

PEMANFAATAN SAMPAH PLASTIK SEBAGAI BAHAN KERAJINAN TANGAN BERBASIS ADIWIYATA

Mohammad Riza Ardiansyah¹, Siti Mutmainah²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mohammad.17020124053@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

Abstrak

Sampah akan terus bertambah dikarenakan tingkat kebutuhan konsumsi manusia dan kegiatan lainnya yang semakin tinggi setiap harinya. Sampah merupakan persoalan lingkungan yang bersifat kultural dikarenakan kapasitas dan tingkat risikonya memiliki dampak buruk bagi lingkungan. Tujuan penelitian yang pertama adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan berbasis adiwiyata. Tujuan yang kedua yaitu untuk mendeskripsikan hasil karya pada pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memanfaatkan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan berbasis adiwiyata. Metode penelitian yang dipergunakan merupakan metode kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data didapatkan oleh peneliti dengan cara melakukan kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses analisis data dilaksanakan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan memverifikasi data. Hasil analisis dan evaluasi karya siswa didasarkan pada 4 kategori penilaian, yang pertama adalah kategori sangat baik, yang kedua kategori baik, yang ketiga kategori cukup dan yang terakhir kategori kurang. Karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas yang terhitung dalam kategori sangat baik sejumlah 4 siswa, kategori baik sejumlah 15 siswa, kategori cukup sejumlah 7 siswa, dan kategori kurang sejumlah 3 siswa. Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan secara keseluruhan termasuk dalam kategori baik.

Kata Kunci: Sampah Plastik, Kerajinan Tangan, Adiwiyata.

Abstract

Waste will continue to increase because the level of human consumption needs and other activities is getting higher every day. Waste is an environmental problem that is cultural in nature due to its capacity and level of risk having a negative impact on the environment. The first research objective was to describe the process of learning cultural arts and crafts by utilizing plastic waste as an adiwiyata-based handicraft material. The second objective is to describe the work of learning cultural arts and crafts using plastic waste as an adiwiyata-based handicraft material. The research method used is a descriptive qualitative method. The process of collecting data was obtained by researchers by conducting observations, interviews, and documentation. The data analysis process is carried out by reducing data, presenting data, and verifying data. The results of the analysis and evaluation of students' work are based on 4 assessment categories, the first is very good, the second is good, the third is sufficient and the last is deficient. Waterwheel crafts made from used plastic bottles are counted in the very good category with 4 students, 15 students in good category, 7 students in sufficient category, and 3 students in deficient category. So conclusions can be drawn that the waterwheel craft work from used plastic bottles of third grade students of SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan included in the good category.

Keywords: Plastic Waste, Handicraft, Adiwiyata.

PENDAHULUAN

Jenis pendidikan yang bersifat formal dibagi dalam 3 jenis golongan berdasarkan jenjang tingkatannya: pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah Dasar merupakan wujud bentuk satuan pendidikan di jenjang pendidikan dasar. Bafadal (2009) menyatakan bahwa sekolah dasar (SD) adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan selama enam tahun. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa sekolah dasar merupakan satuan pendidikan pada tingkat dasar yang secara resmi menyelenggarakan kegiatan pembelajaran secara sistematis, berencana, sengaja, dan terarah, yang dilakukan oleh pendidik yang profesional, dengan program yang dituangkan ke dalam kurikulum tertentu dan diikuti oleh siswa dalam jangka waktu enam tahun. Kompetensi dasar merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang minimal harus dikuasai siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Majid, 2008). Dalam kompetensi inti terdapat beberapa kompetensi yang dikembangkan. Dapat juga diartikan sebagai gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan dalam aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) yang harus dipelajari siswa dalam suatu jenjang sekolah.

SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan merupakan salah satu sekolah rujukan atau percontohan sebagai sekolah adiwiyata (*Green School*) di tingkat kabupaten dan provinsi, maka para siswa diharapkan dapat mengolah sampah yang ada disekitarnya dengan baik. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup dan Kemendikbud (2011) Adiwiyata mempunyai pengertian atau makna sebagai suatu tempat yang baik dan ideal dimana dapat diperoleh segala ilmu pengetahuan dan berbagai norma serta etika yang dapat menjadi dasar manusia dalam menuju terciptanya kesejahteraan hidup kita dan menuju kepada cita-cita pembangunan dan berkelanjutan. Program Adiwiyata pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan sekolah peduli dan berbudaya lingkungan yang mampu berpartisipasi dan melaksanakan upaya pelestarian lingkungan dan pembangunan berkelanjutan bagi kepentingan generasi sekarang maupun yang akan datang.

Setiap warga sekolah diperlukan turut serta aktif berkontribusi dalam pelaksanaan program Adiwiyata sekolah, salah satunya dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan sekitarnya sehingga dapat tercipta lingkungan yang bersih, sehat dan nyaman.

Menurut Undang-Undang RI No. 18 Tahun 2008 dan Peraturan Pemerintah No. 18 Tahun 1999, sampah adalah sisa kegiatan sehari-hari manusia atau proses alam yang berbentuk padat atau semi padat berupa zat organik (*organic*) atau anorganik (*inorganic*) bersifat terurai atau tidak dapat terurai yang dianggap sudah tidak berguna lagi dan dibuang ke lingkungan. Sampah sendiri merupakan hasil sisa dari kegiatan keseharian manusia dan kebanyakan dapat dialihfungsikan menjadi suatu benda yang berguna dan bernilai ekonomis. Mutmainah dan Patria (2018) menyatakan bahwa “Untuk menangani sampah perlu dilakukan dengan konsep 3R (*Reuse, Reduce, Recycle*). *Reuse* adalah menggunakan kembali barang-barang yang sudah tidak dipakai, *Reduce* adalah mengurangi pembelian atau penggunaan barang-barang dari plastik, terutama barang-barang yang sekali pakai dan *Recycle* adalah mendaur ulang limbah. Jumlah timbunan sampah di Kabupaten Pasuruan cukup tinggi hingga mencapai 4.700 meter kubik atau sekitar seribu ton sampah setiap harinya (DLH Kabupaten Pasuruan, 2018). Tumpukan sampah tersebut semakin tinggi jika dilihat dari kejauhan seperti bukit sampah dan akan terus bertambah setiap tahunnya. Menanggapi adanya fakta tersebut, masalah penanganan sampah harus ditanggapi dengan serius dan harus dimulai sesegera mungkin.

Sikap kreatif dan kepekaan rasa siswa akan terbentuk dan berkembang dengan sendirinya jika sekolah mengambil peran utama untuk mengasah kegiatan berkesenian. Menurut Sudjatmiko (2004) tujuan pendidikan seni adalah untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya dan menampilkan karya seni rupa, seni musik, tari dan peran, dan menanamkan dasar-dasar dalam berkesenian. Maka dari itu, mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) adalah upaya yang efektif digunakan untuk mengembangkan potensi

keterampilan siswa. Melalui kerajinan tanganlah potensi dan keterampilan siswa dapat dikembangkan. Kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekan, kegigihan, berdedikasi tinggi, dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya (Kadjim, 2011). Salah satu bentuk langkah termudah yang dapat dilakukan oleh siswa yang dalam upaya penyelamatan lingkungan adalah memanfaatkan sampah plastik menjadi kerajinan tangan. Pemanfaatan sampah plastik untuk dijadikan kerajinan adalah salah satu upaya cemerlang yang dikerjakan oleh siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian dilaksanakan dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan yang beralamatkan di Jl. Nanas No.1 Lumpangbolong, Dermo, Kec. Bangil, Kab. Pasuruan sebagai tempat penelitian. Berdasarkan pengamatan di lapangan proses pembelajaran di SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan pada saat masa pandemi COVID-19 (*corona virus disease 2019*) dilaksanakan menggunakan metode dalam jaringan (daring) guna mencegah laju penularan virus *Corona* yang semakin hari bertambah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan untuk penelitian ini merupakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi tertentu sesuai dengan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif, yang berisi penjelasan tentang seluruh peristiwa yang diamati secara mendalam oleh peneliti di lapangan mengenai pemanfaatan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan berbasis adiwiyata di SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan.

Penelitian dilakukan pada siswa kelas III SDN Dermo 1 Bangil yang beralamatkan di Jl. Nanas No.1 Lumpangbolong, Dermo, Kec. Bangil, Kab. Pasuruan. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 12 – 20 April 2021. Objek dalam penelitian ini adalah kerajinan tangan berbahan dasar sampah plastik yang berbasis adiwiyata. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan. Populasi penelitian berupa siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan dengan sebanyak 29 orang informan.

Sumber data primer dalam penelitian ini didapatkan dengan proses pembelajaran dan hasil karya siswa dalam penggunaan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan berbasis adiwiyata di SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan. Sumber data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru pengajar kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan.

Teknik pengumpulan data didapatkan oleh peneliti dengan cara melakukan, 1) Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati proses pembelajaran siswa kelas III yang berlangsung di SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan; 2) Wawancara digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa informasi secara langsung antara peneliti dan narasumber yaitu kepala SDN Dermo 1 Bangil, Ibu Dwi Nugraheni, S.Pd. dan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD.; 3) Dokumentasi yang terkait dengan penelitian ini meliputi foto pelaksanaan proses pembelajaran dan foto hasil akhir dari karya kerajinan siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan.

Teknik analisis data dilaksanakan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan memverifikasi data. Kegiatan mereduksi data dilakukan agar data yang telah diperoleh lebih sederhana dan terfokus pada hal-hal yang penting. Proses pembelajaran dan hasil karya siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan adalah fokus permasalahan dalam penelitian. Penyajian data digunakan untuk menampilkan data hasil dari reduksi berdasarkan fokus masalah. Untuk mendapatkan kesimpulan hasil akhir dari penelitian, dilakukan analisis dan interpretasi menggunakan teknik verifikasi data.

KERANGKA TEORETIK

1. Pembelajaran Daring

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.109 Tahun 2013 Pendidikan jarak jauh, yang selanjutnya disingkat PJJ, adalah proses belajar-mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Kata daring adalah singkatan dari “dalam jaringan” dengan memanfaatkan koneksi internet dalam proses pembelajarannya. Kelebihan dari kegiatan pembelajaran daring adalah melatih siswa untuk belajar lebih mandiri karena segala informasi didapatkan atas usaha masing-masing siswa, jauh lebih fleksibel karena proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan seperti buku, alat peraga, infrastruktur, dll. Kekurangan dari kegiatan pembelajaran daring adalah secara teknis tidak semua guru dan siswa dapat mengoperasikan teknologi dengan baik, serta kurangnya pengawasan karena pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka.

2. Tinjauan Kerajinan Tangan

Susanto (2011) menyatakan bahwa seni kerajinan atau kriya adalah cabang seni rupa yang memerlukan keahlian kekriyaan (*craftmanship*) yang tinggi seperti ukir, keramik, anyam, dan sebagainya. Bisa disimpulkan bahwa definisi dari kerajinan tangan merupakan kegiatan membuat sebuah barang atau karya yang mempunyai fungsi pakai atau hias. Ciri khas yang menonjol dari kerajinan tangan adalah mengutamakan unsur keindahan (dekorasi) dan dikerjakan secara manual dengan produksi yang terbatas. Fungsi atau kegunaan yang dapat dihasilkan dari kerajinan tangan, 1) Fungsi pakai yang menekankan manfaat dari benda kerajinan yang dihasilkan. Biasanya digunakan dalam kehidupan sehari-hari; 2) Fungsi hias yang mengutamakan sisi estetika atau keindahan tanpa memperhatikan nilai guna dari benda kerajinan yang dihasilkan.

3. Evaluasi Karya

Widoyoko (2018) berpendapat bahwa evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan, mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan

menyajikan informasi tentang suatu program untuk dapat digunakan sebagai dasar membuat keputusan, menyusun kebijakan maupun menyusun program selanjutnya. Bisa disimpulkan bahwa kegiatan evaluasi karya adalah proses akumulasi data atau informasi bersifat ilmiah yang dipakai untuk menarik kesimpulan akhir. Evaluasi karya juga digunakan untuk mengetahui hasil data yang mencantumkan kemampuan dan hasil karya siswa setelah dilakukan proses pembelajaran.

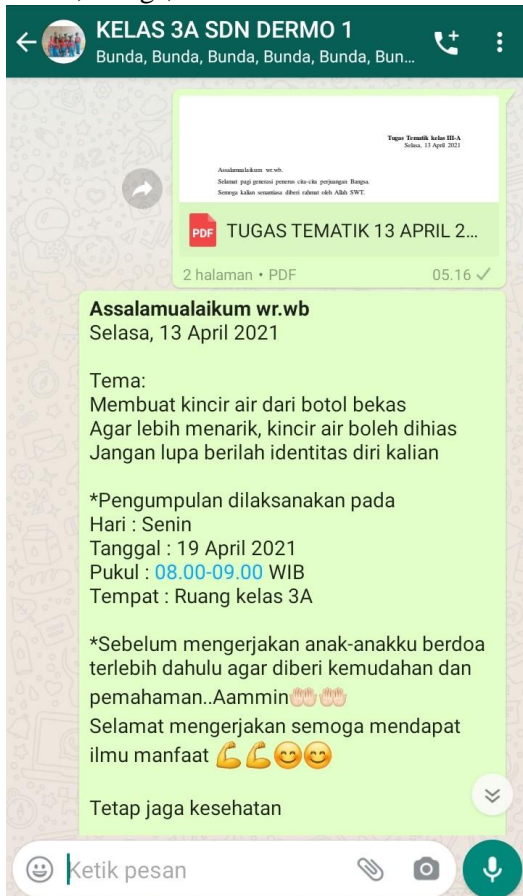
HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut surat edaran resmi dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa seluruh kegiatan belajar mengajar pada masa pandemi COVID-19 (*corona virus disease* 2019) dilakukan dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring sendiri merupakan sebuah sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui media berupa internet dan alat penunjang lainnya seperti *smartphone*, laptop dan komputer. Sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini tentu saja bertujuan untuk mengurangi resiko penyebaran COVID-19 pada anak usia sekolah. Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) dilaksanakan menggunakan *WhatsApp group chat* dan *Google Classroom* sebagai media untuk mengirimkan penugasan harian kepada siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan.

Materi pembelajaran jarak jauh (PJJ) siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan di semester genap bulan April yang dipilih oleh guru kelas adalah pembuatan kincir air dari botol bekas yang dimuat dalam buku tema 6 “energi dan perubahannya” dengan subtema 3 “energi alternatif”. Berdasarkan wawancara dengan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. subtema 3 dipilih karena masih memiliki korelasi dengan pemanfaatan sampah plastik sebagai bahan kerajinan tangan.

Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui metode daring ini peran utama guru pengajar memberi instruksi kepada wali murid dengan mengupayakan penugasan harian yang menyesuaikan buku pegangan yang dimiliki siswa. Guru pengajar menyampaikan hal-hal yang harus dilakukan oleh wali murid melalui *WhatsApp group chat*. Kemudian wali murid bisa

membimbing siswa dalam proses berkreasi pembuatan kincir air dari botol plastik bekas. Berikut adalah dokumentasi dari proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan:



Gambar 1. Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui *WhatsApp group chat* wali murid. (Sumber: Dokumen Dewi Muzayanah, S.Pd.SD, 2021).

Setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui metode daring, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan analisis hasil karya dan evaluasi hasil karya siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan. Kegiatan analisis hasil karya dan evaluasi hasil karya siswa yang dilaksanakan peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. Evaluasi dilaksanakan dengan melakukan penilaian pada hasil karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan. Adapun instrumen penilaian hasil karya siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Hasil Penilaian Karya Siswa. (Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

No.	Kriteria Penilaian	Kategori				Skor (1-25)
		SB	B	C	K	
1.	Kesesuaian dengan tema, unik dan menarik					
2.	Keorisinilan karya					
3.	Kemampuan teknik menghias karya					
4.	Nilai guna karya					
Jumlah Skor						

Keterangan:

- SB = Sangat Baik (90-100)
- B = Baik (85-90)
- C = Cukup (80-85)
- K = Kurang (>80)

Penilaian:

Nilai Akhir = Jumlah Keseluruhan Skor

Tabel 2. Rubrik Kriteria Hasil Penilaian Karya Siswa. (Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

No.	Kriteria Penilaian	Rubrik
1.	Kesesuaian dengan tema, unik dan menarik	<ul style="list-style-type: none"> • Karya sesuai dengan tema, unik dan menarik. • Karya sesuai dengan tema, tetapi kurang unik dan menarik. • Karya kurang sesuai dengan tema, tetapi unik dan menarik. • Karya tidak sesuai sama sekali.
2.	Keorisinilan karya	<ul style="list-style-type: none"> • Karya dibuat sesuai dengan langkah pembuatan dan inovatif.

		<ul style="list-style-type: none"> • Karya dibuat sesuai dengan langkah pembuatan, tetapi tidak bersifat inovatif. • Karya dibuat kurang sesuai dengan langkah pembuatan. • Karya dibuat kurang sesuai dengan langkah pembuatan.
3.	Kemampuan teknik menghias karya	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik yang digunakan tepat dan sesuai dengan hasil karya. • Teknik yang digunakan tepat tetapi kurang sesuai dengan hasil karya. • Teknik yang digunakan kurang tepat. • Teknik yang digunakan tidak tepat.
4.	Nilai guna karya	<ul style="list-style-type: none"> • Karya berfungsi dengan dengan sangat baik. • Karya berfungsi dengan baik. • Karya berfungsi dengan dengan cukup baik. • Karya berfungsi dengan kurang baik.

Analisis hasil dan evaluasi hasil karya siswa didasarkan pada 4 kategori penilaian, yang pertama adalah kategori sangat baik, yang kedua kategori baik, yang ketiga kategori cukup dan yang terakhir kategori kurang. Penilaian mengacu pada, (1) Kesesuaian dengan tema, unik dan menarik, (2) Orisinalitas karya, (3) Kemampuan teknik menghias karya dan (4) Nilai guna karya. Hasil karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas milik siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan yang berjumlah 29 siswa terhitung dalam kategori sangat baik sejumlah 4 siswa, kategori baik sejumlah 15 siswa, kategori cukup sejumlah 7 siswa, dan kategori kurang sejumlah 3 siswa.

Berdasarkan proses berkreasi siswa dalam pembuatan kincir air dari botol plastik bekas, dipilih 4 karya yang dianggap sudah dapat mewakili kategori sangat baik, baik, cukup dan kurang. Adapun hasil analisis dan evaluasi karya siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan sebagai berikut:

1. Hasil Karya Siswa Kategori Sangat Baik

Nama : Azzam Maulana M.

Kelas : III

Media : Botol Plastik, *Styrofoam*



Gambar 2. Hasil Karya Azzam Maulana M.
(Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

Gambar di atas merupakan hasil karya dari Azzam Maulana M. Secara keseluruhan Azzam sudah mampu menyelesaikan pembuatan karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas dengan sangat baik. Analisis berdasarkan kesesuaian tema penugasan sudah sangat baik, dengan bentuk kincir air yang unik dan berbeda dengan siswa lainnya. Dari aspek keorisinalan karya sudah bagus karena Azzam membuat bentuk karya yang bisa dibilang inovatif dan konsep kincir air dari botol plastik bekasnya telah dipertimbangkan secara matang, tentu saja dengan arahan dan bimbingan dari orang tua Azzam. Teknik yang digunakan dalam

pembuatan karya sudah baik, hanya saja untuk teknik pewarnaan botol plastik bekas masih bisa dibilang kurang menarik. Teknik pewarnaan kincir air sudah baik, goresan warna menggunakan kombinasi warna primer (merah, kuning, biru) yang merata dan rapi. Analisis berdasarkan nilai guna sudah sangat baik, kincir air dari botol plastik bekas Azzam memiliki komposisi bentuk yang baik, kokoh dan tidak mudah terjatuh karena didalam botol plastik telah diisi oleh pemberat berupa pasir yang sama rata antara bagian kanan dan kiri.

Berdasarkan hasil evaluasi karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas yang dilaksanakan peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. secara keseluruhan sudah sangat baik. Merujuk pada kriteria yang sudah ditentukan, karya Azzam masuk dalam kategori sangat baik. Namun, untuk teknik pewarnaan botol plastik dan kemampuan untuk menghias karya dinilai masih kurang maksimal.

2. Hasil Karya Siswa Kategori Baik

Nama : Prasajo

Kelas : III

Media : Botol Plastik, *Styrofoam*



Gambar 3. Hasil Karya Prasajo
(Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

Gambar di atas merupakan hasil karya dari Prasajo. Secara keseluruhan Prasajo sudah mampu menyelesaikan pembuatan karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas dengan baik. Analisis berdasarkan kesesuaian tema penugasan sudah baik, meskipun bentuknya kurang proporsional karena pemilihan botol kurang tepat. Alangkah baiknya jika botol plastik yang dipilih berukuran lebih besar ukurannya, karena baling-baling kincir air yang dibuat oleh Prasajo berukuran sedikit lebih besar. Untuk aspek keorisinalan karya sudah bagus karena Prasajo membuat bentuk karya yang bisa dibilang sesuai dengan langkah pembuatan yang telah diberikan oleh guru pengajar. Teknik yang digunakan dalam pembuatan karya sudah baik, media untuk menghias karya yang digunakan adalah cat dan kertas lipat. Kombinasi warna dalam pembuatan karya sudah bagus dan cukup menarik dengan penggunaan warna merah, kuning dan hijau. Hiasan motif bunga berwarna merah dan hijau pada *styrofoam* berwarna menjadikan karya milik Prasajo lebih menarik. Analisis berdasarkan nilai guna sudah baik, kincir air karya Prasajo memiliki komposisi bentuk yang kokoh karena didalam botol plastik telah diisi oleh pemberat berupa pasir.

Berdasarkan hasil evaluasi karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas yang dilaksanakan peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. secara keseluruhan sudah baik. Merujuk pada kriteria yang sudah ditentukan, karya Prasajo masuk dalam kategori baik. Namun, komposisi antara botol dan kincir air dinilai masih kurang tepat. Pemilihan botol plastik yang ukurannya terlalu kecil tidak sebanding dengan ukuran kincir air sehingga terlihat kurang proporsional. Alangkah baiknya jika botol plastik yang dipilih berukuran lebih besar ukurannya.

3. Hasil Karya Siswa Kategori Cukup

Nama : Talitha Inas Maritza

Kelas : III

Media : Botol Plastik, *Styrofoam*



Gambar 4. Hasil Karya Talitha Inas Maritza
(Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

Gambar di atas merupakan hasil karya dari Talitha Inas Maritza. Secara keseluruhan Talitha sudah mampu menyelesaikan pembuatan karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas dengan cukup baik. Analisis berdasarkan kesesuaian tema penugasan sudah baik, dengan hiasan yang unik dan menarik. Untuk aspek keorisinalan karya sudah bagus karena Talitha membuat bentuk karya yang bisa dibilang sesuai dengan langkah pembuatan yang telah diberikan oleh guru pengajar. Pemilihan botol plastik dan ukuran kincir air bisa dikatakan sudah proporsional tidak berat sebelah. Teknik yang digunakan untuk menghias karya sangat baik, dengan penggunaan *slinger* rumbai yang biasa digunakan di acara ulang tahun untuk menghias botol kincir air menjadikan karya Talitha terlihat berbeda dengan lainnya, meskipun botol plastik yang digunakan tidak dilapisi terlebih dahulu dengan cat ataupun kertas warna warni. Pemilihan warna yang digunakan untuk baling-baling kincir air sudah bagus, dengan menggunakan warna yang berbeda pada tiap baling-baling. Hiasan motif bunga berwarna merah pada *styrofoam* berwarna kuning menjadikan karya milik Talitha lebih menarik.

Analisis berdasarkan nilai guna sudah baik, kincir air dari botol plastik bekas Talitha memiliki komposisi bentuk yang baik, namun mudah terjatuh karena didalam botol plastik diisi pemberat berupa air.

Berdasarkan hasil evaluasi karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas yang dilaksanakan peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. secara keseluruhan sudah cukup. Merujuk pada kriteria yang sudah ditentukan, karya Talitha masuk dalam kategori cukup. Botol kincir air milik Talitha mudah terjatuh karena hanya berisikan air yang memiliki bobot lebih ringan dari pasir atau batu. Penggunaan air sebagai pemberat juga akan menjadikan bagian dalam botol plastik berlumut jika dibiarkan dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, alangkah baiknya jika botol plastik diberi warna supaya terlihat lebih menarik dan tidak dibiarkan polos.

4. Hasil Karya Siswa Kategori Kurang

Nama : Jasmine Firza Arianto

Kelas : III

Media : Botol Kaleng, *Styrofoam*



Gambar 5. Hasil Karya Jasmine Firza Arianto
(Sumber: Dokumen Mohammad Riza.A., 2021).

Gambar di atas merupakan hasil karya dari Jasmine Firza Arianto. Secara keseluruhan Jasmine sudah mampu menyelesaikan pembuatan karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas, meskipun dinilai masih kurang baik. Analisis berdasarkan kesesuaian tema penugasan cukup baik, dengan penggunaan botol kaleng bekas disinfektan *spray* yang dimana dapat menjadi alternatif pemanfaatan sampah selain botol plastik. Terlebih lagi di masa *new normal* COVID-19 ini, penggunaan disinfektan sekali pakai untuk membunuh bakteri dan virus pasti menimbulkan masalah baru yaitu sampah botol sekali pakai. Hal ini merupakan langkah cerdas yang dilakukan oleh Jasmine, yang tentu saja dikerjakan dengan pengawasan serta arahan dari pendamping Jasmine dalam mengerjakan tugas. Untuk aspek keorisinalan karya sudah bagus karena Jasmine membuat bentuk karya yang bisa dibilang inovatif. Teknik yang digunakan dalam menghias karya dinilai masih kurang, meskipun *styrofoam* sudah dihias tetapi alangkah lebih baiknya jika botol kaleng bekas dihias juga agar lebih menarik. Analisis berdasarkan nilai guna dinilai masih kurang, karena penggunaan kertas untuk baling-baling kincir air tidak sesuai dengan panduan yang diberikan guru pengajar.

Berdasarkan hasil evaluasi karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas yang dilaksanakan peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD. secara keseluruhan dinilai masih kurang. Merujuk pada tolak ukur yang sudah ditetapkan, hasil karya kerajinan milik Jasmine termasuk dalam kategori kurang. Hal tersebut dikarenakan penggunaan kertas untuk baling-baling yang membuat kincir air milik Jasmine tidak bisa bekerja dengan baik. Kertas jika terkena air pasti akan rusak dan kincir air tidak bisa bergerak, berbeda jika menggunakan gelas plastik yang sudah diinstruksikan oleh guru pengajar. Untuk penggunaan botol kaleng bekas disinfektan *spray* merupakan langkah cerdas yang dilakukan oleh Jasmine, akan tetapi bobot dari botol kaleng bekas disinfektan *spray* itu sendiri masih terlalu ringan sehingga sering terjatuh. Alangkah baiknya jika botol kaleng bekas disinfektan *spray* diberi pemberat berupa pasir atau batu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah menyelesaikan serangkaian kegiatan penelitian maka bisa diperoleh konklusi jika proses pembelajaran siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan dilakukan dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) yang bertujuan untuk mengurangi resiko penyebaran COVID-19. Proses pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan dilaksanakan menggunakan *WhatsApp group chat* yang dipergunakan guru pengajar sebagai instrumen untuk memberikan materi atau mengirimkan tugas kepada siswa. Pada pelaksanaan praktik berkarya, siswa membuat kincir air dari botol bekas yang dimuat dalam buku tema 6 “energi dan perubahannya” dengan subtema 3 “energi alternatif”. Penugasan dilaksanakan secara individu.

Hasil karya kerajinan kincir air dari botol plastik bekas siswa kelas III SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan secara keseluruhan tergolong pada kategori baik. Siswa dianggap sudah memahami konsep dari pemanfaatan sampah plastik menjadi bahan kerajinan berdasarkan pada hasil data akhir yang mayoritas karyanya masuk dalam kategori baik. Analisis hasil dan evaluasi hasil karya siswa didasarkan pada beberapa kategori penilaian, yang pertama adalah kategori sangat baik, yang kedua kategori baik, yang ketiga kategori cukup dan yang terakhir kategori kurang. Penilaian karya mengacu pada instrumen penilaian yang dibuat oleh peneliti dengan bantuan keterlibatan guru pengajar kelas III Ibu Dewi Muzayanah, S.Pd.SD.

Saran

Bersumber pada hasil penelitian yang sudah disampaikan sebelumnya, peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

1. Bagi SDN Dermo 1, Bangil, Pasuruan hendaknya menambah fasilitas ruang kesenian yang memang dikhususkan untuk menyimpan karya seni siswa agar tidak cepat rusak dan terbuang sia-sia.
2. Guru pengajar hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran lebih baik dan lebih menarik lagi, supaya menambah ketertarikan siswa dalam belajar.

REFERENSI

- Bafadal, Ibrahim. 2009. *Manajemen Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Dari Sentralisasi Menuju Desentralisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kadjim. 2011. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Semarang: Adiswara.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. *"Panduan Adiwiyata: Sekolah Peduli dan Berbudaya Lingkungan"*. Jawa Tengah: Badan Lingkungan Hidup.
- Mutmainah, Siti, dan Patria, Asidigisianti Surya. 2018. *Peningkatan Keterampilan Warga Desa Pelemwatu dengan Pemanfaatan Sampah Rumah Tangga Melalui KKN-PPM*. Jurnal. LPPM-Universitas Negeri Surabaya
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.109 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Pendidikan Tinggi*.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. 1999. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.18 tentang Pengelolaan Limbah Bahan Berbahaya dan Beracun*.
- Sudjatmiko. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSI RUPA, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa Edisi II*. Yogyakarta dan Jagad Art Space Bali: DictiArt Lab.
- Widoyoko, E.P. 2018. *Hasil Pembelajaran di Sekolah (Ed.rev)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.