

## PEMBUATAN AKSESORIS TARI BAHAN SAMPAH PLASTIK GUNA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Cecep Hermawan, Juju Masunah, Ria Sabaria

Departemen Pendidikan Tari, Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Setiabudhi No. 229 Kec. Sukasari,  
 Bandung

[cecepherawan26@gmail.com](mailto:cecepherawan26@gmail.com), [jmasunah@upi.edu](mailto:jmasunah@upi.edu), [sabria@upi.edu](mailto:sabria@upi.edu)

### Abstrak

Pembelajaran jarak jauh merupakan solusi yang digunakan pemerintah selama pandemi masuk ke Indonesia. Perubahan sistem pembelajaran menjadi permasalahan tersendiri untuk sekolah dan guru, dimana sekolah dan guru harus mempersiapkan media dan model pembelajaran yang baru agar sesuai dengan sistem pembelajaran yang digunakan, beberapa pengaruh pembelajaran jarak jauh ini adalah kreativitas siswa menurun dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian pembuatan aksesoris tari selama pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan kreativitas siswa, penelitian ini bertujuan untuk referensi guru dalam pemanfaatan sampah plastik sebagai media pembuatan aksesoris tari dan meningkatkan kreativitas siswa agar bisa membuat aksesoris tari yang memiliki nilai jual. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *one shot case study*. Lokasi penelitian dilakukan di SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka dengan sample 10 siswa tari kelas X, teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria khusus yaitu memiliki *gadget* dan internet. Dalam proses perancangan perencanaan pembelajaran peneliti merancang RPP dan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan adalah *Projec Based Learning*, dalam proses pembelajaran siswa dapat merespon dengan baik, proses dilakukan selama 4 pertemuan dan setelah itu dilakukan *post-test*, nilai yang didapatkan dari *post-test* diuji dengan teknik *product moment* dan uji realibilitas. Uji *product moment* dilakukan untuk mencari *r* tabel dan *r* hitung, nilai *r* hitung yang didapat dalam penelitian ini lebih besar dari *r* tabel dengan sig 5% sehingga nilai yang didapat valid dan reliabel

Kata Kunci : Pembelajaran Daring, Aksesoris Tari, Media Pembelajaran

### PENDAHULUAN

Penanggulangan wabah Covid-19 masih menjadi masalah yang nyata di dunia khususnya di Indonesia. Banyak sektor terhambat akibat wabah yang menjangkit di seluruh Nusantara ini, pendidikan pun tidak terhindarkan menjadi salah satu sektor yang terhambat dalam prosesnya. Pendekatan

konvensional lebih banyak ditinggalkan dan beralih ke pembelajaran berbasis komputer atau biasa disebut dengan pembelajaran daring (Thome, 2003, dalam Bersin, 2004). Pengalihan sistem pembelajaran ini ditujukan agar proses pembelajaran masih dapat dilaksanakan tanpa khawatir akan penyebaran wabah yang sedang terjadi. Pada akhir Maret 2020 Pemerintah memberikan Surat Edaran tentang pelaksanaan

kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, yang berisi kebijakan tentang penggunaan media daring sebagai sistem pembelajaran yang digunakan oleh sekolah. Penerapan pembelajaran secara daring diharapkan tidak menurunkan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Mata pelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk kreatif dalam pembelajarannya. Secara konseptual guru sebagai tenaga pendidik profesional harus memenuhi berbagai persyaratan kompetensi untuk menjalankan tugas dan kewenangan secara profesional (Ranaklince, 2016 dalam Budiman et al., 2020). Namun masih banyak kendala yang dihadapi dalam pembelajaran khususnya secara daring, media yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda-beda sehingga perlunya sebuah solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada. Indonesia menjadi penghasil sampah plastik ke laut kedua setelah china yaitu 187,2 ton (Dewi, 2017). Sampah-sampah yang tidak dikelola dengan baik akan mengancam lingkungan dan menimbulkan dampak pencemaran terhadap lingkungan. Penggunaan media sampah plastik menjadi salah satu solusi dalam penggunaan media kreatif dalam pembelajaran.

Proses Pembuatan aksesoris tari dalam sebuah pembelajaran sudah banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, seperti Ika Desi Rostiana (2016) dalam penelitiannya berisi bagaimana penggunaan sampah styrofoam bungkus buah digunakan sebagai media pembuatan aksesoris dalam pembelajaran Seni Budaya, adapun Asri Qadriah (2018) yang meneliti bagaimana penggunaan sampah plastik dapat digunakan sebagai media pembuatan karya seni melalui program Adiwiyata. Lalu Linda Priamasari (2014) yang

meneliti tentang bagaimana pengaruh Metode Student Teams dalam pembuatan sebuah aksesoris bros di Sekolah Menengah Pertama.

Pembelajaran jarak jauh (daring) merupakan pembelajaran yang dilakukan kepada siswa tidak dilakukan secara tatap muka dan berkumpul bersama disuatu tempat. Menurut Prawiyogi et al. (2020) pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran dengan menggunakan akses suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar, sehingga pembelajaran menekankan pada pembelajaran mandiri (*self study*). Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru memiliki peran sebagai pembimbing dalam mengarahkan proses kegiatan pembelajaran siswa agar tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran jarak jauh memiliki beberapa ragam dalam proses pembelajarannya seperti belajar mandiri, belajar terbimbing/terstruktur, tutorial tatap muka, tutorial elektronik dan bantuan lainnya (Yerusalem, dkk, 2020). Adapun prinsip dalam pelaksanaan pembelajaran jauh yang harus diperhatikan : 1) tujuan yang jelas, 2) relevan dengan kebutuhan, 3) mutu pendidikan, 4) efisien dan efektivitas program, 5) pemerataan dan perluasan kesempatan belajar, 6) kemandirian, 7) keterpaduan, 8) kesinambungan (Munir, 2012). Dalam pembelajaran jarak jauh ada beberapa karakteristik yang dapat terlihat seperti program pembelajaran harus disusun dan disesuaikan jenjang, jenis, dan sifat pendidikan, dalam proses pembelajaran tidak ada pertemuan secara langsung antara pengajar dan peserta didik, harus ada lembaga pendidik yang

mengatur pembelajar untuk mandiri, lembaga pendidik menyusun materi yang akan diberikan dan materi akan diberikan kepada siswa melalui media perangkat seperti komputer atau dengan *e-learning*, melalui media tersebut akan terjadi komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik, pembelajaran dituntut untuk aktif interaktif dan partisipatif (Munir, 2012).

Bakat dan kemampuan siswa dapat berkembang melalui pendidikan yang tepat. Dalam pembelajaran siswa diarahkan agar mengembangkan kreativitas, kepekaan indrawi, serta kemampuan berkreasi seni dalam lingkungan dan kondisi yang terarah. Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berfikir (U. Munandar, 2021, hlm 168). Kemampuan berfikir kreatif memiliki sifat dan ciri seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), dan perumusan kembali (*redefinition*). Dalam penelitian ini hanya terfokus pada 4 indikator yang sesuai di lapangan yaitu 1) kelancaran (*fluency*), 2) keluwesan (*flexibility*), 3) keaslian (*originality*), 4) penguraian (*elaboration*). Anak yang kreatif selalu rasa ingin tahunya besar, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif (S. C. U. Munandar, 2009).

Aksesoris merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penampilan wanita, memilih aksesoris merupakan sesuatu yang menantang sekaligus menarik, karena identik dengan karakter pribadi pemakainya (Octariana, 2009 :

2). Benda-benda yang menambah keindahan dan keserasian dalam berbusana bagi pemakai, seperti sirkam, jepit hias, pita rambut, penjepit dasi, kancing, giwang, anting, kalung dan liontin bisa disebut aksesoris (Riyanto & Zulbahri, 2009, hlm 58). Aksesoris adalah benda-benda yang dikenakan seseorang untuk mendukung atau menjadi pengganti pakaian, bentuk aksesoris bermacam-macam dan bentuk di antaranya terkait dengan peran gender pemakainya (Virginia, 2015).

Sampah merupakan sisa-sisa bagian dari suatu barang yang tidak digunakan lagi baik itu berbentuk padat ataupun semi padat berupa zat organik atau anorganik, yang terurai ataupun yang tidak terurai. Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah selain ditimbun ke dalam tanah atau *landfilling* yaitu melalui 3R yaitu : 1) pembatasan (*reduce*), 2) guna ulang (*reuse*), 3) daur ulang (*recycle*). Daur ulang merupakan salah satu cara untuk mengolah sampah organik maupun anorganik, daur ulang ini dilakukan tidak hanya dapat mengurangi sampah saja melainkan dapat menjadi sesuatu yang komersil sehingga sampah yang dulunya tidak bernilai menjadi sesuatu yang memiliki nilai jual.

*Project Based Learning* didasarkan pada teori konstruktivisme dan merupakan pembelajaran siswa aktif. Pembelajaran berbasis project dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa. Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki karakteristik yaitu : 1) melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, 2) menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata, 3)

diilaksanakan dengan berbasis penelitian, 4) melibatkan berbagai sumber penelitian, 5) bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan, 6) dilakukan dari waktu ke waktu, &) diakhiri dengan sebuah produk tertentu (Diffily dan Sassman dalam Abidin, 2014, hlm 168). Menggunakan sebuah model pembelajaran tentunya ada kekurangan dan kelebihan dari model yang digunakan, dalam model *Project Based Learning* kelebihanannya diantara lain : 1) meningkatkan motivasi belajar siswa, 2) belajar dalam proyek lebih menyenangkan daripada komponen kurikulum lain, 3) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, 4) meningkatkan kolaborasi, 5) meningkatkan keterampilan mengelola sumber, 6) memberikan pengalaman kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas (Bielefeldt & Underwood dalam Ngilimun, 2014, hlm 197). Adapun kekurangan dari model *Project Based Learning* yaitu 1) memerlukan banyak waktu dan biaya, 2) memerlukan banyak media dan sumber belajar, 3) memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang, 4) ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya (Abidin, 2014, hlm 171).

Dalam penelitian ini keunikan yang menjadi kerangka berfikir peneliti adalah penggunaan sampah plastik sebagai media pembuatan aksesoris melalui pembelajaran daring. Menjadi tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran daring siswa diharuskan berkreaitivitas dengan sampah plastik yang ada disekitarnya, pembuatan aksesoris ini ditujukan agar siswa dapat menggunakan

aksesoris yang telah dibuat dalam pementasan tari tanpa harus sewa ke galeri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai pengaruh pembuatan aksesoris tari bahan sampah plastik melalui model pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran jarak jauh.

**METODE**

**Desain Penelitian**

Desain penelitian merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk melaksanakan sebuah riset pemasaran (Malhotra et al., 2006). Dalam penelitian ini desain yang digunakan adalah *pre-eksperimental* dengan menggunakan *one-shot case study* sebagai desain dalam proses pelaksanaannya. Pendekatan yang digunakan adalah Kuantitatif, pendekatan kuantitatif digunakan guna mencari pengaruh suatu stimulus yang diterapkan kepada peserta didik. Adapun desain eksperimen yang peneliti gambarkan dapat dilihat di bawah ini.



X = Treatment yang diberikan ( Variabel independen)

O = Observasi ( Variabel dependen)

**Partisipan dan Lokasi Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, partisipan yang dilibatkan adalah guru seni tari di SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka sebagai narasumber dan siswa kelas seni tari sebagai subjek penelitian dengan jumlah siswa 10 orang yang terdiri dari 8 orang siswi perempuan dan 2 orang siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Kesenian Putera Nusantara Majaengka lebih tepatnya di Jl. Widara no. 1 RT/RW 009/005 Kelurahan

Cikalong Kecamatan Sukahaji Kabupaten Majalengka. SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka merupakan sekolah yang dinaungi oleh Yayasan Simbar Kencana. Sample yang digunakan dalam penelitian berjumlah 10 orang, pengambilan sampel ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, teknik ini memilih sampel penelitian dengan karakteristik tertentu, dalam penelitian ini karakteristik yang dibutuhkan adalah sebuah *gadget* dan internet maka dari itu sampel yang diambil adalah siswa yang memiliki *gadget* dan internet.

**Pengumpulan Data**

Beberapa instrumen digunakan guna membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang akan dianalisis. Adapaun instrumen yang digunakan ialah observasi, wawancara, test dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi awal untuk melihat keadaan proses pembelajaran di kelas dan bagaimana proses kreativitas yang dilakukan oleh siswa. Wawancara dilakukan dengan teknik wawancara tidak tertutup guna tidak meentukan alur jawaban dari narasumber. Test yang digunakan berupa test praktik dimana siswa menghasil sebuah karya seni yaitu aksesoris tari blantek. Dokumentasi dilakukan guna menguatkan data-data yang diambil melalui instrumen yang lain.

**Analisis Data**

Data-data yang akan dianalisis dalam penelitian ini dikumpulkan dengan beberap instrumen diantaranya observasi, wawancara, test dan dokumentasi. Dalam instrumen test, indikator yang digunakan sebagai bahan penilaian adalah kelancaran, keluwesan, keaslian dan penguraian. Data-data yang telah dikumpulkan dengan instrumen-instrumen yang digunakan kemudian dianalisis menggunakan teknik *Product Moment* guna

mencari validitas hasil dari post-test yang dilakukan dan melihat bagaimana hubungan antara penggunaan pembuatan aksesoris dalam meningkatkan kreativitas siswa.

**HASIL**

**Profil Sekolah**

Sekolah Menengah Kejuruan Kesenian Putra Nusantara Kabupaten Majalengka berdiri pada tanggal 7 Februari tahun 2006 berdasarkan surat keputusan Dinas Pendidikan No. 421.2/207/Disdik. Di SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka menempuh masa pendidikan seperti pada umumnya yaitu tiga tahun. Dengan melewati tiga tahun pembelajaran, dimulai dari kelas VII hingga kelas serta memiliki dua jurusan yaitu seni tari dan seni karawitan. Jumlah siswa saat ini yaitu 36 orang siswa dengan penjelasan seperti berikut.

**Tabel 1 Jumlah Siswa SMK Kesenian Putra Nusantara**

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 10	L	10	21
		P	11	
2	Kelas 11	L	6	8
		P	2	
3	Kelas 12	L	1	7
		P	6	

SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka memiliki sarana prasarana sekolah yang cukup baik dan terlihat dari kondisi bangunan ruang kelas, laboratorium, ruang perpustakaan, dan tuang tata usaha. Tetapi bangunan WC dan mushola kurang memadai terlihat dari ketersediaan dan kebersihan bangunan. Berikut penjelasan bangunan SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka.

**Tabel 2 Sarana Dan Prasarana SMK Kesenian Putera Nusantara**

No	Uraian	Jumlah
----	--------	--------

1	Ruang Kelas	6
2	Ruang Laboratorium	3
3	Ruang Perpustakaan	3
4	Ruang WC	2
5	Ruang Tata Usaha	1
<b>TOTAL</b>		<b>15</b>

**Perencanaan Pembuatan Aksesoris Tari Bahan Sampah Plastik Melali Pembelajaran Jarak Jauh**

Dalam proses perancangan pembuatan aksesoris tari bahan sampah plastik melalui pembelajaran jarak jauh, peneliti membuat sebuah rancangan dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh. Menurut Prawiyogi et al., (2020) “pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar”. Pembelajaran jarak jauh direncanakan ditempat lain atau diluar tempat mengajar serta ketika proses pembelajaran tidak terjadi tatap muka langsung antara peneliti dan peserta didik, sehingga pembelajaran menekankan pada pembelajaran mandiri. Tutorial tatap maya dengan menggunakan media digital yaitu menggunakan *google meet* dan *whatsapp group*. Dalam proses pembelajaran tidak ada pertemuan langsung antara peneliti dan pesera didik. Selama proses pembelajaran tidak ada tatap muka seperti halnya pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik harus dapat belajar secara mandiri. Paradigma baru yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh menjadikan peneliti dituntut aktif, interaktif dan partisipatif dalam proses pembelajran.

Dalam penelitian ini dibagi dalam 4 pertemuan, model pembelajaran yang digunakan *Project Based Learning*. Pembelajaran ini dilakukan agar siswa dapat mengembangkn kreatifitas dalam membuat proyek yang dapat dimanfaatkan mengatasi permasalahan. Aksesoris yang dibuat adalah aksesoris tari blantek yaitu *sayang*.

Dalam proses perencanaan pembuatan aksesoris, peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara daring, dan membuat evaluasi pembelajaran sebagai bahan pertimbangan kesuksesan penelitian. Adapaun skala nilai yang digunakan dalam evaluasi ini menggunakan skala nilai menurut Arikunto (2010)

Tabel 3 Skala Penilaian

Nilai	Keterangan
91-100 (A)	Amat Baik
81-90 (B)	Baik
71-80 (C)	Cukup
61-70 (D)	Kurang

**Proses Pembuatan Aksesoris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh**

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan pemahaman terkait busana tari dengan stimulus video pembelajaran tari blantek yang diapresiasi oleh siswa. setelah siswa diberikan stimulus berupa video tari blantek, selanjutnya siswa dan peneliti berdiskusi tentang busana tari blantek, dilanjutkan dengan diskusi bagaimana pemanfaatan sampah yang ada dilingkungan sekitar.

Pertemuan kedua peneliti memberikan pemahaman terkait busana dan aksesoris tari dengan menampilkan gambar busana dan aksesoris tari blantek untuk diapresiasi siswa. siswa menganalisis gambar busana dan aksesoris tari blantek, selanjutnya peneliti dan siswa berdiskusi mengenai busana dan aksesoris tari blantek sesuai dengan apa yang ditampilkan oleh gambar sebagai stimulus awal, dilanjutkan dengan menganalisis bagaimana siswa memilah sampah-sampah plastik yang dapat digunakan sebagai media pembuatan busana dan aksesoris tari.

Pertemuan ketiga peneliti memberikan pemahaman terkait aksesoris tari dengan

menampilkan gambar aksesoris tari blantek untuk diapresiasi oleh siswa. pemahaman aksesoris tari dikaitkan dengan pemanfaatan sampah plastik sebagai media yang digunakan untuk membuat aksesoris tari, peneliti menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembuatan aksesoris dengan memanfaatkan sampah plastik. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai langkah-langkah yang kurang jelas dalam proses pembuatan aksesoris tari, dalam proses pembuatan aksesoris tari ini dilaksanakan secara mandiri.

Pertemuan keempat siswa menyelesaikan proyek yang dikerjakan, selanjutnya proyek siswa dipresentasikan guna menilai kreativitas siswa dalam membuat aksesoris tari dengan memanfaatkan sampah plastik.

**Hasil Pembuatan Aksesoris Tari melalui Pembelajaran Jarak Jauh**

Setelah pemberian treatment, kemudian dilakukan *post-test* guna melihat hasil kreativitas dalam pembuatan aksesoris tari blantek. Hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran pembuatan aksesoris tari blantek yang dilakukan secara jarak jauh, dapat membuat peserta didik mampu mengemukakan kreativitasnya dalam berkarya. penggunaan model pembelajaran *project based learning* (PBL) dirasa sesuai untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam membuat aksesoris tari blantek.

Setelah dilakukannya *treatment* oleh peneliti dalam proses pembelajaran pembuatan aksesoris tari blantek dapat terlihat peningkatan kreativitas speserta didik secara signifikan. Peserta didik semakin kreatif pada saat pembelajaran jarak jauh dengan terfokus pada pembuatan aksesoris tari blantek. selain itu peserta didik diberikan arahan-arahan agar peserta didik memiliki rasa apresiatif yang tinggi dalam pembelajaran ini. Peserta didik

tidak hanya mengikuti instruksi peneliti saja, namun harus bisa berkreaitivitas secara mandiri, sehingga hasil yang didapat sangat memuaskan. Adapun nilai *post-test* dari 4 indikator yang peneliti ambil dapat terlihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1 Hasil Penilaian *Post-test*

No	Nama	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	X <sub>4</sub>
1.	C	72	70	74	78
2.	DW	80	78	80	85
3.	ES	85	85	86	87
4.	SH	75	70	76	77
5.	IS	85	80	80	80
6.	IBM	70	75	77	79
7.	LR	70	70	75	77
8.	SK	70	75	79	84
9.	SBV	80	80	82	83
10.	YNL	85	72	80	85
Jumlah		<b>762</b>	<b>755</b>	<b>789</b>	<b>815</b>

**PEMBAHASAN**

**Analisis Perencanaan Pembuatan Aksesoris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh**

Pembelajaran jarak jauh adalah suatu proses belajar dimana guru dan siswa tidak terlibat langsung dalam satu ruangan yang sama namun dipisahkan dan menggunakan media komunikasi sebagai pendukung interaksi antara guru dan siswa. Sebelum dilakukan treatment kepada siswa terlebih dahulu dibuat sebuah perencanaan sebagai pedoman pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan memilih media komunikasi yang akan digunakan seperti *google meet* dan *whatsapp grup*. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran terbagi kedalam empat pertemuan pembelajaran dan model yang digunakan dalam pembelajaran ini yaitu *project based learning* (PBL). Peneliti menggunakan model pembelajaran ini dilakukan untuk memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek pembuatan

aksesoris tari blantek. Pembuatan aksesoris tari mendorong peserta didik untuk aktif belajar secara berkolaborasi untuk memecahkan masalah sehingga dapat mengkonstruksi inti penelitian dari temuan temuan proyek yang dilakukan.

Pembuatan aksesoris tari blantek dengan menggunakan bahan sampah plastik dengan teknik *recycle* (daur ulang), dengan memanfaatkan plastik warna atau limbah yang sudah tidak terpakai diolah kembali menjadi sebuah karya yang bernilai seni tinggi. Peneliti menggiring peserta didik untuk kreatif dalam memanfaatkan barang bekas yang kemudian dijadikan media aksesoris sebagai properti dalam pertunjukan tari. Dengan adanya kreativitas peserta didik dalam mendaur ulang limbah, menjadikan salah satu upaya menekan pembuangan sampah plastik seminimal mungkin dan dikembangkan untuk menciptakan hal – hal baru dan bermanfaat.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan sebuah *treatment* mengenai pengetahuan tari blantek. Pada pertemuan kedua siswa diberikan pemahaman tentang busana dan aksesoris tari blantek. Pertemuan ketiga siswa sudah diarahkan untuk membuat aksesoris tari blantek dengan bahan dasar sampah plastik. Pertemuan keempat siswa melakukan tahap penyelesaian serta mengkomunikasikan hasil karya yang dikerjakan oleh siswa.

### **Analisis Proses Pembuatan Aksesoris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh**

Tujuan dari *treatment* yang diberikan agar tercapainya pembuatan aksesoris tari bahan sampah plastik melalui pembelajaran jarak jauh sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa. dalam proses pembelajaran yang dilakukan siswa diharuskan menciptakan kreativitas melalui eksplorasi sampah plastik untuk dijadikan aksesoris tari blantek. Proses

pemberian *treatment* dilakukan selama 4 pertemuan dan dilakukan *post-test* guna melihat hasil kreativitas siswa dalam membuat aksesoris tari blantek.

Pertemuan pertama pembelajaran jarak jauh dilakukan melalui tatap maya menggunakan aplikasi digital *googlemeet*. Pada pertemuan pertama peserta didik diberikan pemahaman mengenai tari blantek, serta menganalisis busana dalam tari blantek. Pemberian materi tentang tari blantek agar siswa lebih memahami secara mendalam dan mampu merangsang ide-ide untuk proses pembuatan aksesoris yang akan dibuat.

Pada pertemuan kedua pembelajaran jarak jauh dilakukan menggunakan aplikasi *googlemeet*, hambatan hambatan yang terjadi sudah bisa teratasi dikarenakan peserta didik sudah menemukan jaringan yang baik untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Peserta didik diberikan pemahaman terkait busana pertunjukan dalam tari. Setelah itu peneliti memberikan stimulus dengan video tari blantek untuk diapresiasi oleh siswa dan siswa berdiskusi mengenai aksesoris tari blantek. Stimulus video dan langkah diskusi dimaksudkan agar siswa lebih terasah dalam kreativitas berfikir dan membuat sebuah desain-desain baru yang akan diciptakan dalam pembuatan aksesoris tari blantek.

Pertemuan ketiga peneliti mengarahkan peserta didik dalam pembuatan aksesoris tari blantek, pembelajaran masih melakukan *googlemeet*. Antusias peserta didik terlihat saat pengumpulan bahan-bahan untuk membuat aksesoris seperti mengumpulkan berbagai warna plastik, peserta didik menyiapkan berbagai warna plastik seperti merah, kuning, hijau, biru, dan putih. Pada pertemuan ini sudah memasuki proses pembuatan aksesoris. Dengan tidak terlepas dari bimbingan serta instruksi peneliti, peserta didik berkreativitas

dalam proses, proses kreativitas berlangsung dengan orisinalitas peserta didik, ide- ide dan gagasan tercipta dan sudah mulai terlihat dari menggunting, menempel, dan merangkai.

Pada pertemuan terakhir, pembelajaran jarak jauh masih dilakukan dengan menggunakan *googlemeet*. Pada pertemuan terakhir ini peserta didik melanjutkan kembali proyek yang belum diselesaikan. Peserta didik mengaplikasikan karyanya pada bagian ini kreativitas terlihat pada saat peserta didik menyusun pom-pom berbagai warna yang telah mereka buat. Ide-ide atau gagasan baru terbentuk atas motivasi dan *treatment* yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Pada proses pembuatan aksesoris dengan *treatment – treatment* yang telah diberikan adanya perubahan yang terlihat, yang sebelumnya peserta didik tidak percaya diri menciptakan sebuah karya dengan kreativitasnya masing – masing.

**Analisis Hasil Penerapan Pembelajaran**

Penelitian ini menekankan proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mengembangkan kreativitas dalam mencari solusi dalam sebuah masalah. Setelah dilakukannya *treatment*, peneliti menilai bagaimana kreativitas siswa dalam pembuatan aksesoris tari balntek yaitu *sayang* sebagai materi pembelajaran yang diberikan. *Post-test* dilakukan dengan acuan 4 indikator yang harus dicapai yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan penguraian (*elaboration*).

**Tabel 4 Hasil Penilaian *post-test***

No	Nama	X <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	X <sub>3</sub>	X <sub>4</sub>
1.	C	72	70	74	78
2.	DW	80	78	80	85
3.	ES	85	85	86	87
4.	SH	75	70	76	77
5.	IS	85	80	80	80
6.	IBM	70	75	77	79
7.	LR	70	70	75	77

8.	SK	70	75	79	84
9.	SBV	80	80	82	83
10.	YNL	85	72	80	85
<b>Jumlah</b>		<b>762</b>	<b>755</b>	<b>789</b>	<b>815</b>

Berdasarkan tabel diatas, hasil pembuatan aksesoris tari melalui pembelajaran jarak jauh dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan 4 indikator yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian dan penguraian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Walaupun prosesnya terbilang sangat singkat, namun hasil yang peneliti dapatkan sangat memuaskan. Pembuatan aksesoris tari dengan bahan sampah plastik dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

Pengumpulan data dalam penelitian ini uji korelasi produk moment untuk melihat hubungan variable independen dan dependen. Hasil analisis data disusun untuk mengetahui peningkatan kreativitas melalui pembuatan aksesoris tari dengan sampah plastik dengan menggunakan pembelajaran jarak jauh.

**Tabel 5 Data Nilai Hasil *post-test***

No	Nama	Kriteria Penilaian				Σ	Rata-rata	Predikat
		I	II	III	IV			
1	ARA	72	70	74	78	294	73,5	C
2	AM	80	78	80	85	323	80,75	C
3	AFS	85	85	86	87	343	85,75	B
4	AHZ	75	70	76	77	298	74,5	C
5	APH	85	80	80	80	325	81,25	B
6	ASP	70	75	77	79	301	75,25	C
7	APP	70	70	75	77	292	73	C
8	AR	70	75	79	84	308	77	C
9	CS	80	80	82	83	325	81,25	B
10	EA	75	72	80	85	312	78	C
<b>Jumlah</b>		<b>762</b>	<b>755</b>	<b>789</b>	<b>815</b>	<b>3121</b>	<b>780,25</b>	<b>C</b>

Nilai *post-test* yang dikumpulkan kemudian diuji validitas dengan teknik *product moment*

sehingga menghasilkan *r* hitung yang kemudian akan dibandingkan dengan *r* tabel untuk melihat hasil ketetapan uji product moment. Adapun hasil *r* hitung dan *r* tabel dapat dilihat dalam tabel dibawah ini.

No	Kriteria	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	sig	Ket
1	Kelancaran	0,885	0.707	5%	valid
2	Keluwesasan	1,458	0.707	5%	valid
3	Keaslian	0,963	0.707	5%	valid
4	Kelancaran	0,796	0.707	5%	valid

Berdasarkan tabel diatas, *r* hitung yang didapat dengan keempat kriteria kreativitas lebih tinggi dari nilai *r* tabel yang menjadi pembandingan adalah 0.707. Dalam penelitian ini jumlah responden yang digunakan adalah 10 siswa jika melihat *r* tabel product moment dengan signifikan 5 % maka nilai *r* hitung yang melebihi *r* tabel pembandingan. Dapat disimpulkan bahwa nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel dan item dari indikator kreativitas dapat dinyatakan valid.

Selain penggunaan uji product moment untuk validitas hasil penilaian, peneliti pun menggunakan uji realibilitas untuk mencari konsistensi dari soal yang telah diberikan. Adapun nilai dari uji realibilitas dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 6 hasil Uji Realibilitas

No	Kriteria	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	sig	Ket
1	Kelancaran	1,01	0.997	5	Reliable
2	keluwesan	1,01	0.997	5%	Reliable
3	Keaslian	0,998	0.997	5%	Reliable
4	kelancaran	0,887	0.997	5%	Tidak Reliable

Berdasarkan tabel diatas, *r* hitung yang didapat dengan keempat kriteria kreativitas lebih tinggi dari nilai *r* tabel yang menjadi pembandingan adalah 0.997. Dalam penelitian ini

jumlah kriteria penilaian yang digunakan adalah 4 kriteria jika melihat *r* tabel realibilitas dengan signifikan 5 % maka nilai *r* hitung yang melebihi *r* tabel pembandingan. Dapat disimpulkan bahwa nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel dan item dari indikator kreativitas dapat dinyatakan reliabel.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian “Pembuatan Aksesoris Tari Bahan Sampah Plastik Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SMK Kesenian Putera Nusantara Majalengka” dapat disimpulkan bahwa dalam proses perancangan pembelajaran, model yang digunakan *Project Bases Learning* merupakan model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini, dimana siswa dituntut untuk aktif dan interaktif dalam belajar, selain pemilihan model pembelajaran, racangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) menjadi salah satu hal penting sebelum melaksanakan sebuah pembelajaran. Dalam proses pembuatan aksesoris tari menggunakan media sampah plastik di lingkungan sekitar mendapatkan respon yang baik dari para siswa, media seperti video dan gambar menjadi pilihan yang tepat dalam meningkatkan pemahaman siswa selama masa pembelajaran jarak jauh ini,, dalam proses pembuatan motivasi siswa mejadi faktor penting dalam pelaksanaannya sehingga dibutuhkan media yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun hasil yang dinilai melalui *post-test* dengan menilai 4 indikator yang digunakan dapat terlihat bahwa adanya peningkatan dari hasil kreativitas peserta didik dalam pembuatan aksesoris tari bahan sampah plastik setelah diberikannya *treatment* dan hasil karya yang dibuat. Hasil kreativitas peserta didik dalam menuangkan sebuah ide – ide atau gagasan baru yang

dimiliki peserta didik dalam menciptakan sebuah karya dengan rata - rata hasil belajar peserta didik 78,025. Jika dilihat dari uji korelasi produk moment dengan signifikan 5 % maka nilai r hitung yang melebihi r tabel pembanding. Dapat disimpulkan bahwa nilai r hitung lebih besar dari r tabel dan item dari indikator kreativitas dapat dinyatakan valid.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu khususnya Departemen Pendidikan Tari-FPSD UPI dan dosen pembimbing yang telah membimbing hingga journal ini selesai.

### REFERENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*.
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bersin, J. (2004). *The blended learning book: Best practices, proven methodologies, and lessons learned*. John Wiley & Sons.
- Budiman, A., Sabaria, R., & Purnomo, P. (2020). Model Pelatihan Tari: Penguatan Kompetensi Pedagogik & Profesionalisme Guru. *Panggung*, 30(4).
- Dewi, R. P. (2017). Perancangan Sistem Pengelolaan Sampah untuk Mendukung Perkembangan Industri Kreatif di Daerah Pariwisata. *Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu Unisbank 2017*.
- Malhotra, N., Hall, J., Shaw, M., & Oppenheim, P. (2006). *Marketing research: An applied orientation*. Pearson Education Australia.
- Munandar, S. C. U. (2009). *Kreativitas sepanjang masa*. Pustaka Sinar Harapan.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. PT Rineka Cipta.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Bandung: Alfabeta.

- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94–101.
- Riyanto, A. A., & Zulbahri, L. (2009). Modul Dasar Busana. *Modul Mata Kuliah, Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung*.