lampiran 21 Rekap Hasil observasi kreativitas siswa membuat karya dekoratif 253
Lampiran 22 Kisi-kisi wawancara guru terkait kreativitas siswa 256
Lampiran 23 Lembar wawancara guru terkait kreativitas siswa..... 257
Lampiran 24 Hasil wawancara guru terkait kreativitas siswa..... 259
Lampiran 25 Lembar observasi aktivitas siswa 263
Lampiran 26 Hasil observasi aktivitas siswa 267
Lampiran 27 Rekap hasil observasi aktivitas siswa..... 285
Lampiran 28 Rencana pelaksanaan pembelajaran 289
Lampiran 29 Dokumentasi penelitian..... 294
Lampiran 30 Surat keterangan telah melakukan penelitian 295
Lampiran 31 Surat keterangan validasi instrumen..... 296

LAMPIRAN PRA PENELITIAN

Lampiran 1 Hasil wawancara pelaksanaan pembelajaran membuat karya dekoratif 298
Lampiran 2 Dokumentasi pra penelitian..... 301
Lampiran 3 Surat keterengan telah melakukan identifikasi masalah..... 302

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia demi mencetak individu menjadi pribadi yang berguna untuk masyarakat dan negara. Salah satu hak warga negara adalah setiap anak berhak untuk mengenyam pendidikan yang layak. Negara juga berusaha mewujudkan hak tersebut dengan menciptkan program wajar (wajib belajar 9 tahun). Dengan mengenyam pendidikan, anak dapat mengembangkan potensi, minat, kreativitas, dan bakat yang ada dalam dirinya sehingga anak tersebut menjadi pribadi yang dapat bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Pendidikan adalah upaya sadar yang berproses untuk menjadikan manusia sebagai sebuah sumber daya yang terberdayakan dengan segala potensinya (Triyanto, 2018: 66).

Terkait dengan pelaksanaan program pendidikan, pemerintah sudah berusaha untuk selalu meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya program pemerataan pendidikan yaitu mengirimkan guru-guru profesional untuk ditugaskan ke daerah-daerah terluar, terpencil, dan tertinggal yang ada di Indonesia sebagai langkah kepedulian pemerintah akan pendidikan yang ada di Indonesaia ini. Hal tersebut juga sudah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 1 yang berbunyi:

> "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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."

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dalam dirinya, maka diperlukan suatu perencanaan khusus untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengaktifkan siswa, namun tetap bertumpu pada tujuan utama dari pelaksanaan pembalajaraan itu sendiri. Tujuan tersebut meliputi penguasaan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Tidak ada rasa keterpaksaan dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka merasa senang dan termotivasi untuk bereksplorasi menjawab rasa ingin tahunya. perencanaan tersebut sangatlah penting untuk dikuasai guru agar mampu bekerja secara profesional sehingga mampu mengantarkan peserta didik mencapai kompetensi yang seharusnya. Perencanaan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Model pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah model yang didalamnya dapat mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran serta mampu mengarahkan siswa menemukan sendiri konsep yang akan dipelajari.

Model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka sendiri (Sapitri, 2016: 64).

Model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah. Sehingga dengan penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu selain itu agar kondisi belajar yang awalnya pasif menjadi lebih aktif dan kreatif. Sehingga guru dapat mengubah pembelajaran yang awalnya *teacher oriented* menjadi *student oriented* (Yuliana, 2018: 22).

Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* merupakan upaya untuk meningkatkan kreatvitas siswa dalam membuat karya dekoratif. model pembelajaran *discovery learning* tidak hanya semata-mata hanya memberikan pelatihan saja kepada siswa, melainkan juga memberi pengalaman langsung dimana pengalaman tersebut berdampak pada keterampilan yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa. Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung adalah mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Pada hakekatnya seni merupakan aktivitas yang menghasilkan banyak pengalaman. Pengalaman yang didapat melalui aktivitas seni tidak lepas dari proses yang melibatkan pandangan, tinjauan, penglihatan, atau penglihatan indrawi (Nurharini, 2013: 107).

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang merupakan sarana pemenuhan kebutuhan estetik (Suardana, 2007: 215). Seni dijadikan sebagai media pendidikan, maka dari itu harus menjadi sarana yang dapat memupuk, membina, dan mengembangkan secara menyeluruh potensi manusia sebagai mahluk idividu, sosial, dan budaya (Triyanto, 2018: 70).

Pendidikan seni budaya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan produktifitas anak. Pada hakekatnya pembelajaran seni jika dikelola dengan baik dapat memberikan banyak kontribusi dalam meningkatkan kreativitas anak didik (Kusmastuti, 2017: 101). Pengembangan tujuan pendidikan seni hendaknya mendasarkan nilai-nilai, gagasan, (cita-cita dan tingkat kedewasaan) siswa, dan pola-pola hidup kreatif melalui latihan-latihan (Iryanti, 2001: 42).

Menurut Unesco (dalam Triyanto, 2017: 35) pendidikan seni harus diarahkan untuk membangun kapasitas kreatif siswa dan kesadaran budaya (kapasitas apresiatif) kepada siswa sebagai bekal siswa untuk hidup bermasyarakat. Salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif adalah dengan menciptakan pembelajaran lingkungan terutama dengan melibatkan pengalaman nyata siswa dalam belajar. Upaya ini dapat dicapai dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat (Corebima dkk, 2016:247).

Seni budaya dan prakarya pada dasarnya memiliki tujuan untuk mencetak siswa agar menjadi pribadi yang kreatif dan produktif. Kreatif di sini dalam artian siswa dapat menampilkan atau membuat suatu karya sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Dalam penelitian memfokuskan pembahasan pada materi membuat karya dekoratif. Membuat karya dekoratif termuat dalam tema 7 sub tema 3 yang terdapat pada buku tematik kurikulum 2013 dan termasuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP. Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi membuat karya dekoratif inilah siswa dilatih selain untuk dapat memahami pengetahuan tentang seni tetapi juga diharapkan untuk dapat memproduksi atau membuat suatu karya yang indah.

Kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada sebelumnya (Yuliati, 2007:3). Kreativitas berperan untuk memberikan pengalaman estetik dengan cara berapresiasi, berkreasi, dan berinteraksi melalui kesenian. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan ide-idenya, kemauannya, kreativitasnya dalam proses pembelajaran sehingga berpeluang untuk menambah wawasan, pengetahuan, kepekaan kepedulian, serta potensi lainnya secara bebas dan menyenangkan. Kreativitas sebagai hasil dari adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan di mana ia berada (Munandar, 2012: 12). Kreativitas merupakan wujud akhir dari hasil pengamatan yang telah dilakukan anak-anak, karena tanpa pengamatan, kreativitas tersebut nyaris tidak ada (Setiawan, 2017: 114).

Saat ini banyak orang yang beranggapan bahwa kreativitas merupakan sebuah unsur bawaan sejak lahir yang hanya dimikili oleh sebagian orang saja dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu untuk diasah dan tidak membutuhkan adanya rangsangan lingkungan atau kondisi lingkungan. Anggapan tersebut adalah sebuah anggapan yang salah, sebab pada dasarnya semua orang memiliki potensi untuk menjadi orang yang kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda (Firdaus, 2015: 7). Tetapi untuk menumbuhkan potensi kreatif tersebut hendaknya diperlukan pembiasaan secara terus-menerus, latihan rutin, dan pengulangan (Muliawan, 2016:3).

Berdasarkan dokumentasi hasil karya siswa, terlihat hasil karya siswa satu dengan siswa lainnya masih cenderung sama. Siswa juga belum mampu untuk mengkombinasikan bahan dalam membuat karya dekoratif. Siswa belum berani untuk menuangkan ide dan kreasinya sendiri dalam karyanya. Siswa juga belum berani untuk mempesentasikan hasil karyanya karena merasa hasil karya yang dihasilkan masih kurang bagus. Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III B SDN Sampangan 02 Semarang.

Hal-hal yang dilakukan guru dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* dapat berdampak pada meningkatnya kreativitas siswa. Siswa diberikan kebebasan dan menemukan sendiri pola hiasan yang cocok untuk menghias kartu ucapan dan kalengnya. Guru hanya memberikan stimulus, kemudian siswalah yang nantinya akan menemukan sendiri pengetahuan dan ketrampilan yang diinginkan. Jadi guru hanya sebagai fasilitator,dan siswalah yang aktif untuk menentukan sendiri pola hiasan sesuai dengan ide dan kreasi mereka masing-masing.

Beberapa penelitian yang mendukung antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Nurharini, Atip Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES tahun 2013 (Vol. 30 Nomor 2) yang berjudul "*Application the Investigation Group Method to Improve Students Competence Standard in Arts Appreciation on the Subject of Visual Arts for Students of PGSD Unnes*". Hasil penelitian menunjukan bahwa Penerapan metode group investigasi

dalam pembelajaran seni rupa meningkatkan motivasi, responbilitas, dan kompetensi mahasiswa dalam berapresiasi terhadap karya-karya seni rupa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan disetiap indikator, baik itu indikator dari motivasi, responbilitas, dan standar kompetensi mahasiswa. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu membahas megenai karya seni rups. Namun perbedaanya terletak pada model pembelajaran yang diamati, dalam penelitian tersebut model pembelajaran yang diamati adalah Group Investigation, sedangkan peneliti mengamati model pembelajaran *discovery learning.*

Selain itu diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati, Sukma Vavilya pada tahun 2014 dengan judul "Pemanfaatan bahan alam untuk meningkatkan kreativitas membuat mozaik pada siswa di Sekolah Dasar". Hasil penelitian data menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan alam untuk membuat karya mozaik dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan dapat meningkatkan kreativitas hasil karya siswa, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Peningkatan aktivitas guru di sini meliputi indikator pemberian apersepsi, memberikan umpan balik, melakukan demonstrasi pembuatan karya serta memberikan pelatihan lanjutan kepada siswa. Sedangkan peningkatan aktivitas siswa meliputi indikator merespon apersepsi dari guru, keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, berani untuk menampilkan hasil karya, serta berani untuk memberikan komentar terhadap hasil karya dari temannya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu membahas mengenai peningkatan kreativitas siswa dan penerapan model pembelajaran langsung.

Perbedaanya adalah pada materi yang diamati, dalam penelitian ini materi yang diamati adalah membuat mozaik, sedangkan penelitian tentang membuat karya dekoratif.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Kutsiyah, Maisaratul (2014), dipublikasikan oleh PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Volume 2 Nomor 2, Tahun 2014) yang berjudul "Penerapan metode proyek untuk meningkatkan Kreativitas menggambar dekoratif pada siswa di Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut adalah penerapan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian peneliti yaitu membahas mengenai peningkatan kreativitas siswa. Namun yang membedakan adalah model pembelajaran dan materi yang diamati. Dalam penelitian ini menggunakan metode proyek sedangkan peneliti menggunakan metode *Direct Instruction*. Perbedaan selanjutnya adalah jika dalam penelitian ini mengamati materi menggambar dekoratif, sedangkan materi penelitian saya adalah membuat karya dekoratif.

Penelitian lain yang relevan adalah Penelitian yang dilakukan oleh Rosarina pada tahun 2016 dengan judul "Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda". Hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model *discovery learning* merupakan suatu alternatif untuk meningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini memiliki persamaan

dengan penelitian peneliti yaitu membahas mengenai penerapan model *discovery learning*. Perbedaanya adalah pada materi yang diamati, dalam penelitian ini materi yang diamati adalah perubahan wujud benda, sedangkan peneliti membahas tentang materi membuat karya dekoratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengkaji tentang "Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III di SD Negeri Sampangan 02 Semarang". Alasan peneliti mengkaji model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif karena peneliti ingin mengetahui secara mendalam mengenai bagaimana pelaksanaan model *discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, serta aktivitas siswa dalam pelaksanaan model *discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti membatasi permasalahan pada pelaksanaan model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif, kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Peneliti ingin mengkaji mengenai model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Kota Semarang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.3.1 Bagaimanakah pelaksanaan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang?

1.3.2 Bagaimanakah kreativitas siswa dengan diterapkannya model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang?

1.3.3 Bagaimanakah aktivitas siswa dalam model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.4.1 Mendeskripsikan pelaksanaan model *discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif siswa kelas III di SDN Sampangan 02 Semarang.

1.4.2 Mendeskripsikan kreativitas siswa dengan diterapkannya model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif siswa kelas III di SD Negeri Sampangan 02 Semarang.

1.4.3 Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif siswa kelas III di SD Negeri Sampangan 02 Semarang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa konsep tentang model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III SD N Sampangan 02 Semarang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 **Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar materi membuat karya dekoratif.

1.5.2.2 **Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah agar siswa meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Seperti, mampu mengkolaborasikan bahan, menuangkan ide dan imajinasi dalam karyanya, dan dapat membuat karya yang memiliki keunikan.

1.5.2.3 **Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif. Sekolah dapat mencetak siswa menjadi pribadi yang kreatif terutama dalam bidang membuat karya dekoratif.

1.5.2.4 **Bagi Peneliti**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretis

2.1.1 Belajar sebagai Bentuk Pengalaman dari Proses Perubahan Tingkah Laku

Belajar merupakan suatu kegiatan yang sangat penting untuk dilakukan demi mendapatkan ilmu pengetahuan maupun keterampilan yang dapat bermanfaat sebagai bekal untuk kehidupan siswa nantinya. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku, dimana tingkah laku tersebut didapat dari hasil pengalamannya sendiri yang berasal dari hasil interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2).

Widiasworo (2018: 15) mengungkapkan bahwa belajar merupakan keseluruhan ativitas, baik fisik maupun mental (psikis), yang berlangsung dalam interaksi aktif pada suatu lingkungan yang menghasilkan perubahan,baik dalam taraf pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan. Sejalan dengan hal tersebut, Hilgard (dalam Suyono, 2017:12) berpendapat bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku, dimana perubahan tersebut disebabkan karena adanya respon dari lingkungan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan

keterampilan, maupun perubahan sikap dan perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya respon dan interaksi dengan lingkungan.

Pelaksanaan kegiatan belajar harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar agar tujuan dari kegiatan belajar tesebut dapat tercapai secara maksimal. Prinsip umum belajar tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar

a) Ketika belajar usahakan semua siswa dapat barpartisipasi aktif, untuk meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan belajar;
b) Belajar harus dapat memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar;
c) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana dengan lingkungan yang menantang tersebut anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk bereksplorasi;
d) Belajar perlu adanya interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

(2) Sesuai hakikat belajar

a) Belajar merupakan proses berkelanjutan, artinya harus dilakukan secara bertahap sesuai perkembangan siswa;
b) Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan *discovery* atau penemuan;
c) Perlu adanya stimulus untuk mendapatkan respon dari siswa.

(3) Sesuai materi / bahan yang harus dipelajari

a) Belajar bersifat keseluruhan dan penyajian materi hendaknya dibuat sesedarhana mungkin, sehingga siswa mudah menangkap materi yang disampaikan;

b) Belajar hendaknya dapat mengembangkan kemampuan siswa sesuai tujuan belajar yang ingin dicapai.

(4) Syarat keberhasilan belajar

a) Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang;

b) Dalam proses belajar perlu adanya pengulangan berkali-kali agar materi yang disampaikan lebih mendalam pada diri siswa (Slameto, 2013: 27).

2.1.2 Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Materi Membuat Karya Dekoratif

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dipahami oleh setiap pendidik, karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi multiarah antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang berisikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dan merencanakan aktivitas belajar mengajar (Shoimin, 2014: 23-24).

Model *discovery learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk menemukan sendiri konsep pengetahuan dan ketrampilannya. Siswa dibimbing untuk melakukan serangkaian tahap pembelajaran mulai dari mengamati hinga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan maupun ketrampilan (Widiasworo, 2018:146). Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Effendi (2012) (dalam Yuliana, 2018:

22) mengemukakan *discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan ketrampilan.

Model *discovery learning* adalah pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka bersama dan memperbaiki pemahaman pada saat diberi tugas ataupun melakukan percobaan (Sapitri, 2016: 65).

Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* diantaranya: 1) membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilam dan proses kognitif; 2) pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh melalui meodel ini akan bertahan lama; 3) menimbulkan rasa seneng pada siswa karena tumbuhnya rasa untuk menyelidiki; dan 4) mendorong siswa berpikir dan bekerja sesuai dengan ide dan inisiatif mereka sendiri (Widiasworo, 2018: 147).

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulksn bahwa model *discovery learning* adalah sebuah model pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa mereka dapat menemukan sendiri konsep dan materi pembelajaran sehingga pengetahuan dan ketrampilan mereka akan meningkat.

Sintaks model *discovery learning* terbagi dalam enam fase, fase-fase tersebut dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery learning*

Fase Deskripsi	**Peran Guru**
Fase 1 *Stimulation* (pemberian rangsangan)	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru memberikan stimulus yaitu meminta siswa untuk mengamati sebuah video animasi mengenai seorang anak yang sedang berjalan-jalan di kebun binatang, gurumembagi siswa menjadi 3 kelompok, yaitu: kelompok air, darat, dan udara.
Fase 2 *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)	Siswa berdiskusi untuk mengidentifikasi hewan mana sajakah yang hidup di air, darat, dan udara berdasakan video yang telah ditayangkan, kemudian menuliskannya di buku. Siswa juga diminta membuat hewan tersebut beserta lingkungan tempat tinggalnya.
Fase 3 *Data collection* (Pengumpulan Data)	Siswa diberikan kesempatan mencari referensi mengenai hewan apa saja yang hidup di air, darat, maupun udara melalui buku siswa. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengamati hewan yang ada di sekitar sekolah.
Fase 4 *Data processing* (Pengolahan Data)	Siswa membuat karya dekoratif dengan hiasan hewan beserta lingkungan tinggalnya sesuai dengan kelompok yang didapatkannya.
Fase 5 *verification* (Pembuktian)	Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.
Fase 6 *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)	Siswa dan guru menyimpulkan mengenai karya dekoratif yang dibuat oleh siswa. Guru memberikan saran dan masukkan atas karya ang dibuat oleh siswa.

(Yuliana, 2018: 22)

Untuk menunjukkan perubahan yang terjadi ketika pelaksanaan model *discovery learning*, dibutuhkan indikator-indikator yang mampu untuk mengukur

tingkat keberhasilan dari pelaksanaan model *discovery learning*. Indikator dari pelaksanaan model *discovery learning* dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Memberikan rangsangan kepada siswa / *Stimulation*
2. Memberikan suatu permasalahan / *Problem Statement*
3. Mengumpulkan data / *Data Collection*
4. Memproses data / *Data Processing*
5. Pembuktian / *Verification*
6. Menarik kesimpulan / *Generalization*

2.1.3 Peningkatan Kreativitas Siswa

Suatu pernyataan yang sering terdengar bahwa kreatif sangatlah penting digali dan diasah sejak anak kecil, generasi muda harus kreatif dan kretivitas harus ditanamkan ke siswa (Zufriady, 2017: 117). Pemikiran dan ide kreatif siswa perlu digali dan diasah sejak anak kecil yaitu mulai jenjang taman kanak-kanak. Selama ini kreativitas sering dianggap bukan hal yang penting dalam keberbakatan, karena yang dianggap penting dalam keberbakatan adalah inteligensi (Nainggolan, 2015: 345).

Kreatif adalah sifat yang dimiliki oleh setiap manusia walaupun kadar kreativitas dari setiap orang seringkali berbeda. Kreativitas seringkali dikaitkan dengan kemampuan sesorang untuk mencipta suatu karya atau produk. Kreativitas juga dianggap sebagai perilaku yang konstruktif, inovatif, dan produktif yang dapat diamati melalui tindakan atau kecakapan sesorang. Kreativitas dalam bahasa Arab berasal dari kata *abda'a* yang berarti *ikhtara'a* (membuat sesuatu yang baru) atau *ibtakara* (berinovasi). Sedangkan dalam *Lisanul-Arab* kreativitas sering disebut

bada'a asy-syai yang memiliki arti membuat sesuatu yang baru dan berbeda dengan lainnya (Hajjaj, 2010:16).

Kreativitas adalah daya cipta yang dimiliki oleh seseorang yang melibatkan mental untuk melahirkan sebuah gagasan dan konsep yang baru. (Eliza, 2018: 175).

Menurut Moreno (dalam Slameto, 2013:146) mengungkapkan bahwa kreativitas bukanlah suatu penemuan yang belum pernah diketahui oleh orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas yang sebenarnya adalah sesuatu yang baru untuk diri sendiri, meskipun produk kreativitas tersebut bukan menjadi hal yang baru untuk orang lain. Sependapat dengan hal tersebut Haefele (dalam Hayati, 2016:59) menyebutkan bahwa tidak semua produk kreativitas harus benar-benar baru, tetapi bisa berupa kombinasi atau perpaduan dari unsur-unsur yang bisa saja sudah ada lama sebelumnya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan sesorang untuk menciptakan, memodifikasi, atau menyempurnakan sesuatu, baik berupa sebuah benda maupun gagasan dan pengetahuan. Kreativitas membuat karya dekoratif merupakan kemampuan siswa untuk menciptakan sebuah karya dekoratif, dimana karya tersebut berbeda dan memiliki keunikan tersendiri.

Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi dan bakat untuk menjadi pribadi yang kreatif, meskipun potensi kreatif tersebut dalam bidang, jenis dan kadar yang berbeda-beda (Munandar, 2012: 45).

Kreativitas menurut jenisnya terbagi dalam 2 kategori. Kategori tersebut meliputi:

1) Kreativitas Motorik,

   Kreativitas siswa yang berasal dari aktivitas fisik sehingga dapat menghasilkan suatu karya. Contoh: aktivitas fisik siswa ketika membuat karya dekoratif sehingga menghasilkan karya seni yang unik.

2) Kreativitas Imajinatif

   Kreativitas siswa yang berkaitan dengan kemampuan mengkhayal atau berimajinasi, kemudian hasil dari imajinasi tersebut dituangkan dalam bentuk karya seni. Contoh: siswa membuat karya dekoratif dengan motif kartun, dimana kartun tersebut berasal dari imajinasi siswa (Muliawan, 201 6: 6).

Kreativitas seperti diketahui merupakan sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan berbeda dari sebelumnya. Kreativitas dapat juga diartikan sebagai kemampuan untuk melakukan sebuah perubahan termasuk modifikasi-modifikasi yang dibuat memiliki pola dan maksud tertentu. Kreativitas dapat muncul dan terbentuk karena dipengaruhi oleh unsur pembentuk kreativitas.

Unsur kreativitas merupakan gabungan antara kebutuhan hidup, kesenangan imajinatif dan kemampuan intelektual yang dituangkan dalam bentuk nyata melalui daya karya cipta motorik manusia. Unsur yang paling mendasar menjadi faktor penentu pembentukan kreativitas meliputi:

1) Kemampuan Berimajinasi

   Kreativitas sebagai satu bentuk hasil cipta, rasa dan karsa manusia berdasarkan asal-usul pembentukannya sebagian besar didominasi oleh kekuatan imajinasi, baik imajinasi rasional (masuk akal) ataupun imajinasi fiktif (khayal). Misalnya kemampuan siswa membuat karya dekoratif berdasrkan imajinasi

yang didapatnya ketika menonton sebuah film kartun, kemudian gambaran imajinasi tersebut kemudian dituangkan ke dalam suatu karya dekoratif.

2) Kapasitas Memori / data pengetahuan

Kapasitas memori merupakan modal dasar dari proses penggabungan dan modifikasi yang dilakukan untuk menciptakan suatu produk kreativitas. Memori pengetahuan yang baru bergabung dengan memori pengetahuan lama kemudian membentuk pengetahuan baru yang berbeda dari wujud asalnya. Hasil dari proses penggabungan data memori dalam bentuk wujud nyata inilah yang disebut dengan kreativitas. Misalnya siswa membuat karya dekoratif berdasarkan pengalamannya ketika bertamasya di sebuah kebun, kemudian apa saja yang ada dalam kebun tersebut kemudian dituangkan dalam sebuah karya dekoratif.

3) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik merupakan kemampuan seseorang dalam mewujudkan ide kreatif yang dimilikinya ke dalam bentuk karya dekoratif. Keterampilan motorik sebagian besar berasal dari bakat alami yang dimiliki, namun dapat juga dibentuk melalui latihan dan pembiasaan yang diulang secara rutin dan terus menerus. Keterampilan motorik dalam pembentukan kreativitas menempati posisi yang paling penting, hal tersebut disebabkan karena kreativitas motorik inilah suatu ide kreatif dapat dituangkan ke dalam bentuk atau wujud yang nyata sehingga dapat dinikmati dan bermanfaat bagi orang lain. Contoh: ide imajinatif siswa yang dituangkan dalam wujud karya dekoratif dengan bantuan keterampilan motorik (Muliawan, 2016: 19).

Seperti diketahui, bentuk-bentuk kreativitas itu sangat banyak sekali, oleh sebab itu untuk mengembangkan kreativitas anak juga membutuhkan cara dan teknik yang bervariasi. Menurut Torrance (1965) (dalam Slameto, 2013: 154) memiliki beberapa saran yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan pemikiran kreatif siswanya. Saran tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Hargai pertanyaan, pernyataan, ataupun pendapat dari siswa, meskipun terkadang pertanyaan atau pernyataan tersebut terdengar aneh karena di luar konteks pembelajaran atau bahkan di luar nalar manusia;
2) Hargai gagasan maupun hasil karya siswa, penghargaan dapat berupa tepuk tangan dari teman-temannya dan katakan bahwa gagasan atau hasil karya tersebut tersebut sangatlah baik dan bagus. Hal kecil inilah yang akan membangkitkan perasaan bangga dalam diri siswa tersebut sehingga ia bersemangat untuk terus berlatih;
3) Berikan kesempatan siswa untuk melakukan sesuatu tanpa diberikan ancaman bahwa pekerjaannya akan dinilai. Hal tersebut akan membuat siswa untuk lebih berani untuk menuangkan ide-ide mereka dalam suatu karya;

Banyak sekali cara yang untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan menerapkan model *discovery learning*, karena dalam model pembelajaran tersebut memuat kegiatan sebagai berikut :

1) Pembiasaan

   Kegiatan untuk melatih siswa melakukan hal yang sama secara rutin dan terus menerus. Pengembangan kreativitas dengan cara pembiasaan cukup sederhana, setiap hari siswa dilatih untuk melakukan sesuatu secara rutin. contoh: siswa

mengumpulkan kaleng bekas kemudian menghiasnya sehingga kaleng dapat menjadi karya seni yang indah. Dari pembiasaan inilah siswa akan menjadi lebih kreatif. Selain itu imajinasi siswa akan semakin berkembang dan terbiasa untuk mengolah barang bekas menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat. Dalam penelitian ini barang bekas yang dipakai adalah kaleng.

2) Latihan

Teknik latihan sangat membantu siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui pelatihan inilah siswa akan diberikan bimbingan dan arahan agar dapat menyelesaikan karya dekoratif seindah dan sebagus mungkin.

3) Supply (penyediaan) media perantara

Pada teknik Supply (penyediaan) media perantara, siswa tidak lagi mendapat bimbingan dan arahan dari guru. Siswa diberikan kebebasan untuk menghias kaleng sesuai dengan ide dan kreasi mereka masing-masing.

4) Memakai tenaga bantu

Secara teknis, ini adalah teknik yang paling mudah dilakukan sebab orangtua tidak perlu lagi untuk repot-repot mendampingi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Guru di sini berperan untuk mengembangkan kreativitas siswa.

5) Pembelajaran Formal

Cara ini biasanya berbentuk mata pelajaran tambahan atau ekstrakurikuler. Biasanya materi pelajaran tambahan semacam ini disesuaikan dengan bakat dan minat siswa. Pembelajaran formal semacam ini sebagian besar wajib

diikuti oleh setiap siswa. Bedanya tidak setiap siswa wajib mengikuti kegiatan ekstrakurikuler (Muliawan, 2016:73-79).

Namun untuk mengembangkan kreativitas siswa menurut kebanyakan orang merupakan hal yang gampang-gampang susah. Artinya, gampang apabila siswa termasuk anak yang mudah memahami pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan oleh orangtua ataupun guru, tetapi akan menjadi sulit apabila mengalami keadaan yang sebaliknya.

2.1.4 Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas merupakan sesuatu yang dapat memberikan petunjuk, patokan, dan keterangan tentang ciri dari kreativitas itu sendiri. Ada 4 indikator berpikir kreatif, yaitu (1) *fluence* (kemampuan menghasilkan banyak ide), (2) *flexibility* (kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi), (3) *originality* (kemapuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada), dan (4) *elaboration* (kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail) (Arnyana, 2006: 499).

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas (2007), bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot.
3) Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah.
4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
5) Mempunyai dan menghargai rasa keindahan.

6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain.
7) Memiliki rasa humor tinggi.
8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat.
9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal).
10) Dapat bekerja sendiri.
11) Senang mencoba hal-hal baru.
12) Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi). (Susanto, 2014:102 – 103).

Menurut pendapat dari Sund (1975) (dalam Slameto, 2013:147), indikator-indikator kreativitas yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan kisi-kisi dan instrumen penelitian yaitu sebagai berikut:

1) Memiliki hasrat rasa ingin tahu yang besar
2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
3) Panjang akal
4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti
5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
8) Berpikir fleksibel
9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak

10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
11) Memiliki semangat dalam bertanya dan meneliti
12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

Menurut Torrance (dalam Susanto 2014: 101) mengemukakan bahwa ada empat ciri kemampuan yang dimiliki oleh orang yang kreatif, antara lain adalah sebagai berikut:

1) Kelancaran (*Fluency*) merupakan sebuah kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide.
2) Keluwesan dan fleksibilitas (*Flexibility*) merupakan yaitu kemampuan menghasilkan ide-ide yang beragam.
3) Kerincian atau elaborasi (*Elaboration*) merupakan sebuah kemampuan untuk mengembangkan, membumbui, ataupun mengeluarkan sebuah ide.
4) Orisinilitas (*Originality*) merupakan sebuah kemapuan untuk menghasilkan ide dari orang lain atau dalam arti ide tersebut terkesan unik.

Sedangkan menurut Affan (2015: 60) nilai karakter kreatif seseorang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mampu menciptakan keragaman gagasan guna memecahkan persoalan.
2. Mampu memberikan penilaian dan tanggapan saat kegiatan pembelajaran.
3. Memiliki kemampuan mencoba.
4. Melatih kemampuan eksplorasi.
5. Peka terhadap nilai estetik.

6. Memiliki sikap apresiatif yang tinggi

Indikator anak yang kreatif dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, misalnya keterampilan berpikir lancar (*fluency),* berpikir luwes/fleksibel (*flexibility),* berpikir orisinal (*originality),* keterampilan memerinci (*elaboration),* dan keterampilan menilai (*evaluation*). Sedangkan aspek afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan dari siswa, misalnya rasa ingin tahu, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni (Susanto, 2014:102).

Dari pendapat para ahli tersebut, peneliti merumuskan Indikator kreativitas membuat karya dekoratif sebagai berikut:

1. Keluwesan / fleksibilitas
2. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
3. Kerumitan motif hiasan
4. Peka terhadap nilai estetik
5. Kerapihan dan kebersihan
6. Keorisinilan
7. Kelancaran
8. Keunikan

2.1.5 Pembelajaran Membuat Karya Dekoratif

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar “, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil

dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran merupakan penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa untuk dapat belajar dengan baik (Susanto, 2013:19).

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Komponen utama dalam sebuah pembelajaran adalah siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran (Widiasworo, 2018:16).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan pendidik dengan tujuan untuk membantu siswa untuk dapat belajar dengan baik.

Seni merupakan sebuah ungkapan perasaan dari dalam diri siswa, ungkapan perasaan tersebut kemudian memunculkan rasa bangga dan akan menimbulkan kepuasaan tersendiri dalam diri siswa. Ki Hajar Dewantara (dalam Tumurang, 2006: 6) mengemukakan bahwa seni adalah segala sesuatu yang berasal dari perbuatan manusia yang dihasilkan dari ungkapan perasaan seseorang, dan ungkapan perasaan tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah kemampuan ataupun produk yang memiliki nilai keindahan dimana hasil tersebut dapat menggerakkan jiwa dan perasaan orang lain. Melalui aktivitas seni yang bebas dan imajinatif serta berpikir rinci dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif (Masyhur, 2014: 72).

Pembelajaran seni budaya mengembangkan semua bentuk aktivitas cita rasa keindahan yang meliputi kegiatan berekspresi, berekplorasi, berkreasi dan apresiasi dalam bahasa, rupa, bunyi, gerak, tutur dan peran (Indri, 2018: 540). Muatan pembelajaran seni budaya dan prakarya meliputi aspek seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan prakarya. Seni rupa adalah cabang seni yang dapat dinikmati unsur estetikanya melalui indera pengelihatan. Karya seni rupa merupakan sebuah ungkapan gagasan, perasaan, emosional, dan pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk karya dua maupun tiga dimensi (Tumurang, 2006: 18). Karya seni visual (rupa) berfungsi untuk menyampaikan cerita, memahami ide-ide maupun perasaan dari dalam diri seseorang (Jazuli, 2016:73). Jadi dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah sebuah ungkapan perasan dan ide dari seseorang yang diwujudkan dalam bentuk sebuah karya. Seni rupa memiliki kontribusi yang sangat penting dalam perkembangan siswa antara lain melalui pembelajaran seni rupa seorang anak akan dapat mengembangkan mental, emosi, kreativitas, serta meningkatkan kemampuan apresiasi dan estetik siswa terhadap seni.

Terdapat berbagai macam dan jenis dari karya seni rupa. jenis-jenis karya seni rupa tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1) Karya seni rupa minor

   Contoh dari karya seni rupa ini adalah karya seni kerajinan dan karya seni industri.

2) Karya seni rupa monumental

   Contoh dari karya seni rupa ini adalah karya seni lukisan dan patung.

Sedangkan ditinjau dari ukurannya karya seni rupa terbagi atas:

1. Karya seni rupa dua dimensi

   Karya seni rupa yang mempunyai ciri ukuran panjang dan lebar, serta bersifat statis. Contoh dari karya seni dua dimensi adalah lukisan gambar, seni grafis, maupun gambar hidup atau film.

2. Karya seni tiga dimensi

   Karya seni rupa yang memiliki ciri ukuran panjang, lebar, isi dan mempunyai ruang. Contoh dari karya seni ini adalah patung dan boneka.

(Tumurang, 2006: 18)

Ruang lingkup materi untuk seni budaya dan prakarya cabang seni rupa di SD mancakup gambar ekspresif, gambar cerita, mozaik, karya relief, kerajinan dari bahan alam, produk rekayasa, pengolahan makanan, cerita warisan budaya, gambar dekoratif, montase, kolase, karya tiga dimensi, kerajinan dari bahan alam dan buatan, karya rekayasa sederhana bergerak dengan angin dan tali, gambar ilustrasi, topeng, patung, kerajinan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit, cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, pameran dan pertunjukan karya seni.

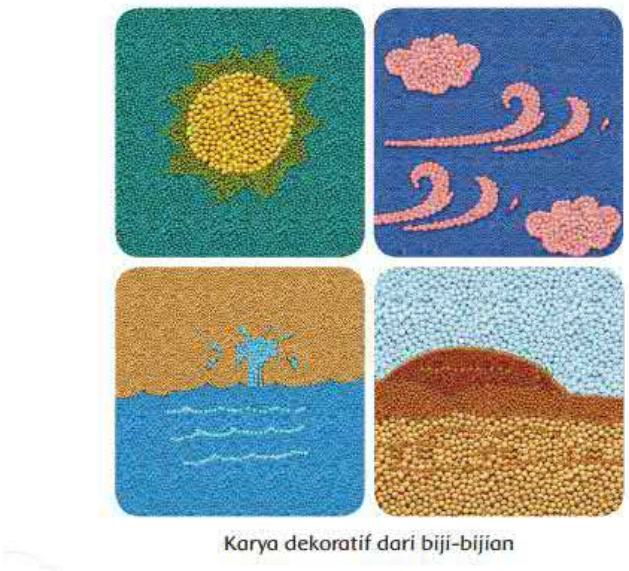
Dalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 pada Lampiran 30 mengenai Kompetensi Inti dan Dasar Seni Budaya dan Prakarya SD/MI. Di dalamnya menjelaskan mengenai berbagai kompetensi (spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan) mulai dari kelas I sampai kelas VI. Satu diantara beberapa materi seni rupa yang terdapat di kompetensi dasar adalah materi mengenai membuat karya dekoratif yang diajarkan di kelas III. Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan pada kelas III dirumuskan sebagai berikut.

Tabel 2.2 Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan pada kelas III

Tema	Tema 7 (Perkembangan Teknologi)
Subtema	Subtema 3 (Perkembangan Teknologi Komunikasi)
Pembelajaran	Pembelajaran 3
Kompetensi Inti	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	3.1 Mengetahui unsur-unsur rupa dalam karya dekoratif 4.1 Membuat karya dekoratif

Karya seni sesungguhnya adalah sebuah media ekspresi dan perasaan, kejiwaan atau ungkapan hati dari seseorang atau bahkan sebuah respon terhadap kondisi sosial di sekitarnya yang kemudian diwujudkan dalam sebuah hiasan (Fathurrahman, 2010: 84). Karya seni dekoratif adalah karya seni yang bertujuan untuk menghias suatu benda agar terlihat lebih indah dan menarik. Hiasan tersebut dapat mengubah kaleng dan kartu ucapan agar terlihat lebih menarik dan memiliki nilai estetik yang bagus. Penampilan karya lebih mengutamakan keindahan garis, bidang dan warna. Untuk menghias dekoratif bentuk-bentuk objek di alam disederhanakan dan digayakan tanpa meninggalkan bentuk aslinya. Misalnya tumbuhan, hewan dan lain-lain.

Karya seni dekoratif dapat diciptakan sesuai dengan kreativitas siswa. Bahan yang digunakan dapat berasal dari bahan alam maupun buatan. Bahan alam disini dapat meliputi: tanah liat, kayu, ubi-ubian, biji-bijian, dan daun-daunan. Sedangkan bahan buatan dapat meliputi: kertas, plastik, sabun, lilin, kaleng, cat, pensil, kain flanel, stik eskrim, batang korek api, kardus, dan lain-lain. Alat yang umum digunakan dalam membuat karya dekoratif adalah lem, gunting, penggaris, kuas, dan pisau. Dalam hal teknik berkarya dekoratif tergantung pada kreativitas dan kreasi masing-masing siswa, mereka dapat menggunakan teknik melipat, memotong, dan menempel. Contoh karya dekoratif dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Contoh Karya Dekoratif

Sumber: Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7 Energi dan Perubahannya.

Gambar 2.2 Hasil karya dekoratif Siswa Kelas III B

2.1.6 Aktivitas Belajar siswa dalam Membuat karya dekoratif

Aktivitas belajar adalah segala sesuatu yang dilakukan oleh siswa ketika pembelajaran sedang berlangsung. Secara umum pembelajaran berbasis aktivitas siswa bertujuan agar siswa bisa belajar aktif dan kreatif sehingga dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat mengasah potensi-potensi yang ada dalam diri siswa sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya aktivitas belajar dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya. Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut dijelaskan meliputi:

(1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi dalam individu dimana perubahan tersebut disadari oleh individu. Misalnya ia menyadari bahwa pengetahuan, kecakapan dan kebiasaan yang dimiliki akan meningkat. Contohnya dengan membuat karya dekoratif siswa akan secara sadar mengetahui jika kreativitasnya dalam membuat karya dekoratif akan semakin baik.

(2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri individu merupakan hasil proses belajar. Perubahan tersebut berlangsung terus menerus dan tidak statis. Hasil belajar akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya. Misalnya ketika seorang siswa membuat karya dekoratif, maka ia akan mengalami perubahan dari yang awalnya tidak kreatif dalam membat karya dekoratif menjadi siswa yang kreatif dalam membuat karya dekoratif. Perubahan ini berlangsung terus menerus hingga keterampilan membuat karya dekoratifnya menjadi lebih baik dan sempurna.

(3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan-perubahan dalam kegiatan belajar akan selalu bertambah dimana perubahan tersebut bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu itu sendiri. Misalnya siswa terus berlatih untuk membuat karya dekoratif, hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam membuat karya dekoratif.

(4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkah laku yang terjadi akibat dari proses belajar akan bersifat menetap. Misalnya kecakapan siswa dalam membuat karya dekoratif, tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang jika terus dilatih secara terus menerus.

(5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Hal ini berasumsi bahwa perubahan tingkah laku terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai. Misalnya siswa yang belajar untuk membuat karya dekoraif yang indah dan menarik, sebelumnya siswa sudah mengetahui manfaat apa saja yang dari karya dekoratif yang dibuatnya.

(6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya orang tersebut akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Sebagai contoh ketika siswa belajar membuat karya dekoratif, maka perubahan yang paling tampak ialah dalam keterampilan dalam membuat karya dekoratif saja. Padahal tanpa disadari siswa juga akan memahami mengenai cara membuat hiasan, cara mengkombinasikan bahan dan warna, cara membugkus kaleng, dan lain-lain (Slameto, 2013: 3).

Kegitan belajar yang dilakukan siswa dalam pembelajaran membuat karya dekoratif meliputi: keantusiasan siswa ketika diberikan rangsangan, partisipasi siswa ketika diberikan suatu masalah, dedikasi dalam pengumpulan data, antusiasme dalam mengolah data, semangat dalam proses verifikasi, dan antusiasme siswa dalam menarik kesimpulan.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didasarkan atas penelitian yang dilakukan sebelumnya terkait dengan model *discovery learning* dan kreativitas membuat karya dekoratif. Hasil penelitian yang mendukung sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Setiaji (2012), dipublikasikan oleh PGSD FIP Universitas Kristen Satya Wacana (Volume 6, Nomor 2, Tahun 2012) yang berjudul "Penerapan model pembelajaran *discovery Learning* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran tema 8 indahnya keberagaman negeriku sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dengan fokus pada mata pelajaran IPA tentang gaya dan gerak. Aspek yang diteliti tidak hanya hasil belajar aspek kognitifnya saja melainkan juga kerjasama siswa, sehingga model pembelajaran *Discovery Learning* ini tidak hanya untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Dengan demikian Model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA.

Penelitian yang dilakukan oleh Masdariah (2013), dipublikasikan oleh Universitas Negeri Makassar yang berjudul "Penerapan model *discovery learning* untuk Meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa". Model pembelajaran *Discovery Learning* terdiri atas beberapa tahapan pelaksanaannya yang sangat berperan pada peningkatan motivasi, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Tahapan yang dimaksud adalah *stimulation*, *problem statement, data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*.

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfina, dkk. (2014) yang berjudul "Pemanfaatan Kertas Origami sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak". Penerapan kegiatan kolase sangat disenangi oleh anak, dapat memberikan kebebasan kepada anak untuk berimajinasi dan memberikan kesenangan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, pengembangan, serta kesulitan yang dialami guru dalam pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran di TK Mujahidin II Pontianak Timur. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak TK Mujahidin II Pontianak Timur dari segi perencanaan dan pelaksanaan sudah sangat baik, tetapi perkembangan kreativitas anak belum muncul. Hal tersebut terlihat dari sikap anak yang belum bisa mengembangkan dari contoh yang diberikan guru pada saat kegiatan melipat dan anak lebih terfokus pada contoh yang diberikan guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Makrifa, dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang (Vol.2, No.1 Tahun 2014) yang berjudul berjudul "Pemanfaatan Daun Kering sebagai Media Berkarya Kolase pada kegiatan Ekstrakurikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunung Pati Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pemanfaatan daun kering sebagai media berkarya kolase pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Sekaran 01 telah berjalan dengan lancar (2) Hasil karya pemanfaatan daun kering sebagai media berkarya kolase pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Sekaran 01 menunjukkan rata-rata nilai yang baik (3) Kendala-kendala yang dihadapi yakni, keterbatasan alokasi waktu pembelajaran,

siswa mengalami kesulitan ketika membuat pola, penggunaan kelas secara bersama-sama dalam satu kelas membuat guru kesulitan untuk menentukan metode pembelajaran yang tepat dan melakukan evaluasi terhadap karya siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah (2015), Dosen Pendidikan Islam Anak Usia dini (PIAUD) Fakultas Agama Islam UNSIKA yang berjudul "Strategi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Menciptakan Produk (Hasta Karya) (Studi Kualitatif Di PAUD Harapan Kacamatan Cilamaya Kulon Kabupaten Karawang)". Hasil penelitian menunjukan bahwa proses pengembangan kreativitas anak lebih menitik beratkan kepada menciptakan produk (hasta karya) dari bahan alam dan daur ulang barang bekas dan alat yang sederhana yang tersedia di sekitar lingkungan alam anak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil karya nyata anak dalam menciptakan produk (hasta karya) yang diajarkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Handoko (2015), dipublikasikan oleh Universitas Sebelas Maret (Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Motif Batik Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas dalam menggambar motif batik, sehingga siswa mampu berpikir kreatif, menentukan, dan mengembangkan idenya dalam menggambar motif batik dan siswa mampu mengolah sumber ide menjadi motif batik. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatka kreativittas siswa dalam menggambar motif batik pada

siswa kelas VIII E SMPN 1 Undaan Kudus Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian yang dilakukan oleh Affan. (2015), dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang (Volume 04 Nomor 01 Tahun 2015) ISSN 2252-6625 yang berjudul "Pembelajaran Seni Kriya Topeng sebagai Upaya Pembentukan Karakter Kreatif Siswa Kelas XI IPA 1 SMA N 5 Tegal". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran seni kriya topeng pada kelas XI IPA 1 nilai karakter kreatif yang muncul antara lain siswa berhasil membuat kreasi topeng, siswa berani menciptakan keragaman gagasan baru dalam membuat bentuk kreasi topeng, siswa menunjukan sikap apresiatif dengan spontan saat proses pembelajaran, beberapa kreasi bentuk topeng siswa terlihat unik dan lain daripada yang lain, siswa sudah mulai peka terhadap nilai estetik dan menerapkannya pada kreasi topeng serta memberikan tanggapan dan komentar pada kreasi topeng siswa yang lain serta tidak ragu dalam mencoba kreasi bentuk, warna dan hiasan baru pada topeng meskipun beberapa karya topeng kurang sesuai dengan kriteria.

Penelitian yang dilakukan oleh Destiani (2016), dipublikasikan oleh Universitas Bengkulu (Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016) dengan judul "Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa siswa melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan teknik mencetak berbantuan media asli dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak kelompok B1 PAUD Aisyiah Bustanul Athfal II Kota Bengkulu dengan hasil pengamatan yang dilakukan

mencapai ketuntasan belajar 81,8% dengan nilai kreativitas keseluruhan 4,21 dengan kriteria baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramankulov, dkk, 2016. *International Journal of Environmental & Science Education (IJESE)* (Vol.11, No.16 Tahun 2016) ISSN: 9598-9613 dengan Judul "*Formation of the Creativity of Students in the Context of the Education Informatization".* Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa untuk memancing bakat dan kreativitas siswa, hendaknya pembelajaran tidak hanya berpusat kepada guru, melainkan guru harus bertidak sebagai fasilitator ataupun perantara sehingga guru tersebut dapat merangsang siswa agar berpartisipasi dalam materi atau praktik dalam pembelajaran. Disini guru juga dituntut untuk dapat menjadi model atau contoh kepada siswa bagimana cara orang yang berpikir kreatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Martaida, 2017. *Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* DOI: 10.9790/7388-0706010108 *e-ISSN: 2320–7388,p-ISSN: 2320–737X* dengan judul "*The effect of Discovery Leazning Model on student's Critical Thingking and Cognitive Ability in Junior High School "*. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery learning* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan tingkat penguasaan siswa. Hal ini disebabkan karena dalam model pembelajaran *Discovery learning* ini, siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri keterampilan maupun pengetahuan yang diinginkannya. Jadi disini guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan siswalah yang aktif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Deni. dkk (2017), dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang yang berjudul "Tipologi Karya Gambar Ekspresi di SDN 02 Wonotirto Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Karya gambar ekspresi anak SDN Wonotirto terdiri atas dua karakter atau gaya, yaitu berkarakter natural dan ekspresif. Akan tetapi, kecenderungan yang muncul adalah karakter natural, hal ini sesuai dengan sifat anak-anak untuk menggambar secara realistik. Karakter karya gambar ekspresi anak dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, khusus di SDN Wonotirto, faktor eksternal lebih dominan. Kebiasaan untuk untuk meniru dan mencontoh karya seni, telah dibiasakan dari kelas 1, sehingga peran dan dominasi guru dalam berkarya gambar ekspresi sangat terlihat. Tema yang mendominasi adalah bersumber dari lingkungan sekitar, dengan visual pedesaan, lingkungan sekolah, dan terutama pegunungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Arianda, dkk, 2018. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT) (Vol 8, No.1 Tahun 2018) ISSN: 2509-0119 dengan judul "T*he Effects of Discovery Learning Model Nuanced Science Literacy Towards Students' Competence in Learning Natural Science".* Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa berdasarkan analisis data dan diskusi, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *discovery learning* literasi sains bernuansa berbeda dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran langsung sains bernuansa literasi.

2.3 Kerangka Berpikir

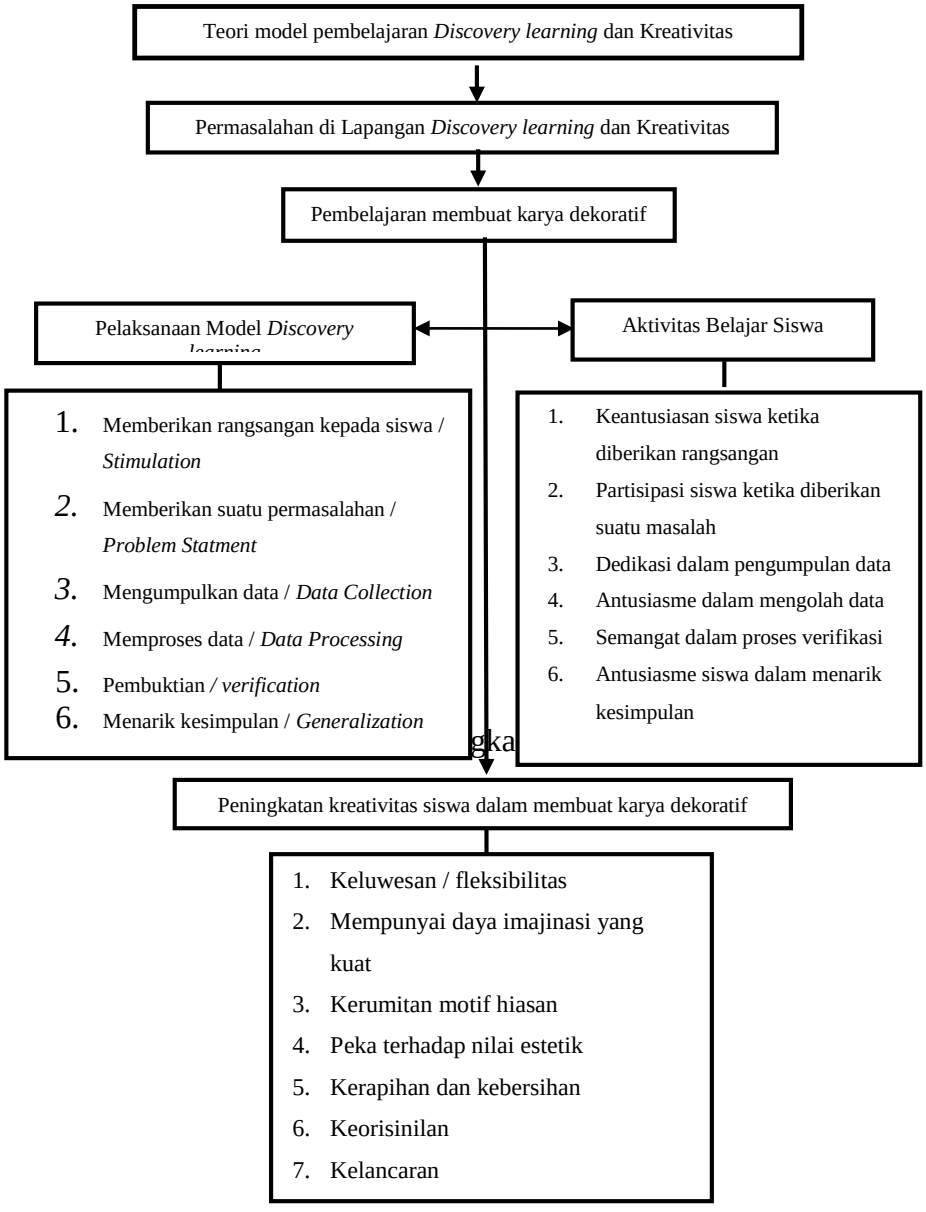
Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diperoleh data di lapangan guru, terindikasi bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningktkan kreativitas membuat karya dekoratif, antara lain: 1) hasil karya siswa satu dengan siswa lainnya masih cenderung sama, 2) siswa juga belum mampu untuk mengkombinasikan bahan dalam membuat karya dekoratif, 3) siswa belum berani untuk menuangkan ide dan kreasinya sendiri dalam karyanya, 4) siswa juga belum berani untuk mempesentasikan hasil karyanya karena merasa hasil karya yang dihasilkan masih kurang bagus.

Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Sugiyono, 2015:92). Berdasarkan identifikasi tersebut, terlihat bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif. Sehingga, peneliti tertarik untuk meneliti pelaksanaan model *discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif di SD N Sampangan 02 Semarang.

Variabel atau indikator yang diteliti meliputi: (1) pelaksanaan model *discovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif, (2) kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif, (3) aktivitas siswa dalam pelaksanaan model *discovery learning* materi membuat karya dekoratif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji tentang pelaksanaan model *discovery learning* untuk meningkatkan meningkatkan kreativitas membuat karya dekoratif siswa kelas III B di SDN Sampangan 02 Semarang. Model pembelajaran *discovery learning* memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatnya kreativitas

siswa dalam membuat karya dekoratif. Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* adalah siswa akan menemukan sendiri konsep pengetahuan maupun ketrampilan yang siswa inginkan. Dalam model pembelajaran ini, guru hanyalah sebagai fasilitator atau pemberi stimulus dan rangsangan saja,dan siswalah yang aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menemukan sendiri apa saja yang belum diketahui. Indikator dari kreativitas tersebut meliputi: keluwesan/ fleksibilitas, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran, dan keunikan.

Gambaran kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



BAB V

PENUTUP

1.6 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai sebagai berikut.

1. Pelaksanaan model *disovery learning* dalam materi membuat karya dekoratif siswa kelas III B di SD Negeri Sampangan Semarang termasuk dalam kategori sangat baik. Pelaksanaan model pembelajaran *disovery learning* dapat berhasil dengan baik apabila guru berhasil mencapai semua indikator dari pelaksanaan model pembelajaran *disovery learning*. Indikator tersebut meliputi memberikan stimulus kepada siswa, memberikan suatu permasalahan, mengumpulkan data, memproses data, pembuktian,dan menarik kesimpulan.
2. Kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif termasuk dalam kategori baik. Siswa sudah mencapai indikator yang mencerminkan orang yang kreatif. Indikator tersebut meliputi keluwesan, mempunyai daya imajinasi yang kuat, kerumitan motif hiasan, peka terhadap nilai estetik, kerapihan dan kebersihan, keorisinilan, kelancaran (*fluency*) dan keunikan.

3. Aktivitas siswa yang tampak pada siswa kelas III B di SDN Sampangan 02 Semarang meliputi keantusiasan siswa ketika diberi stimulus, partisipasi siswa ketka diberi masalah, dedikasi dalam pengumpulan data, antusiasme dalam mengolah data, semangat dalam proses verifikasi, dan antusiasme dalam menarik kesimpulan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

   Hendaknya menyediakan sarana prasarana pendukung tentang muatan seni rupa khususnya materi karya dekoratif. Misalnya: penyediaan buku pegangan siswa tentang materi karya dekoratif, maupun membentuk ekstrakulikuler tentang muatan seni rupa khususnya mengenai keterampilan membuat karya dekoratif.

2. Bagi guru

   Hendaknya dalam melakukan demonstrasi atau memberikan contoh membuat karya dekoratif di depan kelas, sebaiknya melibatkan siswa agar siswa memiliki pengalaman langsung melalui proses demonstrasi.

3. Bagi Siswa

   Hendaknya lebih kreatif dan percaya diri ketika membuat karya dekoratif, jangan mudah mencontoh karya dekoratif temannya.

DAFTAR PUSTAKA

Affan, Faiz. 2015. Pembelajaran Seni Kriya Topeng Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Kreatif Siswa Kelas XI IPA 1 SMA N 5 Tegal. *Journal of Art Education.* 4 (1): 56-62. Online. (https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/download/9781/6253)

Ahmadi, Rulam. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Aisyah, Dewi Siti. 2018. Strategi pengembangan kreativitas Anak Usia Dini dalam meciptakan produk (Hasta Karya). *Education*, *1-10*(HOTS TOPIC), 23.online. (https://journal.unsika.ac.id/index.php/rabbani/article/view/773/659)

Ambarwati, Sukma Vavilya. 2014. Pemanfaatan bahan alam untuk meningkatkan kreativitas membuat mozaik pada siswa di Sekolah Dasar. 1–10. Online. (http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd /article/ view/10655/4234)

Arianda, Novera, dkk. 2018. T*he Effects of Discovery Learning Model Nuanced Science Literacy Towards Students' Competence in Learning Natural Science.* Vol. 8 No. 1. Online. (http://ijpsat.ijsht-journals.org/index.php/ijpsat/article/view/396)

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arnyana, Ida Bagus Putu. 2015. Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*. ISSN 0215 – 8250. Online. (https://www.academia.edu/8315865)

BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.Jakarta: Depdiknas.

Corebima, Aloysius Duran. 2017. *Creative Thinking of Low Academic Student Undergoing Search Solve Create and Share Learning Integrated with Metacognitive Strategy*. *International Journal of Instruction*.DOI: 10.12973/iji.2017.10216a. Online (https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138378.pdf)

Djamal, Muhammad. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Destiani, Ardita. 2016. Upaya peningkatan kreativitas seni rupa siswa melalui teknik pencetakan dengan bantuan Media Asli. Jurnal Ilmiah Potensia. 1(1):7-14.Online. (https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/5655/2754)

Eliza, Meria dan Ikhsan Satria Irianto. 2018. Proses Kreatif Komunitas Seni nan Tumpah. *Gorga Jurnal Seni Rupa.* p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380. 7(2): 174-177. Online. (https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/11055/9860)

Fathurrahman, Moh. 2010. Analisis terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni (Rupa) di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Ilmu Kependidikan.* Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/viewFile/245/253)

Firdaus, Fery Muhammad. 2017. Model *Multiple Intelligences* untuk meningkatkan Kreativitas berpendapat siswa dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sukahaji I Kabupaten Bandung. Online. (http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/2822/1843)

Hajjaj, Yusuf Abu.2010. *Kreatif Atau Mati*. Solo: Ziyad Visi Media.

Handoko, Agus. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Motif Batik Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Online. (ttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/49521/MTk3MjEz/)

Hariwijaya. 2017. *Metodologi Skripsi, Tesis, dan Disertasi*.Yogyakarta: Parama Ilmu.

Hayati, Nur Lintang Dhien, dkk. 2016. Kesenian Silakupang Grup Srimpi: Proses Kreativitas Karya dan Pembelajaran di Kabupaten Pemalang. Journal of Arts Education. CATHARSIS 5 (1). p-ISSN 2252-6900. e-ISSN 2502-4531 Online. (https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis/article/download/13124/7196)

Indri, Yasrizal. 2018. Peningkatan Kreativitas Melalui Permainan Cipta Lagu dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMK Negeri 1 Benai. Volume 2 Nomor 4. ISSN Cetak : 2580 – 8435. ISSN Online : 2614 – 1337. Online. https://media.neliti.com/media/publications/258089-peningkatankreativitas-siswa-melalui-pe-efab1970.pdf

Iryanti, Eny dan M. Jazuli. 2001. Mempertimbangkan Konsep Pendidikan Seni. *Harmonia Jurnal Penfetahuan dan Pemikiran Seni. 2(2): 40-48.* Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/download/851/784)

Jazuli, Muhammad. 2016. *Paradigma Pendidikan Seni*. Solo: CV. Farishma Indonesia.

Kusumastuti, Eny. 2017. Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa. Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/61/60)

Kutsiyah, Misaratul. 2014. Penerapan metode Proyek untuk meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan pembelajaran. 2(2):1-10. Online. (https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd /article /view/10620/4207)

Makrifa, Samsiatul. 2014. Pemanfaatn daun kering sebagai media berkarya kolase kegiatan ekstrakulikuler Seni Rupa di SD Sekaran 01 Gunungpati Semarang. *Journal of Visual Arts.* 3(1):1-13. Online. (https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/4048)

Martaida, Tota, dkk. 2017. The Effect of *Discovery Learning* Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School. *Volume 7, Issue 6.* Online. (ttp://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol-7%20Issue-6/Version-1/A0706010108.pdf)

Masdariah, dkk. 2013. Penerapan model *discovery learning* untuk Meningkatkan motivasi belajar, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Online. (http://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/download/7061/4020)

Masyhur, Ahmad. 2014. Pembelajaran *Graffiti* di kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya. *Volume 2 Nomor 3.* Online. (https://jurnal mahasiswa.unesa.ac.id)

Muliawan, Jasa Ungguh.2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreativitas Anak.*Yogyakarta: Gava Media.

Munandar, Utami. 2002. *Strategi Mewujudkan potensi Kreativitas & Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

_____. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nainggolan, Oriana Tio Parahita. 2015. Peranan Metode *Eurhythmics* Terhadap Peningkatan Kreativitas Gerak. *Resital Jurnal*. 16(3) : 117-124. Online. (http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/1677/449)

Nurharini, Atip. 2013. *Application the Investigation Group Method to Improve Students Competence Standard in Arts Appreciation on the Subject of Visual Arts for Students of PGSD Unnes*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 30(2) : 105-116. Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5671/4542)

_____ dan Putri Yanuarita Sutikno. 2017. Metode Image Streaming dalam Meningkatkan Kreativitas Aransemen Musik. *Jurnal Kreatif*. Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/9372/6138)

Pebriyeni, Eliya dan Lisa Widiarti. 2018. Kreasi Kreatif mengunakan Bahan Kertas Kado dengan Teknik Anyaman pada Pembelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan di SDN 26 Parak Buruk dan SDN 53 Kampung Jambak Kec. Koto Tengah. *Gorga Jurnal Seni Rupa*. p-ISSN: 2301-5942 | e-ISSN: 2580-2380. 7(2): 252-259. Online. (https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/11855)

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.

Permendikbud Tahun 2016 Nomor 24 pada Lampiran 30 mengenai Kompetensi Inti dan Dasar Seni Budaya dan Prakarya SD/MI.

Ramankulov, Sherzod, dkk. 2016. *Formation of the Creativity of Students in the Context of the Education Informatization*. *International Journal of Environmental & Science Education* VOL. 11, NO. 16, ISSN 9598-9613. (http://www.ijese.net/makale_indir/1192).

Rosarina, Gina,dkk. 2016. Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1*. Online. (http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3043)

Saptarina, Idea Kartika. 2015. Peningkatan Seni Budaya melalui Pengembangan Kreativitas Siswa Berbasis Lingkungan. *Ta'alum*. 3 (2) : 279-191. Online. (http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/taalum/article/view/357/290)

Setiaji. Dwi Wika Sukma, dkk. 2012. Penerapan model pembelajaran *discovery Learning* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar. Online . (http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/11868)

Setiawan, Deni, dkk. 2017. Tipologi Karya Gambar Ekspresi Di Sdn 02 Wonotirto Kecamatan Bulu Kabupaten Temanggung. *Jurnal Kreatif*. Online. (https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/9373/6139)

Setyaningsih, Henny. 2015. Pemanfaatan Unsur Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Dekoratif di Sekolah Dasar. Volume 03 Nomor 02.
(https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd /article /view/15724/14264)

Shoimin, Aris. 2014. 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suardana, I Wayan. 2007. Pengembangan Analisis Bentuk dalam Penajaran Seni Lukis di Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY. 5 (2): 215–228. Online. (https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/viewFile/6685/5744)

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung*: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Suyono dan Haryanto. 2017. *Belajar dan Pembelajaran teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Triyanto. 2014. Pendidikan Seni Berbasis Budaya. Vol. VIII No. 1: 33-42. Online. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8879/5818

_____ . 2017. Art Educatin Based on Local Wisdom. ISBN 978-602-50576-0-1. *(*https://jurnal.uns.ac.id/icalc/article/download/16050/13132*).*

_____. 2018. Pendekatan Kebudayaan dalam Penelitian Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi Vol XII no 1:* 65-76. Online.
(https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/14358/pdf)

Tumurang, Hetty. 2006. P*embelajaran Kreativitas seni anak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Uno, Hamzah B dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widiasworo, Erwin. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment berbasis karakter*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta:Pustaka Belajar.

Yuliati, Nanie Asri. 2007. Peningkatan Kreativitas Seni dalam Desain Busana. *IMAJI Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. ISSN 1693-0470. Online. (https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/6681/5740)

Zufriady. 2017. Model Pengembangan Kreativitas Anak melalui Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Musik Riau bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas. Volume 6 Nomor 1. ISSN: 2303-1514. Online.(https://media.neliti.com/media/publications/258379-model-pengembangan-kreativitas-anak-mela-b5cabd76.pdf)

Zulfina, Septi, dkk. 2014. Pemanfaatan kertas origami sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kretivitas anak TK Mujahidin II Pontianak. Online. (http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5748/6573)