

PEMANFAATAN BAHAN ALAM UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MEMBUAT MOZAIK PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Sukma Vavilya Ambarwati

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (Sukma.10274@gmail.com)

Suprayitno

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Penelitian ini dilakukan karena rendahnya kreativitas siswa, hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang masih belum berani menuangkan ide kreativitasnya dalam hasil karya yang dihasilkannya. Dalam berkreasi senirupa bagi anak SD hal yang penting dalam kegiatan berkarya adalah kreativitas siswa dalam menghasilkan karya tersebut bukan kualitas dari hasil karya. Guru harus dapat memberikan motivasi agar dapat mengembangkan kreativitas siswa. Pada penelitian ini, peneliti memilih kegiatan berkreasi dengan memanfaatkan bahan alam lingkungan sekitar untuk dijadikan sebuah karya unik, dan memiliki daya tarik tersendiri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Dukuh Pakis I Surabaya yang berjumlah 25 Orang siswa. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, serta mendeskripsikan peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya mozaik siswa. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berpendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data melalui metode observasi, tes unjuk kerja, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis dan disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian berupa aktivitas guru dan siswa, kreativitas siswa dalam membuat karya, serta respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakannya selama tiga siklus. Aktivitas guru selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 11,3% dengan siklus terakhir mencapai 97,3%. Aktivitas siswa selama 3 siklus menunjukkan peningkatan 6,6% dengan hasil siklus terakhir mencapai 92,2%. Kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik juga mengalami peningkatan dengan peningkatan rata-rata klasikal 15 dan hasil siklus terakhir mencapai 86,88, serta presentase ketuntasan klasikal terakhir mencapai 92%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas secara bertahap dengan hasil akhirnya melebihi indikator ketercapaian.

Kata kunci: Kreativitas, Mozaik, Bahan Alam

Abstract: This research is conducted because of students' low creativity, this can be identified from students' behaviour; they were afraid of putting their ideas in their art works. The most important thing in doing art works for elementary school students is students' creativity of creating their masterpiece, not the quality of the works. Teacher should be able to motivate the students so that they can develop their creativity. In this study, the Reseacher decided to choose art work activity using natural surrounding materials to be compiled as a unique masterpiece and has its own delicate attractiveness. The research subject is the 25 students of fifth grader in SDN Dukuh Pakis I Surabaya. This study trid to describe teachers' and students' activity in teaching-learning process and to describe the increase of students' creativity to make mosaic art works. The data analysis techniques were using qualitative and quantitative approach. To collect data, the Reseacher uses observation, test, and interview. The date was analyzed and interpreted qualitatively and quantitatively. The result was in the form of teachers' and students' activity, students' creativity in making an art work, and students' respond toward the teaching-learning process which was run in three cycle. In three cycles, the teachers' activity was 11.3% increased and in the last cycle it reached out 97.3% In three cycles, students' activity was 6.6% increased and in the last cycle, it reached out 92.2%. Students' creativity in making mosaic increased as well with classical mean equal to 15 and the last cycle's result reached 86.88 and the classical completeness percentages reached out 92%. This shows that there the creativity is increasing gradually and the result goes beyond completeness indicators.

Keywords: Creativity, work Mosaic, Natural Materials

PENDAHULUAN

Menurut KTSP (2006: 612) Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa, karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual,

multidimensional, dan multikultural. Pendidikan SBK sendiri memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan interpersonal,

kecerdasan naturalis, kinestetik, linguistic, visual, spasial, moral, emosional, musikal, logika, matematis. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan di sekolah karena keunikannya, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan “belajar dengan seni” peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam Bastomi (1993: 20), pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk keperibadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan keperibadian, berakhlak mulia (*akhlakul karimah*).

Dalam KTSP (2006: 612), pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Salah satu ruang lingkup SBK adalah pembelajaran keterampilan, yang mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik. Menurut Sumanto (2011: 9-10), keterampilan atau kerajinan pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan dalam bentuk benda hasil kerajinan, dan merupakan karya seni yang mengandalkan keterampilan tangan manusia. Yang cocok diajarkan di SD, yakni melipat, memotong, menempel (M3), anyam, ukir, batik, kolase, montase, dan mozaik. Dengan demikian, pembelajaran keterampilan memberikan keterkaitan yang sangat besar untuk menjadikan siswa memiliki pemikiran yang luas, kreatif, dan peka terhadap lingkungan di sekitarnya, sehingga mereka dapat merencanakan, menghasilkan produk tertentu sesuai dengan memanfaatkan alam lingkungannya. Menurut Soemarjadi (1991: 3), hal tersebut merupakan bekal dasar yang dapat dipakai sebagai modal dalam kehidupan siswa di tengah masyarakat.

Di era global ini mendesak orang-orang untuk kreatif dan dapat menciptakan inovasi-inovasi baru. Orang-orang yang berpengalaman di semua bidang akan diambil sebagai mitra kerja, yang tidak hanya pandai secara intelektual namun juga kreatif dan dapat menciptakan inovasi-inovasi baru. Untuk mencapai kecerdasan intelektual dan daya kreativitas dibutuhkan pendidikan, agar mampu menunjang kehidupan yang

akan datang. Pendidikan pada dasarnya merupakan kebutuhan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan manusia di dalam masyarakat, sekolah, dan lingkungan, keluarga, guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Kreativitas masing-masing individu berbeda-beda antara satu dan yang lainnya, perbedaan itu sesuai dengan ilmu dan pengalaman hidup yang mereka alami masing-masing.

Pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar lebih menekankan kepada proses kreatif. Proses kreatif memacu aktivitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Anak pada usia sekolah dasar ini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat luar biasa. Pada masa ini, anak akan mengalami pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikisnya yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya. Kadar kreativitas siswa sekolah dasar masih dapat berkembang dengan pesat. Membangkitkan ide kreatif perlu dilatih, melalui kepekaan, rasa ingin tahu, dan berani, dan berinovasi. Sekolah dan guru harus memperhatikan perkembangan kreativitas siswanya. Dengan peningkatan kreativitas tersebut, siswa diharapkan mampu menyeimbangkan antara intelektual, sensibilitas rasional, irasional, dan akal pikiran, serta kepekaan emosi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas V SDN Dukuh Pakis 1/486 Surabaya pada tanggal 30 September 2013, bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang belum maksimal adalah pada aspek keterampilan. Dari hasil keterampilan siswa yang berjumlah 25, 10 siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu dengan rata-rata nilai hasil karya 80, dan 15 siswa memiliki rata-rata nilai hasil karya 68 yaitu di bawah 75. Nilai ≥ 75 merupakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan, pembelajaran dikatakan berhasil jika 80% siswanya memenuhi KKM yang ditentukan sekolah tersebut.

Penyebab dari hal tersebut diperkirakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi belum maksimalnya pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) khususnya pembelajaran aspek keterampilan, diantaranya (1) siswa yang cenderung kurang berani mengungkapkan pendapat mereka atau siswa yang kurang berani menuangkan ide kreatif mereka dalam hasil karya yang dihasilkannya. Siswa masih monoton, mereka akan meniru apa yang guru contohkan dibanding harus menuangkan imajinasi atau ide mereka. Siswa terlalu takut untuk mengkreasi atau memvariasi hasil karyanya sesuai idenya masing-

masing, serta (2) siswa juga takut salah dalam membuat karya dan merasa takut jika hasil karyanya tidak bagus. Padahal dalam dunia Sekolah Dasar yang dianggap penting adalah kreativitas siswa dalam menghasilkan karya bukan kualitas dari hasil karya tersebut. Bentuk motivasi dari guru yang seharusnya diterapkan kepada siswanya untuk mata pelajaran SBK adalah guru ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mendemonstrasikan langsung setiap teknik-tekniknya dengan tetap melibatkan keaktifan siswa. siswa pada usia sekolah dasar memiliki imajinasi yang tinggi, hanya saja mereka membutuhkan contoh atau panduan dari orang yang lebih tua atau guru mereka untuk berani berkreasikan menurut ide yang mereka miliki, sehingga mereka dapat menghasilkan inovasi baru dalam karya yang dihasilkan. Sebagaimana sesuai dengan beberapa teori, diantaranya siswa belajar itu melalui hal-hal yang dilakukan maupun dari contoh-contoh yang diberikan oleh orang lain, terutama guru (Bandura, 2010).

Dengan melihat beberapa kondisi permasalahan yang digambarkan di atas, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi rendahnya kreativitas keterampilan membuat hasil karya mozaik siswa dengan memanfaatkan bahan alam lingkungan sekitar. Pemanfaatan bahan alam untuk membuat karya mozaik ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam meningkatkan kreativitas keterampilan dalam hal menghasilkan karya yang inovatif pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Dengan membuat hasil karya mozaik diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka ke dalam sebuah karya. Karya mozaik ini sangat sesuai diterapkan pada anak usia sekolah dasar, hal ini dikarenakan seni mozaik yang dianggap tidak terlalu rumit dan juga efisien untuk diajarkan kepada mereka. Mozaik diartikan sebagai suatu jenis karya dekorasi yang menerapkan teknik tempel. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/ unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang.

Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar pada dasarnya adalah membantu proses belajar mengajar supaya berhasil lebih baik sesuai dengan tingkah laku yang diharapkan. Salah satu tujuannya adalah melangkapi konten pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah melalui kegiatan observasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda atau bahan alam disekitarnya (Berlia, 2006: 11).

Setelah berdiskusi dengan guru di kelas V SDN Juluk II, permasalahan di atas diduga dipengaruhi oleh

beberapa faktor penyebab. Salah satu faktor penyebabnya adalah pada saat proses pembelajaran SBK khususnya keterampilan menggambar dekoratif, guru hanya menggunakan metode demonstrasi. Dengan metode pembelajaran ini guru menjelaskan dan memberikan contoh menggambar, sehingga siswa cenderung meniru apa yang dilakukan oleh guru, oleh sebab itu kreativitas menggambar siswa di kelas V SDN Juluk II sangat rendah.

Dari permasalahan di atas dan bukti-bukti yang ada, dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang bisa mengembangkan kreativitas anak sehingga membuat anak dapat bergerak bebas, aman, dapat meningkatkan motivasi rasa ingin tahu anak, dan dapat meningkatkan daya imajinasi kreativitasnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, perlu diadakan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), secara kolaborasi dengan guru kelas V SDN Dukuh Pakis I/486 Surabaya tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran salah satu upaya yang dilakukan adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya pada pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam. Karena pada dasarnya dengan memanfaatkan lingkungan dengan menggunakan bahan yang ada di alam tersebut akan lebih menambah antusias dan memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran serta memberi kebebasan mereka untuk mengekspresikan dirinya, agar kreativitas mereka menjadi berkembang, mempunyai karya-karya yang original dan memperoleh pengalaman yang nyata dalam proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK).

Dalam pemanfaatan bahan alam diharapkan siswa dapat berinteraksi atau bermain-main dengan bahan-bahan yang memang sudah mereka ketahui sebelumnya. Siswa memperoleh pengalaman baru dan dapat menghasilkan karya yang baru, mengembangkan kreativitas mereka dalam hal keterampilan menghasilkan karya baru. Kreativitas masing-masing individu berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya sesuai dengan pengalaman hidup masing-masing

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Pemanfaatan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa Kelas V SDN Dukuh Pakis I/ 486 Surabaya".

Rumusan tujuan penelitian ini adalah : (1) Mendeskripsikan aktivitas guru dalam pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam pada materi keterampilan *Mozaik* kelas V SDN Dukuh Pakis I/ 486 Surabaya"; (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan dengan

memanfaatkan bahan alam pada materi keterampilan *Mozaik* kelas V SDN Dukuh Pakis I/ 486 Surabaya“;(3) Mendeskripsikan peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya keterampilan Mozaik siswa kelas V SDN Dukuh Pakis I/486 Surabaya dengan memanfaatkan bahan alam;(4) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam pada materi keterampilan *Mozaik* kelas V SDN Dukuh Pakis I/ 486 Surabaya“.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa dan peneliti. Bagi peneliti Manfaat yang diperoleh adalah menambah wawasan di dalam pemanfaatan bahan alam untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam keterampilan membuat karya mozaik, serta peneliti mendapat banyak pemahaman dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang peningkatan kreativitas siswa khususnya dalam hal keterampilan kerajinan tangan. Selain itu, peneliti dapat lebih mengetahui cara peningkatan keterampilan dalam pembelajaran keterampilan yang mudah serta menyenangkan bagi siswa dan memahami bagaimana cara menerapkan media, teknik, maupun model dalam pembelajaran SBK khususnya aspek keterampilan. Bagi siswa, Menambah pengalaman dan wawasan baru kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas keterampilan dengan belajar membuat hasil karya kerajinan tangan dan memberikan pengalaman baru tentang bagaimana pemanfaatan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar untuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Bagi guru, dapat melakukan perbaikan hasil belajar membuat karya keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam lingkungan sekitar. Selain itu penggunaan bahan alam merupakan bentuk variasi proses pembelajaran yang menyenangkan dan cocok untuk diterapkan. Guru dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru tentang pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), untuk meningkatkan ketrampilan guru juga siswa. Bagi Sekolah, Memberikan sumbangan bagi pihak sekolah dalam usaha memotivasi siswa dengan memberikan informasi bagi pendidik tentang alternatif pemecahan masalah penerapan pembelajaran SBK kepada siswa kelas V SDN Dukuh Pakis I Surabaya khususnya aspek keterampilan. Dan merupakan tindakan yang inovatif di sekolah karena masih belum banyak guru yang memanfaatkan bahan alam sebagai sumber belajar dalam peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya keterampilan mozaik kelas V SDN Dukuh Pakis I/486 Surabaya.

Menurut pendapat Herawati dan Triaji (1996:3), Seni adalah segala kegiatan manusia untuk mengkomunikasikan pengalaman batinnya pada orang

lain. Pengalaman batin ini divisualisasikan dalam tata susunan yang indah dan menarik, sehingga dapat memancing timbulnya rasa senang atau puas bagi siapa yang menghayatinya. Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Herawati dan Iriaji, 1996:2), seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.

Tumurang (2006:17) menyebutkan bahwa pendidikan seni memiliki empat cabang, yaitu : 1) Seni rupa, 2) Seni musik, 3) Seni tari, 4) Seni teater dan sastra. Selanjutnya Tumurang, (2006:17) juga menyebutkan beberapa pembagian seni dapat dibedakan sebagai berikut : 1) Pembagian ditinjau dari Fungsi, 2) pembagian seni menurut Oswald Kulpe, (3) Pembagian seni berdasarkan jenis karya seni.

Susanto (2013:264) menyebutkan Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Pengertian kreatif adalah kemampuan seseorang untuk mengubah sesuatu yang ada menjadi baru dan orisinal. Contoh: Batu yang diubah menjadi patung, tanah liat dapat menjadi keramik, suara diubah menjadi musik, gerakan menjadi sebuah tarian, dll. Sifat individual adalah bahwa suatu karya seni memiliki ciri perseorangan dari penciptanya.

Menurut Lowenfeld (dalam Agung Suryadi 1994:3) yang menyatakan kreativitas merupakan kemampuan untuk mengadakan eksplorasi dan menyelidiki yang menyebabkan manusia dapat berkembang peradabannya. Dalam hal ini jelas bahwa kreativitas melekat dalam kehidupan manusia yang merupakan insting yang dimiliki oleh setiap orang untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan.

Hasil karya adalah produk seni yang dihasilkan dari kreativitas siswa dengan membuat bentuk-bentuk terapan ataupun bentuk kreatif lainnya. Menurut Pamadhi dan Sukardi (2010: 8.5) hasil karya membentuk memiliki beberapa ruang lingkup berdasarkan media dan teknik yang digunakan, yaitu: (1) Menyusun, merangkai, (2) konstruksi; (3) Membutsir; (4) Memahat; (5) Menempel; (6) Melipat; (7) Merekayasa bentuk lama menjadi bentuk baru dengan fungsi baru; (8) Mencetak dan mengecor.

Menurut Sumanto, (2013: 151-154), istilah mozaik merupakan suatu cara membuat kreasi gambar/lukisan atau hiasan yang dilakukan dengan cara menempelkan/merekatkan potongan-potongan atau bagian-bagian bahan tertentu yang ukurannya kecil-kecil. Dan mozaik menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti seni dekorasi bidang dengan kepingan-kepingan bahan keras yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Kreativitas mozaik bagi anak SD adalah kemampuan berolah senirupa yang diwujudkan dengan keterampilan merekatkan bagian-bagian bahan alam atau bahan buatan ukuran kecil-kecil sampai menutup kertas gambar yang

Karya mozaik dapat dibuat dari bahan yang ada di sekitar kita, misalnya dengan menggunakan bahan alam. Dari bahan tersebut dapat dimunculkan ide-ide kreatif yang segar yang bisa menghasilkan kreasi-kreasi mozaik yang unik dan bermanfaat. Selanjutnya bahan yang sudah tersedia disusun sesuai jenisnya. Kemudian tempelkan bahan-bahan tersebut menurut bentuk dan komposisi yang dikehendaki hingga karya mozaik selesai dan bisa dinikmati hasilnya. (Syakir Muharrar, 2013: 66-93).

Bahan alam memiliki arti yang sama dengan sumber daya alam. Yaitu semua kekayaan alam yang telah tersedia di bumi dan diciptakan oleh Tuhan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Bahan alam/sumber daya alam yang seperti dijabarkan diatas, (misalnya: batu-batuan, daun kering, kayu, biji-bijian, dll) akan memiliki nilai luar biasa jika dikelola dengan baik. Untuk dapat memanfaatkan, mengembangkan, dan melestarikan bahan alam, manusia harus dilatih mulai sejak dini, salah satunya melalui pendidikan seni. Melalui pendidikan seni yang diberikan sejak sekolah dasar, diharapkan dapat melatih siswa sejak dini untuk kreatif, peka dan inovatif. Untuk memanfaatkan, mengembangkan dan melestarikan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar, sebagaimana dengan kebijakan kurikulum yang diberlakukan kepada masing-masing sekolah yang diberikan hak sepenuhnya untuk mengembangkan kurikulum tersebut sesuai dengan kondisi lingkungan sekitarnya masing-masing.

Untuk mendapatkan hasil mozaik yang lebih baik, maka perlu diperhatikan beberapa hal: (1) usahakan semua bidang tertutup oleh bahan yang ditempelkan (tidak banyak bidang kosong); (2) perhatikan prinsip-prinsip rancangan dalam menyusun bahan; (3) gunakan perekat untuk jenis bahan yang akan ditempel. Untuk merekatkan kertas tipis cukup menggunakan lem kertas, tetapi bila bahan yang direkatkan tebal, atau gampang lepas maka gunakan lem yang lebih kuat, yaitu lem putih atau lem Alteco; (4) gunakan bahan

yang agak tebal dan kaku untuk bidang dasaran yang akan ditempel, misalnya kertas karton, duplex, tripleks, atau lain yang sejenis.

Karya mozaik yang kurang pemanfaatan bidang yang tersedia, yaitu tidak semua bidang diisi tempelan, terkesan belum selesai dan terlalu sederhana. Oleh karena itu, untuk menghasilkan karya mozaik yang baik, usahakan semua bidang yang tersedia diisi tempelan secara optimal dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip rancangan.

METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan model PTK (Arikunto) yang terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Pada tahap perencanaan ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut : (a) menganalisis kurikulum untuk memilih SK dan KD, (b) mengembangkan silabus, (c) menyusun RPP dengan model pembelajaran yang dipilih, (d) membuat media pembelajaran dan menentukan sumber ajar, (e) membuat instrumen evaluasi, (f) membuat instrumen (lembar observasi guru dan siswa), (g) menyusun instrumen lembar pengamatan guru dan siswa, serta lembar penilaian kreativitas membuat mozaik.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan dalam yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan langkah-langkah RPP menggunakan model pembelajaran langsung. Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Sasaran observasi adalah aktivitas guru atau pengajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Dengan bantuan dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat untuk mengamati tingkat keberhasilan pelaksanaan tindakan serta mengetahui respon siswa dan kendala-kendala atau masalah yang kemungkinan akan terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan Refleksi dilakukan oleh guru beserta dua observer dengan cara diskusi terhadap hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil tes yang menyangkut aspek-aspek apa yang sudah berhasil dan belum berhasil, apabila di siklus I belum berhasil, maka menentukan perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II. Jika pada siklus II kurang memenuhi kriteria ketuntasan maka dapat dilanjutkan pada siklus III, dan apabila pada siklus III sudah memenuhi kriteria dan bahkan telah melebihi angka ketercapaian maka penelitian dapat dihentikan pada siklus tersebut.

Lokasi dalam penelitian ini adalah lokasi yang digunakan sebagai penelitian tentang Peningkatan Kreativitas Membuat *Mozaik* pada pembelajaran

keterampilan ini adalah SDN Dukuh Pakis I/ 486 Surabaya. Dan dilaksanakan pada rentangan semester 2 (semester genap) tahun ajaran 2013/2014. Dengan jumlah siswa seluruhnya 25 siswa, yang diantaranya 11 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (aktivitas guru dan siswa), tes (penilaian hasil karya/tes unjuk kerja), serta teknik angket dan wawancara. Sedangkan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi (aktivitas guru dan siswa), lembar instrumen kreativitas siswa membuat mozaik, lembar angket dan lembar wawancara.

Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan data dengan menggunakan rumus yang diambil dari Indarti, 2008:26 dan Arikunto 2008:126:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = persentase aktivitas guru dan siswa

f = banyaknya aktivitas guru atau siswa yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Dengan kriteria :

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

0% - 20% = Sangat Kurang

Untuk menganalisis data kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik secara klasikal, peneliti menggunakan data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus yang diambil dari Aqib, yaitu:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (2)$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut :

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

0% - 20% = Sangat Kurang

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan adalah 75. Sedangkan untuk menganalisis ketuntasan tes secara klasikal menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Adapun kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa dalam % adalah :

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

0% - 20% = Sangat Kurang

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketercapaian tujuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat karya mozaik. Sementara itu, Ketercapaian tujuan penelitian ini adalah : (1)Indikator keberhasilan untuk aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran jika aktivitas guru mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 80% dari keseluruhan aktivitas; (2)Indikator keberhasilan untuk aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran jika aktivitas siswa mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 80% dari keseluruhan aktivitas; (3)Nilai hasil karya siswa untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dalam menghasilkan karya keterampilan mencapai KKM yaitu ≥ 75 , dan secara klasikal, pembelajaran dikatakan berhasil jika 80% siswanya telah memenuhi KKM; (4)Respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran Pemanfaatan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik di kelas V SDN Dukuh Pakis I/486 Surabaya mencapai $\geq 80\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat mozaik menunjukkan adanya peningkatan aktivitas yang dilakukan oleh guru. Berikut merupakan rangkuman dari hasil penelitian dari siklus I,II, dan III dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Aktivitas Guru

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1. Apersepsi	3,5	4	4
2. Penyampaian tujuan pembelajaran	3,5	3,5	4
3. Demonstrasi	3	3	4
4. Bimbingan kepada Siswi	3	4	4
5. Umpan balik,	2	4	4

dan pengecekan			
6. Kesempatan bertanya	3	3	3
7. Pelatihan lanjutan (presentasi, penilaian, apresiasi)	1	2,5	4
8. Penyimpulan	3,5	3	4
9. Tugas rumah	4	4	4
Jumlah skor	26,5	31	35
Persentase	76,4	86	97,3

Dari tabel 1 menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas guru pada setiap siklusnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin sesuai aktivitas guru dengan sintaks pada model pembelajaran yang digunakan, yakni model pembelajaran langsung. Tabel hasil observasi aktivitas guru ini, juga disajikan dalam bentuk diagram berikut:

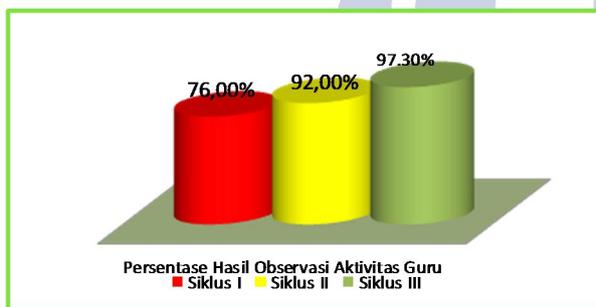


Diagram 1. Persentase Aktivitas Guru

Berdasarkan diagram 1 di atas, menunjukkan aktivitas guru selama proses pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat mozaik. Hasil pengamatan aktivitas guru pada tiap siklus mengalami peningkatan dari siklus 1 hingga siklus III.

Pada proses pembelajaran siklus I guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu 76% dengan kategori “baik”. Dalam pelaksanaan pembelajaran ada aspek-aspek yang mendapatkan cukup dan harus ditingkatkan, yaitu pemberian umpan balik, dan pelatihan lanjutan. Poin penting bagi guru harus memperhitungkan waktu agar semua kegiatan dapat terlaksana dengan alokasi waktu, serta mengupayakan untuk menggunakan suara yang ekstra keras karena kelas besar dan karakteristik siswa aktif.

Siklus II, guru dalam menyampaikan proses pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat mozaik lebih baik dari siklus I dengan perolehan persentase keberhasilan sebesar 92% dengan kategori “sangat baik”.

Pada siklus III, penyampaian proses pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat mozaik dilakukan oleh guru dengan kategori “sangat baik”. Perolehan persentase keberhasilan

aktivitas guru mencapai 97,3%, dan seluruh aspek telah dilaksanakan oleh guru secara maksimal.

Dengan demikian dapat ditempatkan bahwa indikator aktivitas guru pembelajaran membuat karya mozaik dengan memanfaatkan bahan alam telah tercapai dan aktivitas guru mengalami peningkatan secara bertahap.

Hasil pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Aktivitas siswa

Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1. Merespon apersepsi Guru	3,38	3,38	4
2. Semangat dalam pembelajaran	3,5	3,7	3,85
3. Pendengar yang baik	3,2	3,5	3,55
4. Bertanya/menjawab pertanyaan	2,9	3,4	3,5
5. Mengerjakan tugas membuat hasil karya	2,08	3,45	3,5
6. Menampilkan hasil karya	2,2	3	3,7
7. Berkomentar hasil teman	3	3,15	3,45
8. Disiplin dalam pembelajaran	3,1	3,4	3,8
9. Tanggung jawab dalam berkarya	3,5	3,85	3,85
Jumlah skor	26,86	30,83	33,2
Persentase	74,62	85,7	92,2

Dari table.2 menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya. Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin baik aspek efektif siswa dengan sintaks model pembelajaran langsung. Tabel hasil observasi aktivitas siswa ini, juga disajikan dalam bentuk diagram berikut;

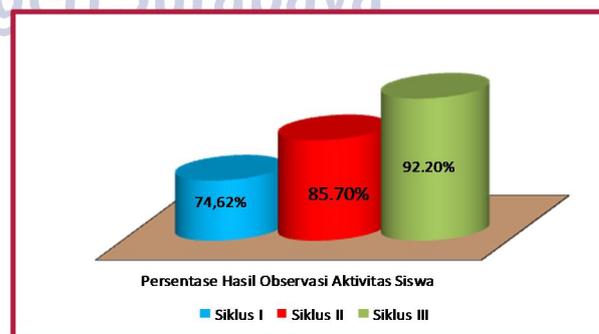


Diagram 2. Persentase Aktivitas Siswa

Pada diagram 2 di atas, menunjukkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat karya

mozaik. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus III. Siklus I memperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 74,62% dengan kategori “baik”. Pada siklus II meningkat persentasen aktivitas siswa menjadi sebesar 85,7% dengan kategori “sangat baik”, dan siklus III perolehan persentase keberhasilan seluruh aspek aktivitas siswa sebesar 92,2% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat mozaik telah tercapai. Selain itu, dapat dilihat aktivitas siswa mengalami peningkatan secara bertahap mulai siklus I s.d siklus III.

Tabel 3. Data Hasil Kreativitas Klasikal

Kategori	SIKLUS		
	I	II	III
Nilai seluruh siswa $\sum X$	1786	2130	2171,9
Jumlah siswa $\sum X$	25	25	25
Jumlah siswa yang tuntas	14	19	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	6	11	2
Rata-rata klasikal M	71,47	85,2	86,88
Persentase ketuntasan klasikal p	56	76	92

Dari tabel 3 menunjukkan terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya konstruksi pada setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata secara klasikal, dan persentase ketuntasan secara klasikal pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Tabel hasil kreativitas siswa dalam membuat karya ini, juga disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Diagram 3 Persentase Data Rata-Rata Kreativitas Kelas



Diagram 4 Perbandingan Presentase Data Ketuntasan Klasikal

Diagram 3 dan 4 di atas, menunjukkan kreativitas siswa dalam proses membuat karya pada pembelajaran keterampilan dengan memanfaatkan bahan alam untuk membuat karya mozaik. Kreativitas keterampilan membuat karya mozaik siswa mengalami peningkatan dengan terlihat rata-rata nilai kreativitas kelas dan persentase ketuntasan secara klasikal dari siklus I s.d III yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Dari siklus I memperoleh persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 56% dengan rata-rata kreativitas kelas 71,47%. Siklus II memperoleh persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 76% dengan rata-rata kreativitas kelas 85,2%. Siklus III memperoleh persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa sebesar 92% dengan rata-rata kreativitas kelas 86,88%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan alam untuk membuat karya mozaik dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan karya, terlihat dari rata-rata klasikal dan persentase ketuntasan klasikal yang mengalami peningkatan secara bertahap dan telah mencapai indikator keberhasilan.

Data Respon Siswa pada pelaksanaan pembelajaran keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran langsung, terdapat beberapa hal yang dihadapi siswa, yaitu: (a) Saat proses pembelajaran keterampilan pertama, siswa masih belum terbiasa berkarya dengan dibatasi waktu terselesaikannya, sehingga memerlukan waktu yang lama, sehingga guru harus membiasakan siswa dan mengontrol waktu agar alokasi waktu sesuai dengan yang ditentukan, serta semua kegiatan dapat diadakan seutuhnya. (b) Saat Proses pembelajaran keterampilan pertama, siswa mengalami kesulitan dalam pengeleman karya, di atasi dengan demonstrasi pengeleman secara detail dan nasihat untuk tetap berhati-hati kepada bahan, serta alat. (c) Siswa masih belum terbiasa untuk melakukan seperti bertanya, berkomentar, menjawab, pesentasi, menilai, dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman, sehingga siswa masih tidak percaya diri, malu, bahasa dan cara penyampaiannya belum santun. Guru mengatasinya dengan memberikan contoh dalam melakukan hal tersebut dengan baik, serta memberikan bimbingan kepada siswa.

Hasil penelitian yang sesuai dengan hipotesis tindakan, yaitu pemanfaatan bahan alam pada pembelajaran keterampilan khususnya pada materi membuat mozaik dapat meningkatkan kreativitas hasil karya siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan bahan yang ada di sekitar lingkungan siswa atau yang disebut bahan alam cocok untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan khususnya pada kreasi senirupa, dengan pemanfaatan bahan alam dapat meningkatkan minat berkreasasi siswa, karena mereka merasa tertarik dengan media atau bahan yang akan mereka kreasikan menjadi sebuah karya (Muharrar, Syakir dan Verayanti Sri, 2013: 14). Dan terbukti pula pendapat (Berlia, 2006:11), bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam

sekitar pada dasarnya adalah membantu proses belajar mengajar supaya berhasil lebih baik sesuai dengan tingkah laku yang diharapkan. Salah satu tujuannya adalah melengkapi konten pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah melalui kegiatan observasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda atau bahan alam disekitarnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan alam untuk membuat karya mozaik meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan meningkatkan kreativitas hasil karya siswa, baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu pembelajaran merespon positif oleh siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data peningkatan aktivitas guru, siswa, kreativitas siswa selama III siklus.

Pembelajaran ini juga sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Pemanfaatan bahan alam pada pembelajaran keterampilan dengan materi membuat karya mozaik yang diterapkan oleh peneliti terlaksana dengan sangat baik dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$). Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada setiap siklusnya yaitu siklus I 76%, siklus II 92%, dan siklus III 97,3%; (2) Pemanfaatan bahan alam pada pembelajaran keterampilan dengan materi membuat karya mozaik dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang juga menerapkan aspek afektif siswa. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil observasi aktivitas siswa pada setiap siklusnya, dan telah berhasil mencapai indikator keberhasilan penelitian ($\geq 80\%$), yaitu siklus I 74,62%, siklus II 85,70%, dan siklus III 92,20%. (3) Pemanfaatan bahan alam pada pembelajaran keterampilan dengan materi membuat karya mozaik dapat meningkatkan kreativitas siswa, yang terdiri dari ide, kinerja dan hasil dengan peningkatan kreativitas siswa, juga merupakan peningkatan aspek kognitif, psikomotor, dan produk. Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat dari rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal yang dicapai siswa pada penelitian ($\geq 80\%$), yaitu siklus I rata klasikal 71,47 dengan ketuntasan klasikal 56%, siklus II rata klasikal 85,2 dengan ketuntasan klasikal 76%, dan siklus III rata klasikal 86,88 dengan ketuntasan klasikal 92%.

Pada penelitian ini juga dipaparkan tentang respon yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. Pada siklus I Berdasarkan beberapa respon dari siswa guru dapat mengatasi hal tersebut dengan membiasakan siswa dan mengontrol waktu agar alokasi waktu sesuai dengan yang ditentukan, serta semua kegiatan dapat dilaksanakan dengan seutuhnya, guru harus memberikan demonstrasi untuk pengeleman, cara

bertanya, berkomentar, menjawab, presentasi, menilai, dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman. Selanjutnya, Siklus 2 respon siswa adalah Siswa malu-malu dalam bertanya, berkomentar, menjawab, presentasi, menilai dan apresiasi terhadap karya sendiri dan teman lainnya. Hal tersebut dapat diatasi dengan guru selalu memberikan motivasi kepada siswa untuk tidak malu-malu dalam melakukan kegiatan tersebut dan memberikan reward kepada siswa yang berani dan bagus dalam melakukan kegiatan. Pada siklus 3 respon siswa adalah sebagai berikut; Dalam mengikuti pembelajaran, respon siswa sangat positif, siswa merasa senang dan mengembangkan kreativitas siswa, serta tidak mengalami kendala yang berarti, kegiatan berkarya seperti ini membuat siswa dapat menyalurkan ide-ide kreatif mereka. Dan siswa sudah terbiasa dalam berkarya dan menampilkan atau mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas namun siswa tetap harus terus mengembangkan kreativitasnya, dan percaya diri, serta hati-hati dalam menggunakan alat dan bahan, guru harus tetap memberikan nasihat positif pada siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa pemanfaatan bahan alam dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran keterampilan dengan materi membuat karya mozaik. Oleh karena itu penulis menyarankan: (1) Guru diharapkan dapat memanfaatkan bahan alam yang ada di sekitar lingkungan dalam pembelajaran keterampilan dengan demonstrasi membuat karya secara kongkret atau langsung oleh guru di hadapan siswa. Agar siswa lebih termotivasi untuk menghasilkan karya dan meningkatnya kreativitas siswa. (2) Guru di harapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran agar siswa merasa tertarik dan semangat selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang memuaskan. (3) Guru juga diharapkan lebih meluagkan waktu untuk memberikan bimbingan dan memberikan tambahan waktu untuk siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan karya. (4) Guru diharapkan pandai mengatur waktu agar semua kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara keseluruhan dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono., Supardi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Badan Standar Pendidikan Nasional. 2008. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Depdiknas.
- Herawati, Ida S dan Iriaji. 1997. *Pendidikan Kesenian*. Jakarta: Depdikbud PGSD.

- Julianto., Suprayitno., Supriyono. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muharrar, Syakir dan Verayanti, Sri. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Esensi Erlangga Group.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi, 2010. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana.
- Rini,Ayu. 2013. *Aneka Keterampilan Anak dari Benda Alam*. Jakarta: Kemang Studio Aksara.
- Sameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedarsono, R.M. 1992. *Pengantar Apresiasi Seni*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soemarjadi, dkk.dkk. 1993. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta : Depdikbud PGSD.
- Sumanto.2011. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Malang FIP Universitas Negeri Malang, Rosindo.
- Suryahadi, A.A. 1994. *Pengembangan Kreativitas Melalui Seni Rupa*. Yogyakarta: Depdikbud PGSD dan SMP.
- Susanto,A. 2013.*Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Syamsulbachri, Endi dan T.K, Puba.1980. *Pendidikan Keterampilan Teknik dan Kerajinan*. Jakarta: Rora Karya.
- Tyasari, Puji. 2013. *Mari membuat Mozaik*. Jakarta: Insan Cendikia.
- Tumurang, Hetty. 2006. *Pembelajaran Kreatif Seni Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nsional.
- Widoyoko, E.P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.