

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BUKU SAKU PENGOLAHAN LIMBAH PLASTIK DI SEKOLAH DASAR

Yudho Anggara

Program Studi Pendidikan Seni Budaya, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
Jl. Lidah Wetan, Surabaya

e-mail: yodhoanggara90@gmail.com

Abstract: The Effectiveness of the Use of Pocket Books for Waste Plastic Processing in Primary Schools. This research aims to determine the effectiveness of using plastic waste processing pocket books as a model for increasing the creativity of elementary school students (SD) through craft learning. This study used a qualitative descriptive approach that was conducted by comparing the results of the pretest and posttest toward the minimum completeness criteria (KKM) of students carried out before and after the use of plastic waste processing pocket books in two elementary schools. Furthermore, questionnaires and interviews were conducted toward 20 respondents from elementary school students. The result of this study indicates that the pocket books as a learning media on waste plastic processing has been proven to increase students' creativity in schools during learning material on plastic waste processing. In addition, the pocket book proved to be interesting to use and useful to be applied in elementary schools. The pocket book media is recommended to be used to increase student creativity in all level of students on teaching the material of cultural arts and crafts (SBDP).

Keywords: effectiveness, media, pocket books, plastic waste

Abstrak: Efektivitas Penggunaan Buku Saku Pengolahan Limbah Plastik di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan buku saku pengolahan limbah plastik sebagai model peningkatan kreativitas siswa Sekolah Dasar (SD) melalui pembelajaran prakarya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest terhadap nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa ketika sebelum dan sesudah penggunaan buku saku pengolahan limbah plastik di dua SD. Selanjutnya, angket dan wawancara dilakukan kepada 20 responden siswa SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran buku saku pengolahan limbah plastik di sekolah, terbukti mampu meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengolah limbah plastik. Selain itu, buku tersebut terbukti menarik untuk digunakan dan bermanfaat untuk diaplikasikan di Sekolah Dasar. Media buku saku disarankan dapat di gunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada seluruh siswa di sekolah dalam materi seni budaya dan prakarya (SBDP).

Kata Kunci: efektivitas, media, buku saku, limbah plastik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana untuk memaksimalkan dan mengembangkan potensi peserta didik demi mencapai potensi yang dimiliki dengan optimal. Pendidikan yang bermutu dan berkualitas

tentunya akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang kreatif. Oleh karena itu, kreativitas sangatlah penting diterapkan sejak dini. Salah satu bentuk pendidikan yang mengembangkan potensi keahlian dan kreativitas peserta didik melalui pengalaman berkreasi adalah tujuan

dari Pendidikan Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP). Pendidikan SBDP di sekolah seharusnya memiliki muatan ilmu yang memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan memahami budaya, serta menilai keindahan dalam bentuk kreasi ekspresi.

Pendidikan yang menilai keindahan dalam bentuk kreasi ekspresi membuat siswa lebih kreatif. Hal ini merupakan peluang untuk menciptakan nilai tambah sehingga siswa diharapkan mampu mandiri dan kreatif serta terhindar dari sifat konsumtif pada siswa melalui pendidikan SBDP. Beragam bentuk warisan budaya yang bisa dikembangkan dari berbagai benda tak terkecuali dari hasil sampah. Sampah menjadi penyebab permasalahan umum dari beragam masalah lingkungan, kesehatan, dan banjir, khususnya sampah anorganik yang sukar didaur ulang. Sekolah sebagai salah satunya lingkungan tempat berkumpulnya banyak orang menjadi tempat penghasil sampah terbesar selain pasar dan sampah rumah tangga. Sehingga, sekolah mampu digunakan sebagai contoh bagaimana mengolah sampah dengan kreatif dan inovatif. Sebagai pusat dari model pendidikan yang baik, banyak sekolah menciptakan program dalam pengolahan sampah yang di dasari dari program *Reuse, Reduce, dan Recycle* (3R) agar sekolah dapat mengolah sampah dengan baik dan kreatif.

Pengolahan sampah dengan prinsip pemanfaatan kembali, dapat dimanfaatkan sebagai produk kerajinan yang diharapkan mampu mendidik siswa untuk lebih kreatif dalam mengolah sampah plastik. Produk olahan dari sampah nantinya diharapkan menjadi benda atau karya yang memiliki nilai.

Pendidikan pengolahan sampah dengan kreatif ini haruslah ditanamkan sejak dini. Oleh karena itu, pengolahan sampah dengan prinsip pemanfaatan kembali menjadi media peningkatan kreativitas siswa yang penting di laksanakan di lingkungan sekolah.

Saat ini pendidikan seni budaya dan prakarya (SBDP) kurang memaksimalkan pendidikan kreatif. Hal ini dikarenakan banyak aspek yang harus dibangun di sekolah. Guna mencapai tujuan membangun sumber daya manusia (SDM) yang kreatif maka pendidikan kreativitas dalam mengolah sampah dapat diajarkan sejak dini. Pendidikan seni budaya di sekolah dikembangkan dengan menambahkan model pembelajaran, salah satunya melalui media buku saku yang memiliki muatan materi keterampilan dalam mengolah sampah plastik dengan cara yang kreatif.

Buku saku dipilih sebagai media untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah sampah plastik karena dirasa paling sesuai. Hal ini dikarenakan, buku saku memiliki model sederhana dengan ukuran yang kecil sehingga dapat dibawa kemana saja dan menghemat biaya. Buku saku yang telah dibuat dan berisikan materi SBDP dalam pengolahan limbah plastik adalah suatu media yang bersifat fleksibel, dalam artian dapat digunakan oleh lembaga atau instansi sekolah atau masyarakat umum sebagai media pembelajaran, dalam pengolahan sampah plastik menjadi produk kerajinan yang memiliki nilai fungsi dan seni.

Dengan demikian pendidikan SBDP dapat diciptakan di sekolah sebagai program sekolah dan membantu guru dan peserta didik mengembangkan kreativitasnya. Melalui pembelajaran pengolahan

limbah plastik diharapkan dapat membangun kreativitas siswa di sekolah dasar.

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan penggunaan buku saku. Suprayogi (2011) menemukan rendahnya minat pembelajaran dalam model pembelajaran kreatif. Dalam penelitian produktif diyakini dapat meningkatkan kreatifitas siswa, mengaktifkan dan memberdayakan kemampuan berpikir siswa. Dalam proses pembelajaran, Suprayogi menyebutkan bahwa buku saku dapat digunakan sebagai media agar pembelajaran berjalan lebih baik.

Selanjutnya, Rahim (2011) menyatakan media buku saku yang tepat guna dan sudah di rancang dengan baik dan efektif tidak hanya diterapkan pada model pendidikan konseling. Kemudian, Alamsyah (2015) mendiskripsikan penerapan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di SD. Penelitian tersebut meliputi pengamatan dan proses pelaksanaan pembelajaran yang dirancang berdasarkan instrumen yang sudah disesuaikan dalam mengembangkan kemampuan siswa. Disisi lain, Warsini (2014) membuktikan adanya peningkatan kreativitas dan motifasi kerja guru di sekolah melalui imajinasi berdaya cipta, memiliki prakarsa dan meningkatkan karakter guru.

Di era milenial ini, belajar melalui pengalaman, atau yang dikebal dengan pembelajaran konstruktivistik dianggap lebih mudah ditangkap oleh siswa. Pembelajaran tersebut lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Melalui pembelajaran ini, siswa di beri kesempatan untuk mengembangkan tujuan

pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam pendidikan SBDP. Khususnya, mengembangkan ide-ide yang mereka miliki dengan mengacu pada materi Pengolahan Limbah Plastik.

Suryabrata (1987) berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Hamalik (2009) menyatakan bahwa belajar mengandung pengertian terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk perbaikan perilaku, misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara lengkap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses psikis yang berlangsung dan merupakan interaksi aktif antara subyek belajar dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan pada diri individu, agar dapat berkembang. Selain siswa, guru juga membutuhkan bahan ajar atau media yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

Bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Majid (2007) bahan ajar merupakan informasi alat dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Tarigan (1986) menyatakan buku teks sebagai buku pelajaran dalam bidang studi tertentu yang disusun oleh para pakar dalam bidang tersebut yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh Akbar (2010) yang menyatakan buku ajar adalah buku teks yang digunakan sebagai rujukan standar pada materi pelajaran tertentu.

Asep Herry (2002), mengemukakan beberapa contoh upaya pemberdayaan buku ajar atau sumber belajar yang mudah, murah dan efektif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, diantaranya: Barang bekas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran seperti dalam melakukan pembekalan keterampilan dalam menghias, menggunting, dan kerjasama. Realitas di yang dilakukan di sekolah, rumah, dan pemukiman akan efektif dalam memberikan pengalaman tentang perjalanan siswa dari rumah sampai ke sekolah. Dan benda yang mempunyai nilai khusus, dapat digunakan untuk menyampaikan materi tentang perilaku, sikap dan moral peserta didik yang nilai-nilainya diambil dari perlakuan mereka terhadap benda-benda tersebut.

Dalam media pembelajaran memiliki dua unsur yang terpenting, yaitu (a) pesan atau bahan pengajaran yang akan disampaikan atau perangkat lunak, dan (b) alat penampil atau perangkat keras. Sebagai contoh, guru akan mengajarkan bagaimana urutan mengolah sampah menjadi barang yang memiliki nilai sumber. Hal itu dilakukan dengan menggunakan media gambar atau tulisan yang mempermudah guru dan siswa untuk lebih memahami dan menggambarkan setiap proses dan tahapan sampah plastik itu dapat di olah menjadi produk yang dapat dimanfaatkan kembali melalui media gambar atau tulisan yang guru buat untuk meningkatkan keahlian siswa.

Dalam penerapannya, media gambar atau tulisan ini termasuk ke dalam media sederhana dalam pembelajaran pengolahan limbah plastik dengan cara kreatif melalui pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pendidikan SBDP bertujuan

mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai untuk dirinya sebagai individu, maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Kemampuan berpikir merupakan bagian dari ranah kognitif. Keterampilan dalam proses merupakan tujuan ranah kognitif yang diharapkan mampu memberikan bekal kepada siswa untuk mampu mencari, mengolah, dan menggunakan informasi, merupakan tujuan penting dalam pendidikan seni budaya dan prakarya.

Kegiatan SBDP dalam mengolah sampah menjadi produk karya seni sangat menarik untuk dilakukan. Menurut Harsoyo (1977) pengelolaan adalah suatu istilah yang berasal dari kata “kelola”, yang mengandung arti serangkaian usaha yang bertujuan untuk menggali dan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan tertentu yang telah direncanakan sebelumnya. Berkarya Seni kerajinan plastik termasuk dalam berkarya seni kriya. Kata Kriya sendiri berasal dari bahasa sansakerta yakni "Kr" yang artinya "mengerjakan" yang mana dari kata tersebut kemudian menjadi kata karya, kriya, kerja. Timbul Haryono (2012) menyatakan pengertian seni kriya adalah mengerjakan sesuatu untuk menghasilkan benda atau objek. Kriya adalah kegiatan seni yang menitik-beratkan kepada keterampilan tangan dan fungsi untuk mengolah bahan baku yang sering ditemukan di lingkungan menjadi benda-benda yang tidak hanya bernilai pakai, tetapi juga bernilai estetik.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran SBDP dengan menggunakan “Buku Saku Pengolahan Limbah Plastik

Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran menggunakan buku saku untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam materi SBDP. Buku saku ini berisi proses-proses pengolahan sampah plastik yang ada di lingkungan sekolah agar sampah plastik tersebut menjadi produk yang memiliki nilai fungsi atau nilai seni. Dengan menerapkan materi SBDP, penggunaan buku saku diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan menanamkan kepedulian lingkungan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III di dua SDN yaitu SDN Sidotopo I/48 dan SDN Kemayoran II/25 yang dilaksanakan pada pertengahan akhir semester II pada tanggal 2 Februari 2017 hingga 29 april 2017.

Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di dua SD, yaitu SDN Sidotopo I/48 dan SDN Kemayoran II/25 kota Surabaya. Penentuan kelas dilakukan secara random, sedangkan penentuan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah 10 siswa kelas III dari SDN Sidotopo I/48 dan 10 siswa dari SDN Kemayoran II/25 kota Surabaya. Penentuan sampel tersebut

dilakukan peneliti karena memiliki kemampuan yang relatif beraneka ragam.

Kedua kelompok tersebut akan diberikan tahapan dengan perlakuan yang sama, yaitu diberikan *pretest* berkaitan tentang materi SBDP yang telah dipelajari sebelum diberlakukannya buku sak. Kemudian proses selanjutnya akan diberikan pembelajaran SBDP dengan menggunakan buku saku yang berisi materi SBDP didalamnya berisikan panduan pembuatan kerajinan menggunakan limbah plastik. Proses terakhir yang diberikan yaitu *posttest* (tes akhir), untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan atau diterapkan. Kedua kelompok sama-sama mendapatkan pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP).

Prosedur

Kuesioner dan wawancara digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan buku saku pengolahan limbah plastik. Kuesioner yang digunakan menggunakan lima pilihan jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Biasa Saja/ Netral, Setuju, Sangat Setuju atau jawaban sejenis yang di sesuaikan dengan pertanyaan. Proses analisa data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan buku saku pengolahan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan dengan mengukur kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan ketika sebelum dan sesudah mengikuti

pembelajaran menggunakan buku saku.

Kriteria ketuntasan yang ideal adalah 75%. Bagi siswa yang belum mampu mendapatkan nilai tuntas diberi program remedial, sedangkan bagi siswa yang nilainya diatas nilai kriteria ketuntasan di berikan program pengayaan. Pelaksanaan kedua program ini dapat dilaksanakan diluar jam pembelajaran, baik oleh guru atau dengan orang tua di rumah. Hal itu dikarenakan pembelajaran tematik pada sekolah dasar, dilakukan untuk mendorong siswa mampu mandiri dalam mencari informasi dari beragam sumber termasuk pada buku sumber tematik. Oleh karena itu, untuk mengetahui prosentase subjek penelitian yang mencapai ketuntasan belajar digunakan rumus :

$$KB = \frac{NI}{N} \times 100\%$$

Gambar 1. Rumus Ketuntasan Belajar

Keterangan :

KB = Ketuntasan Belajar

NI = banyaknya siswa yang memperoleh nilai diatas 65.

N = banyaknya siswa yang mengikuti tes

Kriteria ketuntasan atau keberhasilan siswa dalam model peningkatan kreativitas siswa SD melalui pembelajaran prakarya menggunakan buku saku dapat dilihat pada tabel taraf penguasaan kemampuan berikut.

Tabel 1. Taraf Penguasaan Kemampuan Siswa

No	Taraf Penguasaan Atau Kemampuan (%)	Kualifikasi	Nilai Huruf	Nilai Angka
	85% - 100%	Sangat Baik	A	5
	70% - 84%	Baik	B	4
	55% - 69%	Cukup	C	3
	50% 54%	Kurang	D	2
	0% - 49%	Sangat Kurang	E	1

Subyek penelitian dianggap tuntas jika taraf penguasaan belajarnya mencapai nilai tuntas 65 atau lebih. Nilai ini diberikan guru atas kemampuan siswa dalam mengembangkan hasil karyanya dalam materi prakarya. Apabila nilai siswa dibawah 65, maka hasil belajar siswa dianggap belum tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat dijabarkan hasilnya sebagai berikut:

Tabel: 2 Hasil pretest penguasaan materi sebelum menggunakan buku saku

Responden (1)	Nilai	Responden (2)	Nilai
1	40	11	50
2	30	12	50
3	50	13	30
4	20	14	60

5	40	15	40
6	40	16	50
7	60	17	40
8	20	18	30
9	30	19	30
10	40	20	50
Jumlah	390	Jumlah	460
Rata-rata	39	Rata-rata	46

Dari hasil *pretest* penguasaan materi dalam materi prakarya memanfaatkan limbah plastik, siswa belum cukup memenuhi ketuntasan untuk menciptakan suatu karya yang baik dan maksimal. Sebelum pembelajaran menggunakan media

buku saku hasil nilai rata-rata siswa sebesar 42,5. Sehingga, rata-rata nilai siswa tersebut dianggap belum mencapai KKM. Adapun nilai tertinggi yang dicapai siswa sebesar 60, dan nilai terendah yang didapatkan siswa sejumlah 20.

Tabel 3. Hasil *post test* penguasaan materi sesudah menggunakan buku saku

Responden (1)	Nilai	Responden (2)	Nilai
1	70	11	90
2	70	12	90
3	90	13	70
4	70	14	80
5	80	15	80
6	70	16	80
7	100	17	80
8	70	18	70
9	80	19	80
10	70	20	70
Jumlah	770	Jumlah	790
Rata-rata	77	Rata-rata	79

Dari hasil *post test* setelah pembelajaran menggunakan media buku saku 20 siswa dari SDN Sidotopo I/48 dan SDN Kemayoran 2/ 24 Surabaya, hasil nilai rata-rata yang dicapai sebesar 83, sehingga rata-rata nilai siswa sudah melebihi pencapaian KKM. Selanjutnya, nilai tertinggi yang dicapai siswa yaitu 100, sedangkan nilai terendah yang dicapai siswa bernilai 70. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu membaca lebih detail semua instruksi yang diberikan pada buku saku. Sehingga, siswa mampu menghasilkan karya yang cukup baik dan maksimal. Selain itu, dengan

memanfaatkan media buku saku sebagai petunjuk penciptaan karya kerajinan, siswa mampu mengembangkan karyanya lebih baik. Hal ini diungkapkan oleh sebagian besar siswa yang menyatakan kemudahan dalam belajar pembuatan prakarya dengan menggunakan buku saku saat dilakukan wawancara. Sebagian besar responden menyatakan bahwa buku saku lebih mudah dibawa kemanapun siswa beraktifitas, sehingga bisa dibaca dan dipahami ketika menggunakannya.

Berdasarkan uraian data diatas, disimpulkan bahwa hasil penelitian

ini sejalan dan mendukung penelitian yang sudah dilakukan oleh Suprayogi (2011), Rahim (2011), dan Warsini (2014). Karena media buku saku sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan desain yang mungil dan menarik, buku saku terbukti efektif digunakan sebagai media agar pembelajaran berjalan lebih baik.

Selain itu, media buku saku yang tepat guna dan di rancang khusus untuk kebutuhan tertentu, dalam hal ini pembelajaran SBDP akan berjalan efektif. Lebih lanjut lagi, penggunaan media buku saku pada pembelajaran SBDP membuktikan adanya peningkatan kreativitas dan motifasi siswa dalam belajar. Tidak hanya sampai disitu, kerja guru di sekolah melalui imajinasi berdaya cipta, memiliki prakarsa dan peningkatan karakter guru juga tercermin dari hasil penggunaan buku saku ini. Guru sebagai salah satu sumber pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga hal ini mendorong semangat siswa untuk belajar. Sehingga pada akhirnya, siswa akan mampu mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model Pembelajaran menggunakan media buku saku terbukti meningkatkan kreativitas siswa SD melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya SBDP. Media buku saku mampu meningkatkan dan memotivasi belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan peningkatan minat siswa dalam pembelajaran media buku saku di kelas. Model media buku saku efektif digunakan

untuk pembelajaran SBDP di SDN Kemayoran 2/24 Surabaya dan SDN Sidotopo 1/48 Surabaya.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, media buku saku mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan mengurangi waktu guru untuk menjelaskan materi penciptaan karya seni sehingga proses pembelajaran SBDP menggunakan media buku saku dapat terlaksana secara efektif. Selanjutnya, buku saku pengolahan sampah plastik mampu meningkatkan kreativitas siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang terkait penelitian ini yaitu: Pertama, guru di sarankan tetap memberikan motivasi guna peningkatan kualitas dan kompetensi personal sehingga siswa dapat mendapatkan proses pembelajaran yang maksimal dengan menggunakan media yang tepat. Lebih laanjut lagi, guru dapat melakukan perubahan pada kinerja dan model pembelajaran. Sehingga pembelajaran guru dapat berubah menjadi model dan lingkungan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta ramah anak.

Kedua, media pembelajaran dengan model peningkatan kreativitas siswa SD melalui pembelajaran prakarya buku saku, dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat. Selain siswa, orang tua siswa juga memiliki daya tarik untuk meningkatkan kreativitasnya atau mendukung kreativitas siswa untuk dijadikan bentuk usaha kreatif. Sehingga, media buku saku dapat dimanfaatkan untuk mendekatkan hubungan sekolah dengan orang tua dan orang tua dengan siswa dalam membangun kreativitas dan kepercayaan diri siswa.

Ketiga, media pembelajaran melalui buku saku dalam

pembelajaran prakarya dapat di manfaatkan untuk mengembangkan atau menyempurnakan media buku saku dalam model model pembelajaran seni rupa dan model pembelajaran kreatif lainnya. Hal ini bertujuan untuk pemerataan dan dapat di gunakan setiap saat. Selain itu, media buku saku dapat dijadikan pilihan oleh peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran model peningkatan kreativitas siswa SD. Media buku saku ini dapat di kembangkan untuk mendesain media-

media lain yang lebih bermakna. Terakhir, media buku saku terbukti dapat bermanfaat untuk digunakan oleh siswa dan guru. Besar harapan peneliti agar media buku saku dapat di gunakan untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada seluruh siswa di sekolah dasar dalam materi seni budaya dan prakarya SBDP.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2011. *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Asep, H. H. 2001. *Sumber Belajar*. Bahan Diklat E-Learning Propensi Banten: Dinas Pendidikan Propensi Banten.
- BNSP.2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus Dan Contoh/Model Silabus*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 1995. *Kurikulum Mata Pelajaran Prakarya*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Mandikdasmen, Depdiknas.
- Dewi, S. P. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran: Instruction Design Principles*. Jakarta: Kencana
- Hamalik, Oemar. 2009. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Kusumaningrum, S. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintefik Dengan Model Pembelajaran PJBL Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Kreativitas Siswa Kelas X*. Tesis. Pascasarjana UNY.
- Majid, Abdul. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Navis, A. A. 1999. *Pendidikan Dalam Membentuk Watak Bangsa*. Jakarta: Yayasan Fase Baru
- Nur, M., & Wikandari, P. R. 2000. *Pengajaran Berpusat Pada Siswa Dan Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Unesa.
- Seviela, dkk. 1993. *Pengantar Metode Penelitian*. Jakarta: UI Press
- Soekanto, T., & Winataputra, U. S. 1996. *Teori Belajar Dan*

Model-Model Pembelajaran.
Jakarta: Dirjen Dikti
Depdikbud.

Peserta Didik SMP.
Diperoleh Dari Program
Pascasarjana UNY

Sudjana. 1996. *Metode Statistic.*
Bandung: Tarsito.

Sudirman, Dkk. 1991. *Ilmu
Pendidikan Seni.* Bandung:
Remaja Rosdakarya.

Suparno, P. 2001. *Teori
Perkembangan Kognitif Jean
Piaget.* Yogyakarta: Kanisus.

Sugiyono, 2005. *Memahami
Penelitian Kualitatif.*
Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian
Pendidikan (Pendekatan
Kuantitatif, Kualitatif, R&D).*
Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. 2002. *Metodelogi
Penelitian.* Jakarta: Raja
Grafindo Persada.

Trianto.2007. *Model Pembelajaran
Inovatif Berorientasi
Konstruktivistik.* Jakarta:
Pristasi Pustaka Publisher.

Tuckman, B. W. 1978. *Conducting
Educational Research 2.* New
York: Harcourt Brace
Javanovich

Tarigan, D & Tarigan, 1986. *Teknik
Pengajaran Keterampilan
Berbahasa.* Bandung:
Angkasa.

Zuhdan, K. P., Dkk. 2011.
*Pengembangan Perangkat
Pembelajaran Sains Terpadu
Untuk Meningkatkan
Kognitif, Keterampilan
Proses, Kreativitas Serta
Menerapkan Konsep Ilmia*