

# PENINGKATAN PEMBELAJARAN PRAKTIKUM SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN MENGGUNAKAN MEDIA BAHAN LINGKUNGAN DI MIS ISTIQAMAH KELAS V KECAMATAN ENTIKONG SANGGAU

Rachmat Sahputra<sup>1</sup>, Rizka Rayani<sup>2</sup>, Mukhlisin<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Dosen Universitas Tanjungpura Pontianak

<sup>2</sup> Guru Yayasan Lintas Batas Entikong

**Abstract:** *Learning the art lab culture and skills (SBK) in school MIS Istiqomah still relatively low, so that this research aims to improve the learning lab for SBK subjects using materials media environment and specifically aims to cultivate a student's curiosity in the learning lab using media materials SBK of the environment as well as develop creativity fifth grade students through practice MIS Istiqamah Entikong SBK with material media environment. The method in this study is action research (Action Reseach). Primary data were obtained from male and female students in grade V MIS Istiqamah districtsEntikong consisting 24 students. Techniques of data collection in this study using participatory methods TOD, by observation carried out in three cycles, which in this study: the first cycle of the material provided is jumputan on fabric, paper jumputan second cycle and third cycle using a glass beverage meronce ale - ale. The results are implemented in the first cycle values obtained with the overall percentage of students is 70.42%. Cycle II with a percentage of 78.33%. Cycle III with a percentage of 87.92%. These results conclude that there is a significant increase between each cycle and a comparison of the first cycle - cycle III was 17.50% in the improvement of the cultural arts and skills lab (SBK) using media materials in class V MIS environment Istiqamah Entikong.*

**Keywords:** *Learning, Lab, Culture and Art Skills (SBK), Environmental Media Materials.*

**Abstrak:** Pembelajaran praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) di sekolah MIS Istiqomah masih tergolong rendah, sehinggapenelitian ini bertujuan untuk untuk meningkatkan pembelajaran praktikum mata pelajaran SBK menggunakan media bahan lingkungan dan secara khusus bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran praktikum SBK menggunakan media bahan dari lingkungan serta mengembangkan kreativitas siswa kelas V MIS Istiqamah Entikong melalui praktikum SBK dengan media bahan lingkungan. Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Action Reseach*). Data primer diperoleh dari siswa dan siswi kelas V MIS Istiqamah kecamatan Entikong kabupaten Sanggau yang berjumlah 24 orang siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode PTK partisipatif, dengan cara observasi dalam tiga siklus yang dilaksanakan, dalam penelitian ini yakni: siklus I materi yang diberikan adalah jumputan pada kain, siklus II jumputan pada kertas, dan siklus ke III meronce menggunakan gelas minuman ale – ale. Hasil yang dilaksanakan pada siklus I nilai yang diperoleh secara keseluruhan siswa adalah dengan persentase 70,42%. Siklus ke II dengan persentase 78,33%. Siklus ke III dengan persentase 87,92%. Hasil tersebut memberi kesimpulan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan antar setiap siklus dan perbandingan dari siklus I – siklus III adalah 17,50% dalam peningkatan praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan di kelas V MIS Istiqamah Entikong.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Praktikum, Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), Media Bahan Lingkungan.

Pengajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) mempunyai ruang lingkup dan tujuan untuk menumbuhkan kemampuan siswa di dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan seni siswa memiliki perasaan estetika, serta mampu menghasilkan karya cipta dan menimbulkan kebanggaan menjadi putra-putri Indonesia yang memiliki beragam kebudayaan.

Pemanfaatan media bahan lingkungan bisa dijadikan alternatif untuk media pengajaran seperti jumpitan dari baju kaos yang lama, meronce dari kemasan air mineral, dan lain-lain. Pemanfaatan media bahan lingkungan sangat bermanfaat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: 1) Proses pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) selama ini tidak menggunakan praktikum dengan media bahan lingkungan; 2) Hasil Pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) pada siswa tidak memuaskan, disebabkan proses pembelajaran tidak menggunakan praktikum dengan media bahan lingkungan.

Faktor-faktor di atas mendasari penelitian ini dengan rumusan masalah sebagai berikut: apakah proses dan hasil belajar seni budaya dan keterampilan (SBK) dapat ditingkatkan melalui praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan di kelas V MIS Istiqamah Entikong?

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan di kelas V MIS Istiqamah Entikong. Serta memiliki tujuan khususnya yakni: 1) menumbuhkan rasa ingin tahu siswa; 2) mengembangkan kreativitas siswa kelas V MIS Istiqamah Entikong melalui praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan.

Djamarah (2002: 10) mengemukakan bahwa belajar mengajar merupakan suatu sistem instruksional, mengacu kepada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mata pelajaran seni budaya dan keterampilan seperti yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar

Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK), aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, seni drama, dan keterampilan. Menurut Sri Hermawati Dwi Arini, dkk (2008:24) didalam Aristoteles mengemukakan bahwa, seni adalah kemampuan membuat sesuatu dalam hubungannya dengan upaya mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan oleh gagasan tertentu. Menurut Ki Hajar Dewantara seni adalah indah, menurutnya seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan hidup perasaannya dan bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia lainnya, Menurut A. Agung Suryahadi ( 2008: 32) menyatakan bahwa seni merupakan terjemahan dari kata *art* dalam bahasa Inggris, maka menurut Herbert Read seni berarti suatu bentuk yang menyenangkan.

Kebudayaan menurut Edward B. Tylor, dalam buku yang disusun oleh Tim Mitra Guru *Ilmu Pengetahuan Sosial Sosiologi Untuk SMP dan Mts jilid 3* (2007:4) merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota keluarga, masih dalam buku yang sama. Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi dalam Tim Mitra Guru *Ilmu Pengetahuan Sosial Sosiologi Untuk SMP dan Mts jilid 3* (2007:4) kebudayaan adalah sarana hasil, karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Media di dalam pendidikan adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Bahan lingkungan adalah bahan yang diperoleh dari alam sekitar. Bahan lingkungan dapat digunakan pada barang daur ulang. Bahan yang dapat digunakan untuk barang daur ulang seperti; plastik, jumpitan dengan kertas, jumpitan menggunakan pakaian yang lama, dll. Pendaur ulang ini juga bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran di seni

budaya dan keterampilan (SBK) jadi benda yang bermanfaat.

Media bahan lingkungan yang dapat dilakukan pada praktikum ini adalah jumputan, jumputan merupakan salah satu motif batik yang dibuat melalui perintangan dengan tali, benang, gelang karet. Jumputan juga dapat dibuat dari kertas hias dengan memilih kerta yang kuat dan tidak mudah rusak. Meronce ( dalam Paryanto, 2010:54) menyatakan bahwa jumputan adalah teknik membuat benda pakai/hias dari bahan manik-manik, biji-bijian, dan lain-lain yang dapat dilubangi dengan cara menggunakan alat tusuk. Bahan roncean ada yang dari alam dan bahan buatan.

Desain penelitian dapat menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah dalam rangka guru bersedia untuk mengintropeksi, bercermin, merefleksikan atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang guru / pengajar diharapkan menjadi lebih profesional yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas anak didiknya, baik dalam aspek penalaran; pengetahuan hubungan sosial maupun aspek-aspek lain yang bermanfaat bagi anak didik untuk menjadi dewasa (Iskandar, 2008:23).

## **METODE PENELITIAN**

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Tempat Penelitian dilaksanan pada Sekolah MIS Istiqomah YLB Entikong Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 8 september 2012 dan 14 september 2012 serta tanggal 21 september 2012 yang dilaksanakan sesuai dengan RPP seni budaya dan keterampilan (SBK).

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek di dalam penelitan ini adalah siswa kelas V MIS Istiqamah Entikong yang berjumlah 24 orang siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peningkatan pembelajaran praktikum SBK.

## **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin yang meliputi empat komponen yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), Tahapan Perencanaan (*Planning*). Semua tahapan tersebut dilakukan dalam beberapa siklus.

Ada tiga siklus yang dilaksanakan pada kegiatan ini yakni, siklus I, Siklus ke II dan Siklus ke III. Peneliti mendemonstrasikan cara pelaksanaan jumputan pada kain yakni: kain di basahi dengan air dingin, kemudian kain dirintangi dengan kelereng, dan diikat menggunakan tali rapia atau gelang karet dengan kuat. Kemudian air dicampur wantex dan garam dapur sebanyak 2 sendok, masukkan kain dan masak selama lebih kurang 60 menit. Setelah satu jam kain ditiriskan, kemudian diperas airnya hingga tidak ada airnya lagi. Pakaian di bilas dengan air dingin, setelah itu diperas kembali kemudian ikatan dilepas.

Pelaksanaan di sesuaikan dengan RPP jumputan pada kertas. Guru mendemonstrasikan dan mempraktikan cara membuat jumputan pada kertas dengan cara: Kertas lap muka, dilipat menjadi bentuk segitiga. Dilipat lagi hingga membentuk segi tiga kecil, kertas dipilin-pilin kemudian pewarna makanan dicurahkan pada kertas dengan warna selang-seling. Kertas dibuka perlahan, maka akan terbentuk motif.

Siklus ke II, materi yang di laksanakan adalah jumputan pada kertas yang dilaksanakan pada tanggal . Dengan membuat skenario RPP. Peralatan yang disediakan adalah kertas lap muka, pewarna makanan warna hijau, merah dan kuning, *double tape*, kertas karton.

Pelaksanaan di sesuaikan dengan RPP jumputan pada kertas. Guru mendemonstrasikan dan mempraktikan cara membuat jumputan pada kertas dengan cara: Kertas lap muka, dilipat menjadi bentuk segitiga. Dilipat lagi hingga membentuk segi tiga kecil, kertas dipilin-pilin kemudian pewarna makanan dicurahkan pada kertas dengan warna selang-seling. Kertas dibuka perlahan, maka akan terbentuk motif.

Siklus ke III dengan materi yang direncanakan adalah meronce dengan gelas ale-ale. RPP disusun untuk panduan dan acuan pelaksanaan kegiatan, guru mempraktikkan cara meronce dengan gelas ale-ale dengan cara: gelas minuman digunting pada batas putih dan merah. Digunting memanjang ± 2 cm, kemudian digunting menjadi dua. Potongan yang telah digunting digulung-gulung, kemudian rekatkan dengan isolasi transparan. Gulungan dimasukkan kedalam tali nilon, jumlah sesuaikan dengan ukuran pergelangan tangan. Tali diikat agar tidak terlepas.

**Intrumen yang digunakan**

Instrumen disusun berdasarkan beberapa indikator dari kemampuan siswa meliputi aspek afektif dengan observasi keetelitian siswa; aspek psikomotorik dengan mengamati siswa dalam penggunaan alat, merancang motif dan membuat motif; aspek kognitif dengan mengamati siswa dari hasil jadi dari praktikum. Kriteria penilaian menggunakan kualifikasi kurang (skor 1), cukup (skor 2), baik (skor 3) dan sangat baik (skor 4) (Riduwan, 2003:228).

**Kriteria keberhasilan**

Kriteria keberhasilan menurut Suharsimi (1999) menggunakan interval dengan kualifikasi tertentu yaitu: Kualifikasi sangat kurang dengan interval 0,0 – 39,9; kualifikasi kurang dengan interval 40,0 – 54,9; kualifikasicukup dengan interval 55,0 – 69,9 dan kulaifikasi baik dengan interval 70,0 – 84,5; serta kualifikasi sangat baik dengan interval 85,0 – 100,0. Selain itu Berdasarkan data MIS Istiqamah Entikongbahwa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 65.

**Perhitungan**

Untuk mencari nilai individu siswa:  
 Penilaian jumputan kain pada =  $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$

Untuk mencari rerata di kelas:  
 Penilaian jumputan kain pada =  $\frac{\text{Jumlah skor persentase secara keseluruhan siswa}}{\text{Jumlah siswa}}$

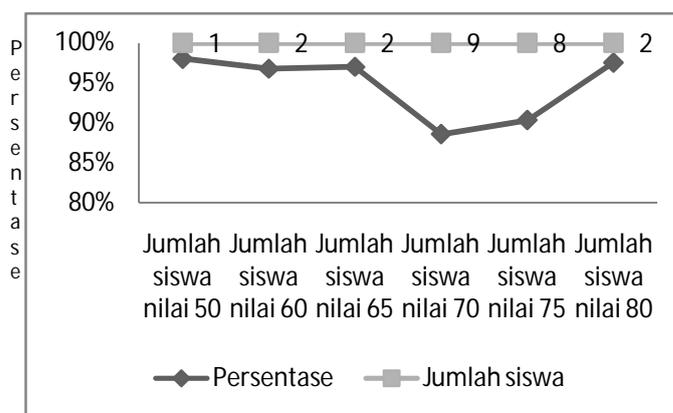
Keterangan Persentase

- 0,0 – 39,9 = Sangat kurang dalam aspek seni budaya dan keterampilan (SBK)
- 40,0 – 54,9 = Kurang dalam aspek seni budaya dan keterampilan (SBK)
- 55,0 – 69,9 = Cukup dalam aspek seni budaya dan keterampilan (SBK)
- 70,0 – 84,5 = Baik dalam aspek dalam seni budaya dan keterampilan (SBK)
- 85,0 – 100,0 = Sangat baik dalam seni budaya dan keterampilan (SBK)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

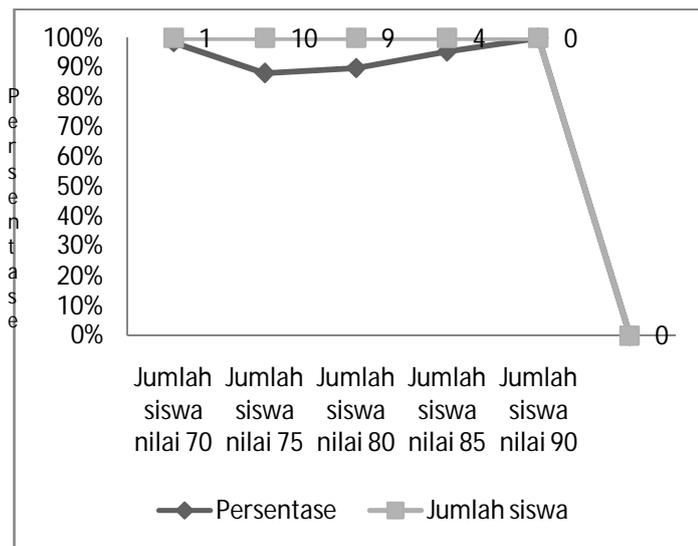
Hasil pada siklus I yakni jumputan pada kain dengan membuat perencanaan yang dilakukan. Peneliti menyusun *scenario* dengan membuat RPP serta melakukan tes berupa tes observasi tentang praktik jumputan pada kain. Memanfaatkan pakaian yang sudah tidak digunakan. Tes yang dilakukan menggunakan seluruh aspek penilaian yaitu aspekafektif berupa ketelitiandan pemilihan bahan, psikomotorik meliputi penggunaan alat dan ketersediaan alat yang di perlukanmerancang motif mulai dari cara mengikat, membuat motif, variasi motif dengan kontras warna dan bentuk yang dibuat serta indikator kognitif siswa dari hasil jadi yang diperoleh.

Gambar 1 adalah grafik antara jumlah siswa dengan nilai 50 – 80 terhadap persentasenya hasil Siklus 1.



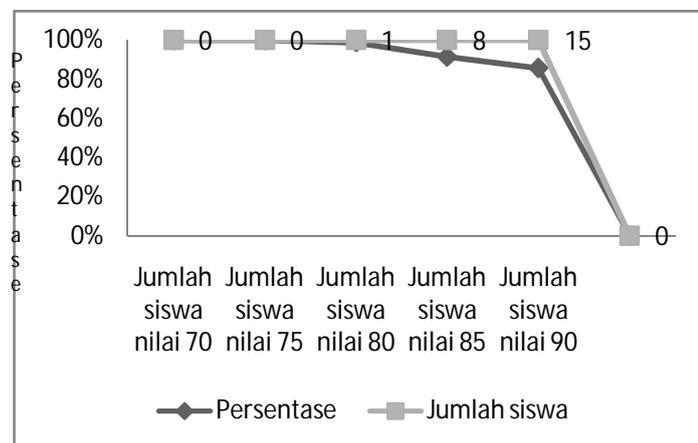
Gambar 1. Nilai keterampilan siswa terhadap persentasenya pada siklus I

Berdasarkan grafik didapat nilai yang terendah adalah 50 dengan satu orang siswa dan yang tertinggi adalah 80 dengan dua orang siswa, dengan persentase nilai keseluruhan adalah 1690 dengan rerata adalah 70,42%.



Gambar 2. Nilai keterampilan siswa terhadap persentasenya pada siklus II

Hasil siklus ke II berdasarkan hasil grafik di atas diperoleh persentase individu siswa yang terendah adalah 70 dengan satu orang siswa dan persentase siswa yang tertinggi adalah 85 dengan 4 orang siswa. Total skor yang didapat pada siklus II ini adalah 1880 dengan persentase rerata adalah 78,33%. Pada siklus I didapat skor 1690 dengan persentase 70,42%. Perbandingan yang didapat dari siklus I dan II terdapat peningkatan sebesar 7,91%.



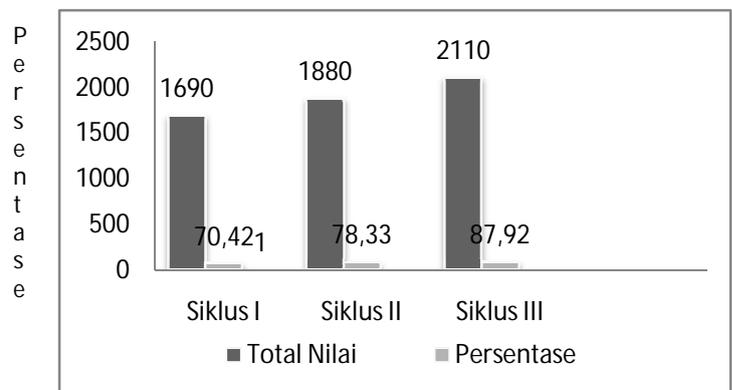
Gambar 3. Nilai keterampilan siswa terhadap persentasenya pada siklus III

Berdasarkan data Gambar 3 di atas untuk nilai 70 dan 75 sudah tidak ada, dan nilai terendah adalah 80 dengan 1 orang siswa dan nilai tertinggi adalah 90 dengan jumlah siswa 15 orang siswa. Dengan total persentase adalah 2110 dibagi dengan 24 orang siswa hasilnya adalah 87,92%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III tersebut peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

1. Jumlah yang didapat dari siklus III telah menunjukkan hasil yang sesuai, siswa juga mulai terbiasa dengan metode praktikum.
2. Kegiatan pelaksanaan yang berlangsung sesuai dengan rencana yang dibuat dalam RPP siklus III.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, siklus II dan siklus III, dapat diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan di kelas V MIS Istiqamah Entikong, hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4. Grafik perbandingan persentase dan jumlah hasil antara siklus I, siklus II dan siklus III

Grafik di atas adalah perbandingan hasil belajar seni budaya dan keterampilan (SBK) pada siswa kelas V MIS Istiqamah Entikong, dan telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa melalui praktikum menggunakan media bahan lingkungan sebesar 7,91% dari siklus I; 70,42% dengan materi jumptan pada kain, siklus II memberikan hasil 78,33% dengan materi jumptan pada kertas dan siklus III memberikan hasil 87,92% dengan materi meronce menggunakan gelas ale-ale sebesar 9,59. Perbandingan selisih antara siklus I dan siklus III adalah sebesar 17,50%.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa peningkatan pembelajaran praktikum seni budaya dan keterampilan (SBK) menggunakan media bahan lingkungan dikelas V MIS Istiqamah Entikong tahun

pelajaran 2012/2013 diperoleh bahwa peningkatan pembelajaran dari mulai siklus I, II, dan siklus III diperoleh hasil yang signifikan. Praktikum yang dilaksanakan pada masing-masing materi yang berbeda akan semakin meningkat dan diperoleh hasil pada siklus I sebesar 70,42%, pada siklus ke II sebesar 78,33% dan siklus ke III sebesar 87,92% dan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65 pada MIS Istiqomah, sehingga diperoleh kesimpulan bahwa praktikum menggunakan bahan lingkungan dapat meningkatkan pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) pada siswa kelas V MIS Istiqomah Entikong tahun pelajaran 2012/2013.

Tim Mitra Guru. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial Sosiologi Untuk SMP dan Mts jilid 3*. Jakarta: Erlangga.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. 1999. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, S. H. D. 2008. *Seni Budaya Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta: Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewantara, K. H. 1967. *Kebudayaan II A*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Djamarah, S. B. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herbert, R. 1968. *The Meaning of Art*. London: Faber & Faber.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Press.
- Karmila, M. 2010. *Seni Ikat-Celup (Tie Die); Pada Berbagai Benda Interior Rumah Dan Busana*. Jakarta: Bee Media.
- Paryanto, J. 2010. *Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD dan MI kelas V*. Surakarta: CV. Mediatama.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*.
- Riduwan. 2003. *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Suryahadi, A. A. 2008. *Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif, dan Produktif, jilid I untuk SMK*. Jakarta: Direktorat pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktortat Jenderal Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.