

Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara

Nur Rahmi Tamping¹, Sulaiman^{2*}

^{1,2} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

* mansulaiman@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui pendekatan kontekstual pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SDN 236 Beringin. Masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah rendahnya kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut, yang terlihat dari rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subjek penelitian 15 siswa kelas V SDN 236 Beringin, yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi, dengan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 67% siswa (10 siswa) mencapai KKM, sedangkan 33% siswa (5 siswa) belum tuntas. Siklus II, terdapat peningkatan, dengan 88% siswa (13 siswa) mencapai KKM, sementara hanya 20% siswa (3 siswa) yang belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa, terutama dalam membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berhasil meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di kelas V SDN 236 Beringin, sehingga dapat menjadi alternatif untuk diterapkan pada pembelajaran serupa di sekolah lain.

Keywords: Meningkatkan; Kreativitas Belajar; Kontekstual; Pelajaran Seni Budaya; Keterampilan

Pendahuluan

Peran guru dalam peningkatan mutu, relevansi dan peningkatan efisiensi penyelenggaraan pendidikan tertuang dalam UU pendidikan No. 20 tahun 2003. Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk melaksanakan tugas profesionalnya adalah kemampuan untuk memahami proses belajar siswa serta cara mengorganisasikan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi mereka. Hal ini terutama berlaku dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, di mana guru perlu mengerti bagaimana siswa belajar secara efektif dan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan kreativitas mereka (Fahriansyah, 2021).

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sering kali tercantum dalam jadwal pelajaran, namun dalam pelaksanaannya masih belum memenuhi standar kompetensi yang

<https://doi.org/10.54065/dieksis.4.2.2024.526>

ditetapkan dalam Kurikulum 2013, padahal pelajaran ini sangat potensial untuk membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan inderawi, serta kemampuan berkreasi seni dalam lingkungan yang terarah (Nugraha et al., 2023). Siswa seharusnya diberikan ruang untuk mengekspresikan ide-ide mereka melalui karya seni yang dapat menggambarkan perasaan mereka sekaligus mengasah kreativitas (Nugrahaeni & Al Ami, 2023). Kreativitas sendiri diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dari yang telah ada. Kreativitas juga merujuk pada hasil kreasi yang orisinal dan baru, karena merupakan proses mental yang unik untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dan inovatif (Amanullah & Utami, 2020).

Kegiatan seni yang dimaksud meliputi berbagai jenis karya seperti menggambar, musik, drama, tari, serta menyusun karya dari berbagai media dengan cara yang menyenangkan (Sumarlin et al., 2022). Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran sering kali hanya melibatkan aktivitas seperti menggambar bebas dan bernyanyi secara bergiliran di depan kelas. Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki cakupan materi yang lebih luas yang memerlukan demonstrasi keterampilan dalam menghasilkan produk seni yang bermanfaat, seperti pembuatan mozaik dalam seni rupa yang berupa sketsa figuratif yang menggambarkan manusia atau hewan yang diaplikasikan pada dinding (Ahmad, 2019). Sketsa figuratif ini bisa digunakan seniman untuk menyampaikan narasi atau kisah yang melibatkan karakter tertentu.

Kontekstualitas dalam pembelajaran merujuk pada keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari (Nababan & Sipayung, 2023). Pembelajaran kontekstual, yang berlandaskan teori konstruktivisme, berfokus pada pentingnya konteks dan situasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka secara optimal dengan cara yang relevan dan bermakna (Salsadilla et al., 2024). Pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk belajar melalui situasi yang konkret dan problematis, yang pada gilirannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermanfaat (Malik, 2020).

Guru dapat mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan situasi nyata yang dialami siswa. Hal ini mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang mereka pelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga maupun masyarakat (Hasby et al., 2022). Pendekatan kontekstual tidak hanya mendukung kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa, tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi antar siswa (Aryani, 2019). Pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan perilaku, yang berarti ciri utama dalam belajar adalah adanya perubahan dalam tingkah laku individu (Nugraha et al., 2017). Guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sebagai motivator, guru terus memberikan dorongan dan semangat, serta merancang pembelajaran yang menarik yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Nursarofah, 2022). Proses pembelajaran yang efektif seharusnya melibatkan pemberian stimulus melalui pertanyaan atau model yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara aktif dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Zakiah et al., 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti di Kelas V SD Negeri 236 Beringin pada tanggal 5 – 6 Februari 2024, ditemukan kreativitas belajar siswa sangat rendah terhadap pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Banyak siswa yang terbukti kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran sedang berlangsung. Penyebabnya adalah kurangnya semangat dan hasrat siswa untuk belajar. Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa dari jumlah KKM 75 dan jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 7 orang dari 15 siswa dan 8 siswa belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar Seni Budaya dan Keterampilan masih sangat rendah, karena disebabkan kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran. Olehnya itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam proses belajar.

Pembelajaran seni budaya memiliki peranan yang penting dalam dunia pendidikan karena memberikan manfaat terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Penerapan pembelajaran SBK di SD karena keunikan, kebermaknaan terhadap kebutuhan siswa, yang terletak pada pemberian makna estetika dalam bentuk berekspresi, berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni dan belajar tentang seni (Masalubu, 2020). Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan adalah proses pendidikan yang mengajarkan siswa untuk memahami, mengapresiasi, dan mengembangkan kreativitas melalui berbagai bentuk seni, seperti seni rupa, seni musik, tari, dan teater, serta keterampilan praktis dalam berbagai bidang budaya. Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan dan meningkatkan apresiasi terhadap warisan budaya bangsa (Supriyanto, 2019).

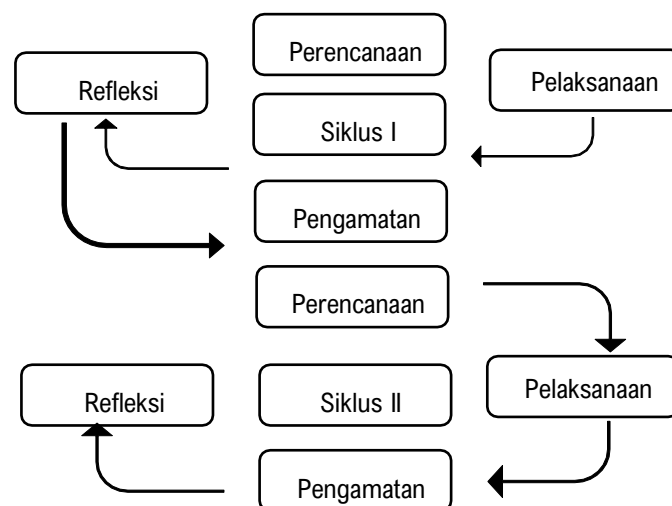
Pembelajaran Seni Budaya merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan siswa pada keanekaragaman budaya dan seni dari berbagai daerah, baik secara lokal maupun global (Sudarti, 2020). Siswa dilatih untuk menghargai nilai-nilai estetika, memahami simbol-simbol budaya, dan mengembangkan kemampuan artistik serta kreativitas dalam mengekspresikan diri melalui seni. Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini ialah menerapkan pembelajaran kontekstual dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SD Negeri 236 Beringin.”

Kebaruan dalam penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek guna membedakannya dari penelitian sebelumnya. Salah satunya adalah penerapan pembelajaran kontekstual dengan teknologi, yang dapat mengeksplorasi penggunaan aplikasi berbasis seni digital, platform video, atau media sosial untuk mengapresiasi hasil karya siswa. Hal ini akan menambah relevansi penelitian dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Kolaborasi dengan komunitas seni lokal juga dapat menjadi kebaruan yang menarik, di mana guru mengundang seniman lokal untuk memberikan pelatihan langsung tentang teknik seni yang lebih praktis, serta mengenalkan siswa pada budaya lokal secara langsung. Penelitian ini juga dapat menonjolkan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), di mana siswa terlibat dalam proyek seni budaya yang mengangkat masalah nyata di sekitar mereka, sehingga hasil karya mereka tidak hanya kreatif, tetapi juga relevan dengan lingkungan mereka. Penelitian ini bisa fokus pada bagaimana pembelajaran seni dapat menjadi sarana untuk meningkatkan rasa

percaya diri siswa atau mendorong kerja sama kelompok, yang akan memperkuat ikatan sosial di antara mereka. Penelitian ini dapat mengembangkan model pembelajaran kontekstual yang lebih spesifik, mengenalkan dan mengapresiasi keberagaman budaya daerah setempat, sehingga siswa tidak hanya belajar seni secara umum, tetapi juga memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal. Terakhir, penelitian ini dapat mengadopsi pendekatan longitudinal untuk memantau dampak jangka panjang dari penerapan pembelajaran kontekstual terhadap kreativitas siswa, memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai keberlanjutan hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini akan memiliki kontribusi yang lebih signifikan dalam pengembangan pembelajaran seni budaya dan keterampilan di tingkat sekolah dasar.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti menemukan permasalahan di kelas SDN 236 Beringin yaitu rendahnya kreativitas belajar siswa pada pelajaran seni budaya dan keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 236 Beringin Dusun Beringin, Desa Bungadidi, Kecamatan Tanalili, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian pada semester genap bulan September- Oktober tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 236 Beringin yang berjumlah 15 siswa, terdiri atas 7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dicetuskan oleh Kemmis dan Taggart yaitu berupa siklus seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Model Penelitian Kelas oleh Kemmis dan Taggart.

Berdasarkan desain penelitian gambar di atas, penelitian tindakan kelas adalah proses perbaikan perilaku secara berkesinambungan termaksud kelemahan sebagai hasil refleksi yang lebih baik. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan pembelajaran dinilai setiap akhir. *Perencanaan (Planning)*: Guru menyusun rencana pembelajaran yang terarah dengan pendekatan kontekstual dan konseptual. Guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terintegrasi dengan pengalaman nyata siswa, sehingga pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, lembar kerja

siswa (LKS), dan bahan ajar berbasis kontekstual. Media pendukung, seperti video pembelajaran, alat peraga, atau aplikasi digital, juga dipilih untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Tidak lupa, instrumen evaluasi disiapkan untuk mengukur pemahaman konseptual dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Tindakan (*Action*): Guru melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah disusun, dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan pendekatan konseptual. Siswa diajak untuk terlibat aktif melalui diskusi, kerja kelompok, dan aktivitas berbasis masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dorongan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman konseptual mereka, seperti dengan memberikan pertanyaan pemicu dan studi kasus. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menganalisis dan memecahkan masalah secara mandiri.

Observasi (*Observation*): Tahap ini, *observer* mengamati jalannya pembelajaran dengan fokus pada keterlibatan siswa dan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Aktivitas guru, seperti cara menyampaikan materi, penggunaan media, dan pendekatan konseptual yang diterapkan, dicatat secara rinci. Sementara itu, aktivitas siswa, seperti tingkat partisipasi, interaksi dalam diskusi, dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, juga diamati. Data yang dikumpulkan selama proses observasi digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pendekatan kontekstual dan konseptual berhasil meningkatkan pemahaman siswa. **Refleksi (*Reflection*):** Setelah pembelajaran selesai, peneliti dan guru bersama-sama menganalisis hasil observasi untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Analisis ini mencakup identifikasi keberhasilan strategi yang digunakan, serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Guru dan peneliti juga mendiskusikan langkah-langkah perbaikan yang perlu diterapkan pada siklus berikutnya, seperti penyesuaian media pembelajaran atau pengembangan instrumen evaluasi yang lebih komprehensif. Refleksi ini menjadi dasar penting untuk memastikan bahwa pendekatan kontekstual dan konseptual dapat diterapkan secara optimal dalam siklus berikutnya.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif. Analisis data merupakan kegiatan setelah penelitian mengumpulkan semua data yang diperlukan untuk mengkaji seberapa baik guru dan siswa dalam setiap siklus proses pembelajaran, data aspek aktivitas siswa melaksanakan indikator yang direncanakan untuk setiap tahapan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kontekstual. Jenis data berupa hasil belajar kemudian dikategorikan secara kuantitatif berdasarkan pendapat peneliti sendiri dengan meninjau nilai KKM sekolah yaitu 75 yang akan di teliti.

Tabel 1. Kriteria Kemampuan Kreativitas Siswa

Skor	Kategori
85-100	Sangat Kreatif
75-84	Kreatif
65-74	Cukup Kreatif
55-64	Kurang Kreatif
0-45	Sangat Kurang Kreatif

Indikator keberhasilan merupakan kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Kriteria keberhasilan siswa dianggap berhasil Ketika mereka meningkatkan hasil belajarnya hingga 75% dan memenuhi ketuntasan minimal yakni 75.

Hasil

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan dan satu tes. Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan kreativitas belajar siswa kelas V di SD Negeri 236 Beringin. Setiap siklus dalam pelaksanaan tindakan kelas melibatkan tahapan perencanaan, observasi, dan evaluasi yang dilakukan untuk menilai efektivitas pembelajaran dan perkembangan kreativitas siswa.

Siklus I

Penerapan siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan pembelajaran yang dimulai pada tanggal 23 September, 25 September dan 28 September 2024 . Kegiatan yang dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	12	71	Cukup
II	13	76	Cukup
III	14	72	Baik
Rata-rata		74	Cukup

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 2, hasil observasi terhadap aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan perkembangan yang positif. Pada pertemuan pertama, siswa memperoleh nilai 12 dengan persentase 71% (kategori cukup), pertemuan kedua memperoleh nilai 13 dengan persentase 76% (kategori cukup), dan pertemuan ketiga memperoleh nilai 14 dengan persentase 82% (kategori baik). Rata-rata persentase aktivitas siswa adalah 76%, yang termasuk dalam kategori cukup.

Peneliti juga mengumpulkan data mengenai tingkat kreativitas belajar siswa melalui tes yang diberikan kepada masing-masing siswa. Tes ini telah divalidasi oleh dosen ahli dan dinilai layak untuk digunakan sebagai alat ukur kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 236 Beringin. Tahap akhir siklus I, tes diberikan kepada seluruh siswa untuk mengukur tingkat kreativitas mereka dalam pembelajaran yang diterapkan menggunakan pendekatan Pembelajaran Kontekstual. Hasil dari tes tersebut kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya. Data hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk tabel yang mudah dibaca. Hasil dari tingkat kreativitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel yang telah disediakan.

Tabel 3. Kriteria penilaian tes hasil belajar siswa pada siklus I

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase %
Sangat kreatif	85-100	6	40
Kreatif	75-84	4	27
Cukup kreatif	65-74	2	13
Kurang kreatif	55-64	2	13
Sangat kurang kreatif	0-54	1	7
		15	100,0

Tabel 3 menunjukkan terdapat 10 siswa atau 40% yang masuk pada kategori sangat kreatif, kemudian terdapat 4 siswa atau 27% yang masuk pada kategori kreatif, dan terdapat 2 atau 13% siswa yang masuk kategori cukup kreatif terdapat 3 atau 20% pada kategori kurang kreatif, dan terdapat 1 atau 7% yang masuk kategori sangat kurang kreatif.

Tabel 4. Kriteria hasil belajar siswa pada siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase %
≥ 75	10	67
< 75	5	33
Jumlah	15	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan pada tes siklus I yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 67% sedangkan yang mendapatkan nilai < 75 sebanyak 5 orang siswa dengan presentase 33%, Setelah dilihat nilai rata-rata siklus 1 siswa belum mencapai KKM yang peneliti tentukan secara klasikal ≥ 75 dari 100% siswa. Oleh karena itu, kreativitas belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD Negeri 236 Beringin pada siklus I belum mencapai target yang peneliti inginkan, maka peneliti melanjutkan ke penelitian siklus II.

Siklus II

Siklus II ini dilanjutkan karena hasil yang diperoleh pada siklus I belum memuaskan dan masih belum mencapai KKM yang telah ditentukan, ada beberapa perbaikan yang dilakukan agar nantinya kreativitas belajar siswa bisa meningkat. Pelaksanaan siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan pembelajaran sekaligus pemberian tes diakhir siklus. Kegiatan yang dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II

Pertemuan	Skor	Persentase (%)	Kategori
I	14	82	Cukup
II	15	88	Cukup
III	17	100	Baik
Rata-rata		92	Cukup

Berdasarkan data yang tercantum dalam Tabel 5, hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pertemuan pertama, siswa memperoleh nilai 14 dengan persentase 82% (kategori baik), pertemuan kedua memperoleh nilai 15 dengan persentase 88% (kategori baik), dan pertemuan ketiga memperoleh nilai 17 dengan persentase 100% (kategori sangat baik). Rata-rata persentase aktivitas siswa mencapai 92%, yang masuk dalam kategori sangat baik.

Peneliti juga mengumpulkan data mengenai tingkat kreativitas belajar siswa melalui tes. Tes ini, yang telah divalidasi oleh dosen ahli, digunakan untuk mengukur kreativitas belajar siswa dan dinilai layak sebagai parameter untuk mengukur kreativitas siswa di kelas V SD Negeri 236 Beringin. Hasil tes yang diberikan kemudian dianalisis dan dihitung menggunakan rumus yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel yang mudah dipahami. Hasil tingkat kreativitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Kriteria penilaian tes hasil belajar siswa pada siklus II

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase %
Sangat kreatif	85-100	9	60
Kreatif	75-84	3	20
Cukup kreatif	65-74	3	20
Kurang kreatif	55-64	0	0
Sangat kurang kreatif	0-54	0	0
		15	100,0

Tabel 6 menunjukkan terdapat 9 siswa atau 60% yang masuk pada kategori sangat kreatif, kemudian terdapat 3 siswa atau 20% yang masuk pada kategori kreatif, dan terdapat 3 atau 0% siswa yang masuk kategori cukup kreatif terdapat 0 atau 0% pada kategori kurang kreatif, dan terdapat 0 atau 0% yang masuk kategori sangat kurang kreatif.

Tabel 7. Kriteria hasil belajar siswa pada siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	12	80
< 75	3	20
Jumlah	15	100

Berdasarkan informasi tabel 7, siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan pada tes siklus I yang mendapat nilai ≥ 75 sebanyak 12 orang siswa dengan persentase 80% sedangkan yang mendapatkan nilai < 75 sebanyak 3 orang siswa dengan persentase 20%, Setelah dilihat nilai rata-rata siklus 1 siswa belum mencapai KKM yang peneliti tentukan secara klasikal ≥ 75 dari 100% siswa. Oleh karena itu, kreativitas belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 236 Beringin pada siklus II sudah mencapai target yang peneliti inginkan, maka peneliti tidak melanjutkan penelitiannya ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam tiga pertemuan, dengan hasil rata-rata skor kreativitas belajar siswa sebesar 79 dari 15 siswa. Berdasarkan hasil tes, sebanyak 10 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai ≥ 75 , yang berjumlah 67%, sementara 5 siswa masih di bawah KKM dengan persentase 33%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus I, kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan belum mencapai hasil yang diharapkan. Meskipun ada beberapa siswa yang sudah mencapai KKM, namun jumlahnya masih jauh dari yang diinginkan, karena lebih banyak siswa yang belum dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil ini antara lain adalah ketidakjelasan dalam penyampaian tujuan pembelajaran. Peneliti belum secara jelas mengkomunikasikan apa yang diharapkan dari siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak memiliki gambaran yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai, sehingga mereka kurang fokus dan tidak sepenuhnya terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, ada juga kesulitan dalam pemahaman materi yang disampaikan. Beberapa siswa merasa kesulitan mengikuti materi yang diajarkan, yang mengakibatkan mereka lebih banyak terlibat dalam aktivitas yang tidak berhubungan langsung dengan pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pemahaman siswa dengan materi yang diberikan, yang pada akhirnya berdampak pada hasil kreativitas yang rendah.

Proses pembelajaran yang masih terlalu berfokus pada guru juga menjadi faktor penghambat. Pada siklus pertama, pembelajaran lebih banyak didominasi oleh penjelasan dari guru, sementara partisipasi aktif siswa kurang diberikan ruang yang cukup. Padahal, pembelajaran yang mengutamakan interaksi aktif antara siswa dan guru dapat lebih mendorong kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, peneliti juga merasa belum menguasai dengan baik pendekatan kontekstual yang diterapkan. Pemahaman yang kurang mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan pendekatan tersebut dengan materi pelajaran mengakibatkan metode yang diterapkan tidak berjalan dengan efektif. Ketidaksesuaian antara teori dan praktik ini menyebabkan pembelajaran kontekstual yang seharusnya mengarah pada pembentukan kreativitas siswa, malah kurang maksimal hasilnya. Berdasarkan refleksi tersebut maka terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penyampaian tujuan yang lebih jelas, peningkatan penguasaan materi, serta pemberian kesempatan yang lebih banyak bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menjadi langkah-langkah penting yang perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Berdasarkan refleksi dari hasil siklus I, peneliti melakukan sejumlah perbaikan pada siklus II untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Perbaikan ini dilakukan dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang lebih terstruktur dan terarah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih jelas kepada siswa. Peneliti juga memastikan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran di awal setiap pertemuan, agar siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai apa yang diharapkan dari mereka. Selain itu, penguasaan kelas juga menjadi fokus perbaikan, di mana peneliti berusaha menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan mendukung keterlibatan aktif siswa. Peneliti juga berusaha lebih memahami dan menguasai model pembelajaran kontekstual yang diterapkan, sehingga dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan pendekatan ini dengan materi pelajaran.

Pelaksanaan siklus II, kegiatan pembelajaran tetap dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan, sebagaimana pada siklus pertama. Namun, pada siklus ini, terjadi perkembangan yang lebih baik dalam hal kreativitas belajar siswa. Hasil rata-rata skor kreativitas siswa meningkat menjadi 86 dari 15 siswa, yang menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan hasil tes, sebanyak 13 siswa berhasil mencapai

KKM dengan nilai ≥ 75 , yang berjumlah 80%, sementara hanya 2 siswa yang masih di bawah KKM dengan persentase 20%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II, pembelajaran melalui pendekatan kontekstual sudah berhasil dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti merasa bahwa tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan telah tercapai dengan baik pada siklus II, sehingga tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Peningkatan yang terjadi pada siklus II ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini, pendekatan kontekstual yang diterapkan berhasil membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mengembangkan kreativitas mereka, karena mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keterampilan menggambar ilustrasi pada siswa kelas V (Hasibuan, 2019). Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran kontekstual memang efektif untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek seni. Penelitian ini juga didukung oleh temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media daun sebagai alat bantu dalam pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Luthfi et al., 2023).

Penelitian yang lain juga memberikan dukungan terhadap penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran yang menemukan bahwa penerapan model ini berhasil meningkatkan kemampuan menulis siswa (Sabri et al., 2023). Temuan ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran kontekstual dapat diterapkan di berbagai bidang mata pelajaran, tidak hanya terbatas pada seni budaya dan keterampilan. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti terhadap pengembangan model pembelajaran kontekstual di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran seni budaya dan keterampilan.

Kesimpulan

Pendekatan Kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 236 Beringin. Peningkatan kreativitas belajar siswa dapat dilihat pada siklus I memperoleh nilai dengan persentase yaitu 67% atau sebanyak 10 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 33% atau 5 siswa, pada akhir siklus II diperoleh nilai dengan persentase 88% sebanyak 13 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebanyak 20% atau sebanyak 3 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sudah berhasil, jika dikonfirmasi dengan nilai KKM sekolah pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dinyatakan berhasil apabila mencapai 75% siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas sehingga dapat disimpulkan bahwa Pendekatan Kontekstual dapat meningkatkan hasil pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa kelas V SD Negeri 236 Beringin.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain durasi pelaksanaan yang terbatas dalam dua siklus sehingga belum dapat mengamati dampak jangka panjang Pendekatan Kontekstual terhadap kreativitas belajar siswa, serta ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada satu kelas tertentu sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke sekolah atau jenjang lainnya. Selain itu, faktor eksternal seperti kondisi keluarga, motivasi siswa di luar kelas, dan dukungan sarana sekolah belum sepenuhnya terukur, serta instrumen evaluasi yang digunakan masih terbatas pada aspek nilai, sehingga dimensi lain dari kreativitas, seperti inovasi atau orisinalitas, belum sepenuhnya terukur. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan peserta didik dari berbagai kelas atau sekolah berbeda guna memperoleh generalisasi hasil yang lebih kuat, serta dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang agar dampak berkelanjutan Pendekatan Kontekstual dapat diukur secara lebih komprehensif. Selain itu, perlu dikembangkan instrumen evaluasi yang mencakup dimensi kreativitas lebih luas, seperti kemampuan menghasilkan ide-ide baru, serta mengeksplorasi pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung penerapan Pendekatan Kontekstual secara lebih efektif, sehingga dapat semakin meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Ahmad, M. (2019). Peningkatan kemampuan literasi matematika siswa sekolah menengah pertama melalui pendekatan kontekstual. *Jurnal Education and development*, 7(2), 103-103.
- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. Al Hikmah: *Journal of Education*, 1(2), 125-140. <http://dx.doi.org/10.54168/ahje.v1i2.13>
- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 172-180. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i2.19760>
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan di SMP Islamiyah Sawangan. *Perspektif*, 1(1), 53-63. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i1.5>
- Hasby, M., Piung, F., & Wahyono, E. (2022). Efektivitas Pendekatan *Kontekstual* terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas IV SDN 028 Baebunta. DEIKTIS: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 366-379. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i3.306>
- Hasibuan, M. I. (2019). Model pembelajaran CTL (*Contextual Teaching And Learning*). *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 2(01). <https://doi.org/10.24952/logaritma.v2i01.214>
- Luthfi, T., Azzahra, S., Farhan, Z. A., Puradireja, S. M., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. (2023). Media Pembelajaran Digital sebagai Penunjang Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

- Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 484-492.
<https://doi.org/10.56855/intel.v2i4.374>
- Malik, M. S. (2020). Analisis HOTS, 4C, literasi, dan pendidikan karakter dalam Seni Budaya dan Prakarya MI/SD Kurikulum 2013. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59-82.
- Masalubu, S. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual (CTL) Pada Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SDN 01 Duhiadaa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2). <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.4.2.121-128.2018>
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825-837.
- Nugraha, A. A., Julia, J., & Subarjah, H. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Seni Musik Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Materi Ragam Lagu Daerah Nusantara. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 481-490. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.10014>
- Nugraha, I. R. R., Supriadi, U., & Firmansyah, M. I. (2023). Efektivitas Strategi Pembelajaran *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(1), 39-47. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i1.8608>
- Nugrahaeni, R., & Al Ami, B. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak melalui Kegiatan Kolase dengan Media Loose Parts. *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1(1).
- Nursarofah, N. (2022). Meningkatkan Kualitas Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan Merdeka Belajar. *Journal Ashil: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 38-51. <https://doi.org/10.33367/piaud.v2i1.2492>
- Sabri, S., Kholil, U., & Ahmad, M. (2023). Validitas buku ajar dengan pendekatan kontekstual dalam membelajarkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1043-1056. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6629>
- Salsadilla, A., Arifiana, D., Marniati, M., & Kharnolis, M. (2024). Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Membuat Desain Blus Sesuai Konsep Kolase terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Cendika Bangsa Malang. *Journal on Education*, 6(2), 14898-14910. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5366>
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan kreativitas aptitude anak dengan strategi habituasi dalam keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117-127. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>
- Sumarlin, N., Khaleda, I., & Maula, L. H. (2022). Analisis Pembelajaran Daring Seni Budaya Dan Prakarya Pada Siswa Kelas 2 Di SDN Kutamaneuh Kabupaten Sukabumi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 727-736.
- Supriyanto, D. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya terhadap Capaian Akademis Siswa Kelas IV di MI Salafiyah Syafi'iyah II Klinterejo Sooko Mojokerto. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 266-278. <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.34>
- Zakiah, N. E., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2019). Implementasi pendekatan kontekstual pada model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan langkah-langkah polya. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 4(2), 111-120. <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v4i2.2706>