



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5, Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.

e-mail: jpgsd@upi.edu

website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENGGUNAAN METODE STUDENT CREATED CASE STUDIES UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI PADA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBdP) DI
SEKOLAH DASAR NEGERI TRIYAGAN 02 KECAMATAN MOJOLABAN
SUKOHARJO**

Muhamad Rasyid*, Chesa Cisilia Rumanti, Suryono, Kenang Trihatmoko^{1,2,3,4}

Universitas Veteran Bangun Nusantara

e-mail: rasyidmuhamad45@gmail.com

ABSTRACT

The low interest in learning arts and crafts (SBdP) in grade VI Elementary School students has resulted in the failure to achieve conducive learning. The learning methods that are often used in the learning process are still monotonous which makes elementary school students tend to get bored following SBdP learning. Meanwhile, in this lesson students are required to be able to explore creative and innovative ideas in order to create a work that is beautiful, interesting and can generate high selling points. The purpose of this research is none other than to increase the interest and learning outcomes of elementary school students in SBdP learning through the Student Created Case Study method. The research method used is qualitative where the researcher examines theory, makes observations and makes direct observations so that the research can be accurate and relevant to the problem, then the researcher analyzes and examines the data up to the stage of interpreting it into a conclusion. The Student Created Case Studies method can be used as an alternative in teaching SBdP learning in elementary schools which in implication uses cooperative strategies that involve students actively participating in the learning process so that students can be motivated and enthusiastic about participating in class learning.

Keywords: Student Created Case Studies Method, SBdP Learning, Interest and Student Learning Outcomes.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

05 Jan 2025

First Revised

20 Jan 2025

Accepted

25 Feb 2025

First Available online

01 Apr 2025



Publication Date 01 Apr 2025

ISSN 3048-0140



1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang berguna bagi kehidupan manusia di muka bumi ini. Pendidikan mempunyai peranan besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seseorang. Dengan pendidikan kehidupan manusia menjadi jauh lebih baik, tetapi dengan pendidikan pula manusia juga akan terjerumus dengan hal-hal yang negatif. Namun hal tersebut kembali lagi kepada individu bagaimana cara mereka memanfaatkan pendidikan. Terlepas dari suatu pendidikan, diperlukannya pendidik yang berkompeten. Hal ini juga menjadi acuan dalam mendidik anak bangsa, terutama kepada pendidikan jenjang sekolah dasar yang masih perlu pengawasan penuh terkait pendidikan.

Pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah dasar, terdapat banyak konsep dan kegiatan yang mengajarkan siswa untuk dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan dan kehidupan di bumi. Hal ini menjadi sarana bagi siswa untuk dapat mengenal banyak hal mengenai lingkungan sekitar serta dapat mengetahui manfaat yang ada pada suatu benda atau makhluk hidup di sekitarnya. Mengingat rasa ingin tahu siswa jenjang sekolah dasar yang masih tinggi sehingga dapat dengan mudah pendidik untuk memperkenalkan dan mengajarkan tentang bagaimana memanfaatkan benda atau makhluk hidup yang ada di lingkungan atau kehidupan di bumi melalui mata pelajar seni budaya dan prakarya (SBdP).

Untuk mengetahui kemampuan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas VI sekolah dasar yang dikembangkan dalam keterampilan memahami suatu masalah, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan suatu masalah, maka diperlukan pemahaman siswa agar dapat memahami dan mengerti yang sedang dipelajari sehingga siswa dapat menerjemahkan, menginterpretasikan, dan mengekstrapolasikan persoalan tersebut ke dunia yang sebenarnya. Siswa dapat dikatakan memahami masalah apabila ia dapat menerjemahkan persoalan, menafsirkan dan menghubungkan permasalahan yang ada kemudian siswa dapat mencari penyelesaian kasus yang dihadapinya. Bertambah pengetahuannya, bisa memahami isi pelajaran, mampu menggunakan dan menerapkan ke situasi yang kongkrit, bisa menganalisis dan mengevaluasinya.

Dalam proses belajar mengajar, seorang pendidik harus mempunyai strategi atau metode pembelajaran yang menarik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang mudah bosan dan minat belajarnya yang masih kurang. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode student created case studies guna untuk menumbuhkan rasa ingin tahu bagi siswa kelas VI sekolah dasar terhadap lingkungannya. Disamping itu, metode student created case studies mempunyai fungsi dan peranan yang sangat penting sebagai strategi pembelajaran. Untuk memperjelas suatu konsep ataupun pengertian lingkungan dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial maupun pada kehidupan di bumi. Karena hal tersebutlah maka perlu sekali inovasi dan kreativitas seorang pendidik.

Berdasarkan hal-hal tersebut agar siswa lebih memahami dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya yang pada umumnya lebih menekankan pada pembelajaran yang bersifat praktek dan akan menjadi bentuk strategi serta kreativitas dari seorang pendidik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VI sekolah dasar, sehingga berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini diberi judul "Pengaruh Metode Student Created Case Studies Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar Negeri Triyagan 02 Kecamatan Mojolaban Sukoharjo Tahun 2022". Student Created Case Studies merupakan salah satu metode pembelajaran aktif yang menggunakan tipe diskusi kasus atau permasalahan mengenai pelajaran yang akan dipelajari.

Sudjana (2011) menyatakan kegiatan pembelajaran melalui studi kasus dapat meningkatkan aktivitas dan kemandirian belajar siswa baik secara individu maupun kelompok. Siswa dapat menciptakan kasus sendiri dan dipecahkan bersama teman yang lain atau permasalahan diberikan oleh guru. Langkah dalam metode Student Created Case Studies adalah: guru membagi kelas menjadi pasangan-pasangan atau kelompok, guru membagi permasalahan,

kelompok melakukan diskusi, masing - masing kelompok membuat permasalahan kemudian menyampaikan hasil diskusi kepada peserta lain (Silberman, 1996). Guru membimbing dalam pembelajaran dengan memberikan kesimpulan, refleksi, dan evaluasi.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian observasi dan pengamatan, yaitu serangkaian penelitian yang objek penelitiannya di gali melalui informasi guru kelas dan pengamatan langsung dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat dipertanggungjawabkan dan relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya di Sekolah Dasar Negeri Triyagan 02 dengan metode Student Created Case Studies. Dalam hal ini dalam kata lain, peneliti dalam melakukan penelitian menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan kajian teori, observasi dan pengamatan secara langsung. Adapun sumber-sumber literatur sendiri berkesinambungan dengan penelitian yang membahas bagaimana metode Student Created Case Study (SCCS) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) Sedangkan instrument dari Penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang bertindak sebagai human instrument.

Karena peneliti sendiri yang menetapkan fokus dari penelitian yang dilakukan, mulai dari mencari sumber teori, kemudian menganalisis dan mengkaji teori serta data yang telah diperoleh dari studi kepustakaan dari berbagai referensi seperti buku, jurnal, artikel ataupun media lainnya yang berkesinambungan dengan penelitian serta membahas metode Student Created Case Study (SCCS) yang relevan dalam tujuan menciptakan pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, hingga pada tahap menafsirkannya menjadi sebuah kesimpulan baru yang di dapat. Penelitian deskriptif kualitatif dapat menginterpretasikan data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek yang diteliti sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang penggunaan metode Student Created Case Study (SCCS) yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) di Sekolah Dasar.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang muncul di tiap-tiap pembelajaran sangat beragam dan kompleks. Mulai dari bidang sarana prasarana, guru, peserta didik, kurikulum, media belajar, dan sebagainya. Namun sangat disayangkan banyak dari guru kurang peka terhadap hambatan dan permasalahan yang muncul dalam setiap pembelajarannya. Salah satunya permasalahan yang kerap kali terjadi pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yaitu monotonnya metode pembelajaran yang guru berikan, sehingga stigma pembelajaran seni budaya dan prakarya sebagai pembelajaran yang membosankan dan monoton sering muncul di kalangan siswa. Maka kami berupaya mencari solusi untuk menanggulangi permasalahan tersebut dengan mempertimbangkan metode yang lebih interaktif bagi siswa, salah satunya penggunaan metode Student Created Case Studies (SCCS) pada pembelajaran seni budaya dan prakarya di SD. Dengan menggunakan metodologi kepustakaan, penulis berhasil menemukan penelitian yang sangat relevan dengan judul penelitian ini dimana hal itu dapat dijadikan acuan penulisan.

Sanjaya (2005: 107) mengemukakan beberapa ciri yang terdapat dalam kegiatan belajar studi kasus ini adalah: siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil, pembelajaran ditekankan pada materi pelajaran yang mengandung persoalan untuk

dipecahkan, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar, dan hasil dari pemecahan masalah adalah hasil tukar pendapat di antara semua siswa. Surjadi (1989: 37) menyebutkan tujuan pembelajaran studi kasus adalah untuk menganalisa dan memecahkan masalah yang dihadapi untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Permasalahan diberikan pada masing-masing kelompok, anggota kelompok mendiskusikan permasalahan, merangkum hasil diskusi, dan pada akhir kegiatan disampaikan pada seluruh kelas melalui kegiatan presentasi.

Hasil Penelitian Kondisi Awal Siswa Pembelajaran yang terjadi di SD Negeri Triyagan 02 adalah sudah cukup baik hanya mungkin keadaan fasilitas dan guru yang ada beberapa kurang berkompetensi dalam pemberian pembelajaran. Minimnya media dan sumber belajar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar setiap hari, sehingga kadang murid kurang bisa dalam menangkap apa yang diberikan oleh guru. Bagi anak SD harus diajarkan dengan metode-metode maupun model yang bervariasi agar mereka semakin termotivasi dalam belajar. Berdasarkan pengamatan dilapangan, proses pembelajaran kelas VI di SD Negeri Triyagan 02 masih berpusat pada guru sehingga belum mampu membangkitkan budaya belajar pada diri siswa. Tenaga pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana yang diharapkan mampu mengatasi masalah pembelajaran yang ada.

Kegiatan belajar case studi mempunyai kelebihan yaitu proses pembelajaran tidak hanya belajar melalui buku (tekstual) tetapi juga pengalaman secara langsung dari kegiatan observasi yang dilakukan (kontekstual) dan kajian artikel. Permasalahan yang ada di lingkungan dijadikan sebagai sumber belajar untuk mendekati siswa pada realitas kehidupannya. Siswa belajar banyak hal yang berkaitan secara langsung dengan fenomena kehidupan sehari-hari. Penguasaan materi yang didapatkan siswa bukan hanya hafalan konsep akan tetapi juga pemahaman. Materi yang dipelajari tidak bersifat abstrak bagi siswa karena dapat melihat langsung objek yang diamati. Selain itu dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya lebih dominan dalam pembelajaran yang bersifat praktek sehingga membuat siswa menjadi lebih merasa jenuh dan kurang menguasai materi dengan baik. Disisi lain dalam pembelajaran ini tidak hanya fokus pada materi dengan pembelajarannya menggunakan metode praktek tetapi juga dapat dilakukan dengan metode-metode lainnya seperti salah satunya metode case study. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya materi Seni Budaya dan Prakarya pada Tema 5 Wirausaha, Subtema 2 Usaha di Sekitarku, Pembelajaran 2, dalam pembelajaran tersebut terdapat materi tentang poster. Banyak guru yang menerapkan pembelajaran poster tersebut menggunakan metode praktek, namun dilain hal materi tersebut dapat dikembangkan menggunakan metode case study yang dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif dan juga dapat meminimalisir kebosanan yang dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, disini kami mencoba untuk menggunakan metode case study dalam pembelajaran poster. Adapun cakupan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya dengan materi poster di kelas VI SD sebagai berikut : (1) memahami konsep dasar atau pengertian poster; (2) menganalisis ciri-ciri poster; (3) mengidentifikasi fungsi dan tujuan poster dalam lingkungan sekitar. Pada kurikulum 2013 ini banyak sekali upaya meningkatkan kreatifitas pada siswa melalui pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), dengan upaya-upaya yang dilakukan tersebut muncul beberapa kendala dalam proses pembelajarannya. Beberapa kendala tersebut diantaranya sebagai berikut :

Pengajaran berpusat pada textbook. Sumber utama dan satu-satunya adalah buku

pelajaran, itulah budaya yang diterapkan oleh sebagian besar guru di Indonesia. Tidak ada penyesuaian dan pengembangan dari materi yang tercantum di buku.

Pembelajaran monoton. Metode pembelajaran biasanya menerapkan metode ceramah, tanya jawab kemudian dilanjutkan dengan praktik sehingga peserta didik hanya menjadi pendengar dan mendapat pengetahuan sekedar dari apa yang disampaikan guru serta menjadi pengamat dan dituntut untuk dapat mempraktikkan pembelajaran tersebut (membuat poster dalam pembelajaran dengan materi poster). Padahal masih banyak hal yang bisa digali dari kejadian di kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang ada disekitar siswa membuat siswa lebih menyadari dan mudah dipahami karena bisa jadi mereka telah mengalaminya atau melihat kejadian tersebut disekitarnya. Lalu pembelajaran yang menggunakan kasus yang biasa terjadi di kehidupan sehari-hari juga lebih bermanfaat untuk mereka dikemudian hari agar lebih bijak menyikapi permasalahan di kehidupannya.

Evaluasi didominasi aspek kognitif. Semestinya hasil belajar mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran dan tahap evaluasi merata di tiga aspek tersebut sehingga anak berusaha memaksimalkan ketiganya. Jika tahap evaluasi hanya menilai kognitifnya saja, maka siswa akan mengandalkan hafalan materinya saja bukan pemahaman konsep apalagi pemahaman nilai yang terkandung didalam pelajaran tersebut. Siswa sangat bergantung pada daya hafal teoritisnya, mereka sadari yang dievaluasikan hanya kemampuan kognitifnya saja sehingga pemahaman dan penerapan nilai dan norma yang ada dapat mereka kesampingkan. Selain itu, jika nilai praktiknya saja yang dijadikan evaluasi, maka pemahaman akan hasil praktiknya juga tidak akan menjadi hal yang penting untuk dipahami dan akan menjadi hal yang asing sehingga siswa hanya fokus pada pengerjaan praktiknya saja.

Dengan adanya kendala tersebutlah menjadi acuan kami untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode case study agar sedikit banyak kendala tersebut dapat teratasi. Dilain hal dalam penerapan metode case study ini, perlu dengan strategi yang tepat dan menarik. Pada materi ini kami menggunakan strategi diskusi dimana siswa dibagi menjadi 5 kelompok, kemudian setiap kelompok diberikan sebuah poster dan didalamnya terdapat sebuah permasalahan. Setelah diskusi selesai, perwakilan kelompok diminta untuk dapat memaparkan hasil diskusi dari suatu permasalahan yang diberikan dan kelompok yang lain menanggapi dari pemaparan kelompok yang lain. Kegiatan aktif seperti ini lebih disukai oleh siswa dari pada sekedar duduk mendengarkan materi dan mengerjakan tugas praktik (menggambar poster). Sehingga ada evaluasi yang dapat dilakukan oleh guru sekaligus dengan melihat sikap dan kerampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Sehingga dapat dibuktikan, dengan menggunakan metode case study yang diterapkan pada siswa kelas VI SD Negeri Triyagan 02 terlihat peningkatan minat dan hasil belajar siswa, seperti percaya diri, dapat berpikir kritis, lebih aktif dalam bertanya dan menjawab, dan berani berpendapat di dalam kelas. Hal tersebut dapat menjelaskan dari penelitian yang kami lakukan dan dari hasil belajar siswa bahwa metode case study ini memberikan pengaruh yang cukup baik dalam mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Untuk meningkatkan mutu pembelajaran Seni budaya dan Prakarya dalam pelaksanaannya haruslah diciptakan kondisi pembelajaran yang aktif, efektif, dan efisien serta upaya perbaikan pembelajaran terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa secara benar. Proses pembelajaran juga

menentukan sampai sejauh mana guru dapat menggunakan media dan model pembelajaran dengan baik. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya karena peran serta guru dalam merancang pelaksanaan pembelajaran dan menentukan metode pembelajaran, tetapi peran aktif siswa ikut mewujudkan tercapainya keberhasilan pembelajaran. Menggunakan metode pembelajaran Student Created Case Studies (SCCS) berhasil meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dan merubah stigma membosankan dari pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa kelas VI SD Negeri Triyagan 02. Periode Sekolah dasar adalah masa emas untuk membentuk pribadi anak, pada metode ini kemampuan berdiskusi, kerjasama, berpikir kritis pada siswa diasah. Terdapat penelitian yang menguji kelayakan metode ini dengan menunjukkan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa. Kesadaran melalui metode SCCS ditanamkan sedini mungkin dalam pribadi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yang menggunakan metode SCCS sudah tepat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dibidang kognitif dan karakter.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Mulyani Sumantri & Johar Permana (2001), Strategi Belajar Mengajar, Bandung: CV.
- Sofyan, Nurbaeti. 2004. Skripsi : Hubungan antara Minat dan Perhatian dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA pada SDN Labuang Baji I Makassar. Makassar: Universitas Veteran Republik Indonesia.
- Anitah, Sri. (2008). Media Pembelajaran. Surakarta: UNS Press.
- Sudjana, N. 2011. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung: ix + 168 hlm.
- Liu, T. C. (2007). Teaching in a wireless learning environment: A case study. *Educational Technology & Society*, 10 (1), 107-123.
- Sulistyo, E. T. 2011. Media Pendidikan dan Pembelajaran di Kelas. Surakarta: UNS Press.
- Silberman, Mel. (1996). Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Surjadi, A. (1989). Membuat Siswa Aktif Belajar (65 Cara Belajar Mengajar Dalam Kelompok). Bandung: Penerbit Mandar Maju.
- Siregar, L., Budiwirman, B., Ardipal, A., & Syeilendra, S. (2023). Creativity of Elementary School 1 Pekanbaru Teachers in Learning Cultural Arts and Craft (SBdP). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6927–6936. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5405>
- Pitriani, S. (2020). Analysis of the main material for arts and culture and crafts (SBdP) class III MI/SD. *AULADUNA: Journal of Islamic Basic Education*, 7(1), 60–73. (DOI tidak tersedia)
- Howe, C., & Mercer, N. (2014). Children’s engagement during collaborative learning and direct instruction: A comparative study. *Journal of Educational Psychology*, 106(3), 970–983. <https://doi.org/10.1037/a0036206>
- Sánchez Milara, I., & Cortés Orduña, M. (2024). Possibilities and challenges of STEAM pedagogies. arXiv preprint. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2408.15282>