

THE IMPORTANCE OF SCHOOL CRAFTS PROGRAMS TO INCREASE STUDENT CREATIVITY: LITERATURE REVIEW

PENTINGNYA PROGRAM PRAKARYA SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA: KAJIAN LITERATURE

Diah Ayu Pitaloka¹, Abdul Muhid²

¹ Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

² UIN Sunan Ampel Surabaya

E-mail : dpitaloka_s2@untag-sby.c.id

Submitted: 2021-06-27

Published: 2024-06-30

DOI: 10.24036/jpk/vol16-iss01/912

Accepted: 2024-06-29

URL: <http://jpk.pj.unp.ac.id/index.php/jpk/article/view/912>

Abstract

Creativity is the capacity of an individual to generate innovative and valuable ideas or products that result from imaginative thinking or the synthesis of diverse thoughts and not merely by summarizing previous information. This creative ability can be fostered and nurtured through the school's craft program, which is an extensive program that trains students to use natural resources to create artistic works. Craft activities aim to develop students into independent, creative, and innovative individuals who can create art that is both interesting and beneficial to their environment. The research methodology used in this study is a comprehensive literature review, which involved searching through databases such as Researchgate and Google Scholar for relevant articles and books, both print and online. The findings suggest that the school craft program can be an effective tool for enhancing student creativity. It provides space for students to explore their imaginations and innovate freely.

Keywords: *culinary, tourism, hospitality*

Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau produk baru yang memiliki nilai kegunaan, yang selanjutnya hasil dari ide tersebut diperoleh dari proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. kreativitas siswa dan dkembangkan melalui program prakarya sekolah, yaitu suatu program berkarya menghasilkan sebuah karya dengan memanfaatkan benda-benda yang sudah tersedia di alam. Kegiatan prakarya sendiri bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, dan inovatif sehingga mampu menghasilkan karya seni yang menarik dan bermanfaat bagi lingkungannya. Metode penelitian yang digunakan adalah literature review atau studi kepustakaan dengan menggunakan penelusuran pustaka seperti buku-buku dan artikel secara online maupun cetak, melalui database seperti Researchgate dan google scholar. Berdasarkan artikel yang dikumpulkan



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

keaktivitas siswa dapat dikembangkan melalui program prakarya sekolah. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berimajinasi dan berinovasi sesuai keinginannya.

Kata Kunci: Kreativitas, Prakarya, Keterampilan

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang diperlukan manusia untuk membentuk sikap dan perilaku seseorang, dan memiliki pengetahuan, kemampuan inovatif, serta bermanfaat bagi masyarakat luas, salah satunya dapat dilakukan melalui pendidikan prakarya dan kewirausahaan. Pendidikan prakarya dan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada peserta didik, memberikan bekal pengetahuan tentang kewirausahaan dan memiliki keterampilan tangan untuk modal peserta didik membuka usaha. Hal ini juga bertujuan untuk menciptakan wirausaha-wirausaha baru yang handal dan berkarakter (Januardi & Zubaimari A, 2018). Mata pelajaran Prakarya dan kewirausahaan diartikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan bidang pembelajaran pada kemampuan untuk melatih keterampilan kerajinan tangan serta melatih keahlian dalam bidang teknologi (Pratama & Triyono, 2015). Paresti, Suci dkk (2017) menambahkan tujuan dari program prakarya sekolah yaitu sebagai salah satu upaya dari pemerintah untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik, serta melatih keterampilan dalam menghasilkan suatu produk hasil karyanya sendiri dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di sekitarnya sehingga mampu menghasilkan suatu karya yang unik dan memiliki nilai jual tinggi. Selain itu pembelajaran prakarya juga bertujuan untuk membentuk sikap percaya diri peserta didik sehingga dapat mengaplikasikan kemampuannya sehingga menumbuhkan minat berwirausaha.

Pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya menuntut peserta didik untuk melakukan pengamatan terhadap suatu karya seni maupun hasil karya kerajinan senilainnya, yang berada di lingkungan sekitar peserta didik. Selanjutnya peserta didik diberikan ruang bebas untuk berkreasi menciptakan sebuah karya seni kerajinan yang sistematis, dan mendapatkan pengalaman konseptual, maupun pengalaman apresiatif terhadap karya seni dan juga pengalaman berfikir kreatif menciptakan sebuah karya seni (Sri indah, 2020). Keberhasilan program prakarya juga sangat dipengaruhi oleh antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran prakarya oleh karena itu guru juga harus memiliki metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa bersemangat untuk belajar prakarya. Mata pelajaran prakarya dapat menumbuhkan keaktifan siswa di dalam kelas. Karena pembelajaran prakarya menuntut siswa untuk berfikir kreatif dan mampu berinovasi menghasilkan karya-karya baru. Di dalam kurikulum K-13 mata pelajaran prakarya pada intinya berprinsip untuk menumbuhkan kreativitas pada peserta didik. Dengan berbekal kemampuan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik ditambah penguasaan penggunaan teknologi sebagai sistem kerja dalam mengembangkan usahanya. Kerajinan biasanya diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan, mengolah, dan menciptakan suatu karya baru yang bernilai di dalam karya kerajinan yang memiliki *follow fuction* (Nurbidah, Aunurrohman, 2009). Tujuan dari mata pembelajaran prakarya bagi peserta didik yaitu: 1) mengajarkan kepada peserta didik bagaimana memahami konsep dasar dan pentingnya pengembangan seni budaya dan keterampilan 2) menumbuhkan sikap cinta terhadap seni budaya dan keterampilan 4) menumbuhkan peran serta dalam ajang seni budaya maupun keterampilan ditingkat local, nasional maupun internasional (Sri indah, 2020)

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru untuk membuat peoduk yang baru/original yang memiliki nilai kegunaan bagi orang



lain. Hasil dari gagasan-gagasan tersebut berasal dari proses berfikir imajinatif atau sintesis. Dan hasil dari pemikiran tersebut tidak hanya berupa rangkuman pemikiran namun mencakup ide baru dan pemahaman-pemahaman yang di dapatkan dari pengalaman peserta didik (Sit et al., 2016). Jawwad (2002) (dalam Endah Yuswatingingsih & Hindiyah Ike S, 2017) kreativitas adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada atau belum ada sebelumnya (Sri indah, 2020). Junaenah (2020) kerativitas disebut sebagai kemampuan seseorang untuk menemukan dan menciptakan suatu karya baru dalam bentuk kesenian atau juga dapat berupa alat atau mesin yang dapat menjadi solusi dari pemecahan suatu masalah. Kreativitas juga merupakan suatu kemampuan seseorang yang mampu menghasilkan dan mencipta-kan suatu karya baru dan bernilai. Kreativitas juga dipahami sebagai pengadaan hasil karya baru untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Kreativitas dapat berupa gagasan baru, strategi dan sebagainya yang memiliki manfaat atau bernilai bagi dirinya sendiri dan untuk orang lain (Ismaniar & Hazizah, 2019)

Orang-orang kreatif adalah orang yang mampu membuat suatu ide atau gagasan, serta pemecahan dan penyelesaian suatu masalah. Memiliki cara kerja untuk dapat menghasilkan suatu produk baru. Adapun tahapan dalam pembentukan kreativitas seperti pendapat dari David Cambell terdapat lima tahapan diantaranya: (1) persiapan yaitu seseorang akan memahami pokok suatu permasalahan dan latar belakangnya (2) konsentrasi memprioritaskan perhatian pada apa yang mereka kerjakan (3) inkubasi yaitu tahap untuk mengistirahatkan diri dan memilih waktu santai sejenak dari kejenuhan. Juga mengistirahatkan diri dari kerutinan berfikir dan kebiasaan bekerja (4) iluminasi yaitu tahapan yang paling menyenangkan karena semua permasalahan yang dihadapi sudah terlihat jelas dan ditemukan solusinya, tahap penyelesaian masalah dan cara kerja (5) produksi yaitu tahapan untuk menciptakan solusi yang benar-benar mampu menyelesaikan masalah (Sit et al., 2016). Tahapan dari kreativitas menyangkut tiga dimensi P, yaitu: dimensi proses, person dan produk kreatif. Proses kreatif disebut juga kriteria kreativitas, selanjutnya produk yang dihasilkan oleh seseorang melalui proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, sedangkan orang yang menghasilkan kreativitas disebut sebagai orang kreatif (Endah Yuswatingingsih & Hindiyah Ike S, 2017). Berikutnya Wallas dalam Ngalimun (2013: 52) menjelaskan bahwa ada 4 tahap yang sehingga munculkan kreativitas, adapun tahapan yang dimaksud sebagai berikut (1) tahap Persiapan yaitu tahap dimana dilakukan pengenalan masalah, pencarian data dan juga informasi yang akurat, serta menganalisis keterkaitan antara hipotesa dengan data dan informasi yang ditemukan dilapangan. Akan tetapi, dalam tahapan persiapan ini tidak sampai pada kegiatan untuk menemukan sesuatu, baru proses pencarian data dan informasi saja. Dipercaya bahwa secara menyeluruh profil pendidikan, lingkungan sosial, serta pengalaman hidup memiliki pengaruh besar dalam tahap ini sehingga akan membentuk seseorang menjadi kreatif (2) tahap Inkubasi yaitu tahapan pada masa inkubasi dikenal juga dengan masa istirahat yaitu jarak waktu yang dibutuhkan oleh seseorang dalam mengingat informasi yang terkumpul sampai pada tahapan berikutnya. Sedangkan lamanya masa inkubasi cukup variatif antara satu orang dengan lainnya bergantung pada kemampuan orang masing-masing (3) tahap Pencerahan yaitu tahapan dimana seseorang ketika mendapatkan ide atau atau gagasan baru dalam pikirannya, sehingga gagasan dan ide yang didapatkan dapat memberikan solusi dan membantu penyelesaian masalah (4) tahap Pelaksanaan/Pembuktian yaitu tahap bagaimana seseorang mampu menggabungkan penggunaan ide atau gagasan baru yang ia peroleh. Dalam tahap ini akan di dapatkan dua hal, yaitu ada gagasan/ide yang sangat praktis

dapat digunakan dan ada pula gagasan yang membutuhkan waktu cukup panjang untuk dapat digunakan dalam penyelesaian masalah (Ismaniar & Hazizah, 2019)

Kreatifitas adalah seseorang yang mampu menghasilkan suatu karya yang berkaitan dengan bidang seni maupun bidang ilmu pengetahuan. Bidang seni menyangkut intuisi dan inspirasi akan berperan besar dan menuntun pemikiran lebih mendalam (Mariyana, 2008). Berdasarkan perspektif psikologis kreativitas ditinjau dari segi kemampuan-kemampuan yang di miliki oleh seseorang sebagai penentu kreativitas, diantaranya adalah: tingkat inteligensi, bakat yang dimiliki, serta motivasi, dan juga sikap, dan minat juga tipe kepribadian lainnya (Endah Yuswatingingsih & Hindiyah Ike S, 2017). Pembelajaran prakarya memang harus diajarkan di sekolah dan dikuasai oleh peserta didik, karena dengan pembelajaran prakarya peserta didik akan berlatih mengembangkan keterampilan dan kemampuan serta kreatifitasnya untuk dapat menciptakan hasil karya seni yang unik dan bernilai. Selain pembelajaran prakarya juga seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menciptakan kegiatan home industry rumah tangga terhadap peserta didik sehingga produk yang dihasilkan oleh siswa dapat dipasarkan secara umum, selanjutnya hasil dari penjualan produk tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan potensi usaha dan melatih kemampuan berkarya (Nyoman, 2020)

Dalam hal ini dapat kita pahami bahwa program prakarya sekolah juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan prakarya sekolah dapat meningkatkan kreativitas siswa diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Santi, (2019) bahwa pembelajaran secara langsung dapat melatih kekompakan antar siswa dan juga dapat melatih kreativitas siswa dalam menghasilkan suatu produk karya seni. Penelitian yang dilakukan oleh Aprita, (2018) juga menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas pada anak yang belajar seni rupa dengan menggunakan bahan limbah organik. Sri indah (2020) juga menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas pada anak yang belajar mata pelajaran seni kriya dengan menggunakan bahan-bahan bekas seperti botol plastic bekas dan kain perca. Ini menunjukkan bahwa pelajaran prakarya penting untuk diajarkan di sekolah untuk meningkatkan kreativitas siswa (Nyoman, 2020).

Berdasarkan paparan diatas maka dapat diketahui bahwa diperlukan suatu usaha nyata bagi sekolah untuk mengembangkan kreativitas pada siswa salah satunya dengan memaksimalkan program prakarya sekolah untuk meningkatkan kreatifitas siswa dan kemampuan berinovasi untuk menghasilkan karya-karya yang memiliki kebaruan dan bermanfaat untuk lingkungannya. Dengan adanya kegiatan prakarya sekolah siswa dapat melakukan kegiatan praktek secara langsung sehingga meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir dan berinovasi mengembangkan kreatifitasnya. Oleh karena itu program prakarya sekolah sangat tepat jika diajarkan di sekolah untuk para peserta didik, karena kemampuan peserta didik dapat dikembangkan melalui program prakarya dengan mempraktekkan secara langsung.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini yaitu metode *literature review* atau studi kepustakaan, yaitu suatu metode penelitian yang menggunakan penelusuran pustaka yang berasal dari buku-buku dan artikel. Digunakan sebagai acuan bahan referensi baik secara online maupun cetak. Buku-buku dan artikel yang dirujuk melalui database mesin pencarian data antara lain melalui *Scencedirect* dan *google scholar* selanjutnya dipilih berdasarkan dengan kata kunci sebagai berikut program prakarya sekolah, manfaat prakarya, meningkatkan kreativitas melalui prakarya, kreativitas dan peningkatan kreativitas siswa.



Kumpulan data pada *literature review* ini adalah buku dan beberapa artikel jurnal berdasarkan penelusuran melalui *database* mesin pencarian data antara lain *Researchgate*, *Sciencedirect* dan *Google scholar*. Seluruh sumber referensi yang digunakan sebagai rujukan dalam *literature review* berkisar pada rentang tahun 1999 sampai yang terupdate yaitu tahun 2021. Adapaun artikel jurnal berjumlah 37 dan buku berjumlah 6 buah. Proses selanjutnya peneliti melakukan *judgement* dan *selection* untuk memilih artikel-artikel yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Berikut adalah beberapa artikel dan buku yang digunakan penulis sebagai acuan dalam penyusunan artikel ini, antara lain :

Table 1 Daftar Sumber Referensi

Judul	Penulis	Sumber
Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan Tangan Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti	Eza Karmila & Asmaul Husna	Google Scholar
Analisis Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan Menggunakan Kurikulum 2013 di SMAN 46 Jakarta	Elin Karlina & Iswadi	Google Scholar
Kreativitas Seni Rupa Melalui Kegiatan Prakarya dengan Media Bahan Limbah Anorganik pada Anak Kelompok B1 Paud Islam Intan Insani Kota Bengkulu	Nur Aprita Sri Saparhayuningsih, & Wembrayarli.	Google Scholar
Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Kreasi Daur Ulang Sampah	Apri Utami Parta Santi & Nur Anisah	Google Scholar
Peningkatan Hasil Belajar Prakarya pada Materi Kewirausahaan Pengolahan Makanan Awetan dari Bahan Nabati Melalui Model Project Based Learning (PJBL) Siswa Kelas X Mia Mas Ulum Qur'an Kota Banda Aceh	Nurhayati	Google Scholar
Peningkatan Kualitas Pembelajaran dan Kewirausahaan Melalui Metode CLTSMK	Galeh Nur Indriatno Putra Pratama & Moch. Bruri Triyono	Google Scholar
Craft skills and creativity	Annelie Holmberg	Google Scholar
Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan	Masganti Sit, dkk	Buku

Praktik.		
Prakarya:kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia	Suci Paresti, Dewi Sri Handayani Nuswantari, Erny Yuliani, dan Indra Samsudin.	Buku
Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini.	Rita Mariyana, M.Pd	Buku
Improving Students' Creativity through Development of Teaching Material Lampung Local Wisdom Search, Draw, and Make-Based	Marsus Efendi Alben Ambarita & Pargito	ScienceDirect

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kreativitas

Kreativitas merupakan wujud dari curahan ide dan gagasan yang tercipta dalam bentuk karya atau solusi dari suatu permasalahan yang ada. Dengan memiliki kreativitas seseorang akan mampu meningkatkan kualitas hidupnya. Di era industri 4.0 seperti saat ini manusia memang dituntut untuk menjadi orang yang memiliki skill dan kreativitas sehingga mampu bertahan hidup dan bersaing dengan dunia luar. Untuk dapat bersaing dengan arus globalisasi yang semakin ketat ini maka manusia harus mampu berinovasi dan meningkatkan kreativitasnya sehingga mampu menghasilkan gagasan-gagasan dan ide baru maupun penemuan-penemuan baru yang bermanfaat untuk orang lain. Untuk menciptakan hal ini maka dibutuhkan pelatihan keahlian sejak dini agar dapat membentuk sikap dan perilaku kreatif seseorang (Mariyana, 2008). Makna dari kreativitas itu sendiri yaitu potensi yang dimiliki oleh setiap manusia yang ada didalam diri individu itu sendiri dan bukan lah hal yang diterima dari luar diri individu tersebut. Kreativitas adalah berkat dari Tuhan yang lahir bersamaan dengan lahirnya manusia itu sendiri. Setiap manusia yang lahir ke dunia ini telah dibekali kemampuan kreativitas oleh Tuhan, namun semua bergantung pada manusia itu sendiri bagaimana ia mampu mengelola potensi yang ia miliki atau tidak (Widjaja & Winarso, 2019). Pada prinsipnya kreativitas adalah bagaimana seseorang mampu untuk melahirkan ide atau gagasan baru, yang dapat berupa karya nyata yang relative berbeda dengan karya atau ide yang sebelumnya sudah ada (Sit et al., 2016). (Holmberg, 2009).

Lebih lanjut Widjaja & Winarso (2019) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan cara berfikir yang memiliki kekhasan yang membedakan dengan yang lainnya. Proses berfikir ini membuat seseorang terimajinasi untuk menghasilkan ide-ide baru yang belum ditemukan sebelumnya. Kreativitas juga mencakup jenis proses berfikir yang spesifik dan menyeluruh, yang disebut Guilford "pemikiran yang berbeda dari orang lain" (*divergent thinking*). Pemikiran menyimpang atau berbeda dengan pemikiran orang pada umumnya untuk menemukan gagasan baru yang tidak terfikirkan sebelumnya. Kreativitas adalah usaha seseorang untuk menghasilkan susunan produk atau gagasan baru yang mana sebelumnya belum pernah ada yang membuatnya (Mariyana, 2008). Kreativitas sering kali berkaitan dengan usaha seseorang dalam menemukan cara dalam menyelesaikan masalah atau menghasilkan ide baru sebagai alternatif dalam menciptakan hasil karya (Suharman, 2011).

Kreatifitas usaha dan kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu yang bermanfaat. Kemampuan kreativitas ini bisa berupa kemampuan menciptakan karya bidang seni maupun ilmu pengetahuan. Jika dalam bidang seni maka intuisi dan



inspirasi yang diperoleh adalah hal yang sangat berpengaruh dalam menemukan imajinasi untuk membuat suatu karya seni. Kedua hal tersebut menuntut konsentrasi berfikir, kemampuan, kerja keras serta ketekunan dalam membuat ide dan karya yang akan dihasilkan; keduanya diukur dari kemampuan intelektualisme dan emosi seseorang dalam menghayati perannya, juga merupakan pola berfikir realistis dalam menjalani kehidupan bersama (Mariyana, 2008).

Proses Kreativitas

Kreativitas berkembang melalui proses yang cukup panjang, ada tahapan-tahapan yang dilalui sebelum lahirnya suatu produk baru yang sarat guna dan manfaat. Jadi, jangan sampai sempat berfikir bisa melahirkan manusia-manusia kreatif secara instan. Pahamiilah, bahwa semua ini membutuhkan proses yang berlangsung secara bertahap (Ismaniar & Hazizah, 2019). Beberapa proses kreativitas berdasarkan pendapat para ahli diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Proses
Merupakan sebuah cara untuk dapat menciptakan ide, gagasan dan karya yang baru. Setelah menemukan ide atau gagsan baru maka akan di kreasikan untuk pengembangan kreativitas. Hal ini diartikan juga sebagai usaha seseorang untuk menciptakan kreativitas yang menunjukkan kemampuan fleksibilitas (keluwesan) dan orisinalitas atau kebaruaran dalam berfikir dan berperilaku.
2. Produk
Yang dimaksud dengan produk adalah usaha kreativitas yang menekankan pada produk apa yang akan dihasilkan. Bagaimana proses pembuatannya dan seberapa besar manfaatnya untuk orang lain. Produk yang dihasilkan haruslah sesuatu yang baru atau orisinal yang belum ada orang yang membuat sebelumnya. Atau mengkombinasi karya lama dan disusun menjadi sebuah karya baru yang memiliki kebaruaran. Adapun suatu karya disebut sebagai hasil karya kreatif apabila karya tersebut masih orisinal dan memiliki manfaat untuk pemecahan masalah di lingkungannya.
3. Pribadi Kreativitas yaitu menunjukkan kepribadian seseorang yang memiliki keunikan dalam berfikir dan usaha untuk menciptakan sebuah karya baru (Widjaja & Winarso, 2019)

Proses kreativitas menurut Mariyana, (2008) pertama, *persiapan*, tahap ini dimulai dengan cara pengumpulan informasi yang dibutuhkan sebagai solusi pemecahan masalah. Seseorang mulai mempersiapkan diri dalam menyelesaikan suatu masalah dengan belajar cara berfikir, selanjutnya mencari jawaban untuk solusi dari permasalahan tersebut, berdiskusi dengan orang lain dan sebagainya. Berdasarkan pengetahuan yang dimiliki serta pengalaman seseorang dalam menghadapi berbagai macam permasalahan yang ia temui maka seseorang harus mampu penyelesaian suatu masalah. pada tahap ini pemikiran yang berbeda dengan jalan pemikiran orang pada umumnya atau pemikiran *divergen* menjadi sangat penting, karena belum ditemukan solusi jelas, namun mampu berfikir inovatif sebagai salah satu solusinya. Kedua, *inkubasi*, pada tahap di mana seseorang seperti sedang melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapi, yaitu orang tidak berfikir secara sadar untuk mencari solusi permasalahannya namun lebih kepada menunda terlebih dulu sambil berfikir mencari solusi. Tahap ini dianggap penting karena dalam proses ini akan timbul inspirasi. Gagasan atau inspirasi merupakan proses awal suatu penemuan-penemuan atau kreasi baru yang diperoleh dari alam pra-sadar manusia atau muncul dalam keadaan ketidaksadaran sepenuhnya. Ketiga, *iluminasi*, dalam tahap akan muncul "*insight*" atau "*Aha-Erlebnis*", yaitu terbentuknya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses

psikologis yang munculnya inspirasi atau gagasan baru tersebut. Keempat, *verifikasi*, adalah tahap evaluasi pada tahap ini akan muncul ide atau kreasi baru yang akan disaring oleh realitas. Pada tahap ini diperlukan pemikiran kritis atau *konvergen*. Yang artinya proses divergensi (pemikiran kreatif) juga harus didampingi dengan proses konvergensi (pemikiran kritis). Untuk produk kreatif dapat apabila kondisi pribadi dan lingkungan memang mendukung atau lingkungan bisa juga yang memberi kesempatan untuk berinovasi memunculkan kreativitas

Ciri-ciri Kreativitas

Seseorang dikatakan memiliki kreativitas apabila orang tersebut memiliki ciri-ciri kreativitas berikut ini:

1. Suka Berimajinasi

Seseorang yang memiliki kreativitas tinggi maka ia adalah orang yang suka berimajinasi untuk mencari ide dan gagasan baru. Seseorang yang suka berimajinasi memiliki kecenderungan lebih berpikir dengan menggunakan otak kanan dibandingkan dengan otak kirinya. Orang-orang yang suka berimajinasi dikenal sebagai seorang yang realistis dalam berfikir, yang mana ia akan dapat merealisasikan ide-ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata.

2. Menyukai Tantangan

Orang-orang kreatif adalah orang yang menyukai tantangan dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan mencari ide-ide dan gagasan baru dengan berfikir diluar jalan pikiran manusia pada umumnya. Orang yang menyukai tantangan adalah orang yang suka mencoba hal-hal baru dan tidak takut akan kegagalan. Orang-orang kreatif tidak takut dengan kegagalan, mereka akan terus mencoba mencari ide-ide baru demi menunjukkan keberhasilannya.

3. Mudah Untuk Beradaptasi

Orang-orang kreatif adalah orang yang mudah beradaptasi dengan lingkungannya. Mampu belajar dari pengalaman-pengalaman yang diperolehnya. Dan menjadikan pengalaman sebagai guru yang baik. Kemampuan beradaptasi juga membuat seseorang mudah dalam mencari ide maupun gagasan untuk mengatasi permasalahan yang ada dilingkungannya. Kemampuan ini membuat orang kreatif mampu membaca situasi dan kondisi yang ada dilingkungannya. Sehingga permasalahan yang ada dilingkungannya pun akan secara mendadak mendapatkan solusinya.

4. Mudah Merasa Bosan

Orang kreatif biasanya mudah merasa jenuh dengan suasana dan kegiatan yang sama, karena bagi mereka sesuatu yang sudah lama dianggap tidak menarik lagi. Orang kreatif suka berimajinasi dan juga memiliki sikap terbuka terhadap hal-hal baru di sekitarnya. Oleh karena itu ia akan mudah bosan jika melakukan hal yang sama secara terus-menerus (Widjaja & Winarso, 2019)

Prakarya

Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam berbagai bentuk pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi kepada peserta didik. Salah dari prakarya adalah kemampuan untuk berkreasi yang akan menciptakan karya seni kriya 3 dimensi. Tujuan dari pembelajaran prakarya adalah untuk menciptakan suatu produk karya seni yang memiliki manfaat langsung bagi kehidupan peserta didik dan juga lingkungan sekitar peserta didik (Sri indah, 2020) Pembelajaran Prakarya untuk peserta didik seharusnya mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang secara menyeluruh maka dapat



meningkatkan kemampuan dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menciptakan sebuah karya nyata, menciptakan pangsa pasar, dan membuat kegiatan yang memiliki nilai ekonomi yang berasal dari produk dan pasar tersebut. Pembelajaran prakarya dirancang dengan kompetensi aktivitas berkaitan dengan sejumlah karya nyata, yang merupakan karya kerajinan atau seni, karya dibidang teknologi, karya pengolahan limbah atau pangan, dan karya untuk membudidayan kerajinan atau pengolahan pertanian. Kemampuan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa (Setyowati, 2017). Pada prinsipnya mata pelajaran Prakarya adalah mata pelajaran yang berkaitan dengan kreativitas, ditambah dengan melatih kemampuan kreatif yang dibantu dengan teknologi dasar dengan yang memiliki sistem kerja yang akurat dan dapat menghasilkan kompetensi keterampilan tinggi bagi peserta didik (Rahmawati et al., 2018).

Program prakarya sekolah dapat meningkatkan kreativitas siswa, melalui program prakarya sekolah peserta didik bisa belajar dan mengaplikasikan secara langsung materi-materi yang diperoleh dari kegiatan prakarya. Kegiatan prakarya sendiri sangat baik jika diterapkan di sekolah karena dapat memupuk sikap mandiri, kreatif, dan inovatif sehingga peserta didik mampu menghasilkan karya seni yang menarik dan bermanfaat bagi lingkungannya dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitarnya. Paresti, Suci dkk (2017) menyebutkan ruang lingkup dari pelajaran prakarya yaitu meliputi empat aspek yang pertama adalah aspek kerajinan yang di maksud kerjian disini adalah kemampuan mempuan kerajinan tangan baik dibidang seni budaya atau teknologi. Aspek kedua yaitu Rekayasa. Aspek ke tiga budidaya, yaitu kemampuan dalam mengelola hasil alam. Aspek ke empat Pengolahan yaitu peserta didik dituntut untuk dapat mengelola bahan baku yan ada di alam sekitarnya. berdasarkan ke empat aspek tersebut diharapkan peserta didik akan mampu untuk membuat produk yang bernilai dengan menggunakan potensi dari alam sekitarnya. Beberapa hasil penelitian juga menunjukkan bahwa program prakarya dan kesenian atau ketrampilan dapat meningkatkan kreativitas siswa. Diantranya penelitian yang dilakukan oleh Eza Karmila (2017) terhadap siswa kelas IV SDN 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa. Siswa melaksanakan program prakarya dengan membuat sebuah karya yang dikreasikan smenurut pemikiran siswa sendiri, disini siswa diberikan kebebasan untuk berinovasi dan menghasilkan produk dengan memanfaatkan limbah yang ada dilingkungannya sehingga mampu membuat produk yang bermanfaat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Aprita (2018) adanya peningkatan kreativitas pada siswa yang melakukan pembelajaran prakarya dengan memanfaatkan limbah organik yang ada dilingkungannya. Hal serupa juga dikemukakan oleh Hidayah, Anawati (2018) kegiatan prakarya sekolah yang dilakukan oleh siswa VII A di SMP Negeri 1 menunjukkan adanya peningkatan kreativias dan prestasi belajar siswa yang dapat dibuktikan skor nilai ketuntasan awal 47%, siklus I 71%, dan siklus II 88%. Dengan rata-rata hasil nilai ulangan harian siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 65 pada studi awal, selanjutnya terjadi peningkatan skor 77 pada siklus I dan 86 pada siklus II. Sehingga terjadi rata-rata peningkatan total prestasi belajar dari kondisi awal ke siklus II.

Menggunakan metode praktik secara langsung dalam pembelajaran membuat siswa dapat dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Hal ini karena siswa akan mempraktekkan secara langsung dan hal ini lebih mudah diingat oleh siswa. Contohnya dalam materi pelajaran prakarya, dengan mempraktekkan secara langsung maka siswa jadi lebih bersemangat dan mudah dalam mengerjakan tugas-tugas prakarya karena mendapatkan penjelasan dari guru sekaligus dapat mempraktek secara langsung. Selanjutnya metode praktik secara langsung dapat menumbuhkan perilaku kekompakkan dengan teman, lebih mudah memahami materi,

memiliki rasa kepedulian terhadap teman, serta dapat menumbuhkan jiwa kreativitas atau potensi diri yang ada pada individu tersebut. Oleh karena itu sejatinya pendidikan di Indonesia haruslah berorientasi kepada kebutuhan siswa dan dapat membimbing siswa secara langsung melalui kegiatan prakarya sekolah. Sehingga siswa mampu menumbuhkan kreativitasnya melalui program prakarya sekolah sehingga siswa tumbuh menjadi pribadi yang terampil, mandiri dan kreatif.

Pentingnya Program Prakarya Sekolah untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengembangkan ide-ide dan gagasan ataupun cara-cara baru dalam memecahkan suatu masalah dan menemukan peluang dalam penyelesaian masalah. Orang yang kreatif adalah orang-orang yang memiliki ambisi tinggi dan selalu menemukan cara untuk inovasi dalam menghasilkan sebuah karya baru yang nyata. Inovasi sendiri merupakan kemampuan melakukan kreativitas dalam untuk memecahkan masalah dan mengambil kesempatan untuk menumbuhkan jiwa wirausaha seseorang. Gagasan yang baru dan berbeda akan memiliki nilai tambah dan keunikan dari hasil karya yang dihasilkan seseorang. Dengan kreativitas, seorang peserta didik mampu membuat gagasan dan ide-ide baru yang inovatif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ia miliki.

Di-era globalisasi seperti saat ini, program keahlian sangat dibutuhkan untuk menumbuhkan kreativitas dan inovasi siswa agar siswa menjadi pribadi yang mandiri dan memiliki keahlian, yang nantinya keahlian tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk membuat peluang usaha minimal untuk membuka usaha bagi dirinya sendiri. Program prakarya sekolah merupakan program yang mengajarkan siswa untuk dapat berkreasi memanfaatkan bahan-bahan alam yang ada di sekitarnya sehingga memiliki manfaat dan bernilai untuk lingkungannya. Selain itu program prakarya juga menuntut siswa untuk berfikir kreatif dan inovatif untuk menciptakan karya-karya baru dan bernilai sehingga mampu bersaing dengan orang lain, dan hal ini dibutuhkan oleh seorang yang memiliki jiwa wirausaha. Program prakarya dan kewirausahaan bertujuan sebagai salah satu upaya memberi bekal kepada peserta didik agar mereka memahami konsep menjadi seorang wirausaha, memiliki karakter menjadi calon wirausaha, mampu memanfaatkan peluang yang ada, dan mendapatkan pengalaman langsung menjadi seorang berwirausaha, dan membentuk lingkungan sekolah yang memiliki wawasan kewirausahaan bagi siswanya.

UNESCO juga menyebutkan bahwa ada empat pilar pendidikan yang saat ini harus diterapkan di sekolah sebagai tujuan dari pendidikan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, learning to live together*. *Learning to Know* yang dimaksud disini adalah peserta didik dituntut untuk memiliki kecakapan belajar mengetahui apa yang ada di lingkungannya, peserta didik diajarkan untuk belajar dari pengalaman hidup secara langsung. Menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya, dengan begitu peserta didik akan berkontribusi secara langsung dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungannya. Misalkan permasalahan sampah yang tidak dikelola dengan baik maka akan berdampak buruk bagi lingkungan disini peserta didik diajak untuk bersama-sama mencari solusinya. Kecakapan hidup selanjutnya *learning to do*, disini peserta didik dibekali kecakapan untuk melakukan secara langsung dengan mengembangkan potensi yang mereka miliki, jadi peserta didik dituntut untuk mampu mengembangkan potensinya sehingga peserta didik memiliki skill yang dapat dimanfaatkan untuk masa depan mereka. Disini siswa dapat dilatih dengan mengikuti program keahlian/prakarya sekolah sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensinya. *Learning to be* erat hubungannya dengan bakat dan minat, perkembangan fisik dan kejiwaan. Dalam tahap ini peserta didik dituntut untuk mengembangkan potensi yang ia miliki sehingga kelak ia kan menjadi seseorang yang mandiri dan memiliki



skill yang dapat ia gunakan sebagai modal mempersiapkan karirnya di masa mendatang. Peserta didik yang aktif akan melalui proses pengembangan diri dan akan mulai berkreasi mengembangkan potensinya apabila diberikan ruang untuk mengimajinasikan bakat dan minatnya. Sebaliknya bagi anak yang pasif, peran tenaga pendidik sebagai pengarah sekaligus fasilitator sangat dibutuhkan untuk pengembangan diri peserta didik secara maksimal. Untuk itu dibutuhkan metode pembelajaran khusus untuk meningkatkan kreativitas siswa tersebut salah satunya melalui program prakarya sekolah. Kecakapan hidup selanjutnya yaitu *Learning to live together*, peserta didik sudah diajarkan bagaimana untuk hidup bersama, mampu menghargai perbedaan dengan orang atau kelompok lain. Peserta didik diajarkan untuk terbuka dengan perkembangan dunia saat ini, menghargai persamaan dan perbedaan orang lain. Maka dalam situasi seperti ini peserta didik dituntut mampu menjalani kehidupan bersama.

Penerapan keempat pilar ini dirasakan sangat penting dalam menghadapi era globalisasi dan era industri 4.0 maka perlu menumbuhkan sikap saling pengertian antar ras, suku, dan agama hal ini bertujuan agar tidak menimbulkan berbagai pertentangan yang menimbulkan perpecahan. Pendidikan yang diterapkan saat ini seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan pada masyarakat atau kebutuhan dari daerah tempat dilangsungkan pendidikan itu. Sehingga unsur muatan lokal yang diterapkan harus sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing daerah.

Mata pelajaran Prakarya saat ini wajib dilaksanakan oleh satuan pendidikan di sekolah-sekolah. Berdasarkan Kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan mulai diajarkan dari jenjang pendidikan SD, SMP, SMA dan SMK. Jika melihat pentingnya diterapkannya pendidikan prakarya dalam struktur kurikulum yang ada pada kelompok wajib. Maka mata pelajaran Prakarya ini memiliki tujuan penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik untuk bekal masa depannya.

Melalui pendidikan prakarya peserta didik belajar untuk membuat karya-karya baru yang bermanfaat bagi orang lain atau bagi lingkungannya. Peserta didik juga dibekali kemampuan menggunakan teknologi yang nantinya akan bermanfaat dalam pengembangan system kerja peserta didik. Program prakarya sekolah lebih memfokuskan pada pembelajaran praktikum dan pengembangan keahlian. Melalui pendidikan prakarya peserta didik diberikan ruang gerak untuk berkreasi sesuai dengan keinginan mereka, sehingga kreativitas mereka akan berkembang. Tujuan dari pendidikan prakarya sendiri adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi seseorang yang mandiri dan memiliki kecakapan sehingga mampu bertahan dan bersaing di masyarakat nantinya. Hal ini juga sesuai dengan empat pilar pendidikan yang diterapkan oleh UNESCO bahwa pendidikan haruslah berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik dan tidak lagi fokus pada *teacher center*. Karena zaman sudah berubah dan yang dibutuhkan peserta didik saat ini adalah pengembangan karir untuk membentuk kecakapan dan kemandirian siswa untuk bekal masa depannya nanti. Dan hal ini dapat dilakukan melalui program prakarya sekolah, untuk itu program prakarya sekolah sangat penting diterapkan di sekolah untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik.

KESIMPULAN

Program prakarya sekolah sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui program prakarya sekolah siswa dituntut untuk mampu mengembangkan kreativitasnya dengan memanfaatkan apa yang ada di sekitarnya sehingga mampu menciptakan suatu kebaruan dan karya-karya baru yang menarik sehingga dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu program prakarya sekolah perlu ditingkatkan lagi di sekolah-sekolah untuk mengembangkan potensi siswa sehingga

siswa tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, mandiri dan inovatif serta mampu bersaing dengan kemajuan di era-globalisasi seperti saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprita, N. dkk. (2018). Meningkatkan kreativitas seni rupa melalui kegiatan prakarya dengan media bahan limbah anorganik pada anak kelompok B1 paud islam intan insani kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2018, Vol. 3 (1), 38-42 *Keterampilan*, 3(1), 38–42.
- Endah Yuswatingingsih & Hindiyah Ike S. (2017). Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Sekolah. In *Penerbit Stiker Majapahit Mojokerto* (Vol. 53, Issue 9). <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Eza Karmila, A. H. (2017). *Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan Tnagan Melalui Pendekatan Kontruksivisme di Kelas IV Sekolah Daar Negeri 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti*. 6(3), 453–463.
- Hidayah Anawati. (2018). *Peningkatan prestasi belajar prakarya pada materi pokok pengolahan bahan pangan buah menjadi makanan melalui pendekatan quantum meaching*. 09(1), 1–9.
- Holmberg, A. (2009). *Craft skills and creativity*. 70–77.
- Ismaniar, I. &, & Hazizah, N. (2019). *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-coupage Pendidikan PAUD* (Issue March).
- Januardi & Zubaimari A. (2018). Pengaruh Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Di Sma Muhammadiyah 02 Palembang. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 12(2), 1–10. <https://doi.org/10.31540/jpp.v12i2.152>
- Junaenah, G. dkk. (2020). *Implementasi ekstrakurikuler prakarya terhadap kreativitas siswa madrasah ibtidaiyah*. 01(02), 168–179. Ekstrakurikuler Prakarya, Kreativitas Siswa
- Mariyana, R. (2008). Pembelajaran Kreativitas Untuk Anak Usia Dini. *Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 2008.
- Nurbidah, Aunurrohman, W. (2009). *Pengembangan Modul, Prakarya, Keterampilan Menganyam*. (Issue 1).
- Nyoman, A. (2020). *Peggunaan Metode Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya pada Siswa SMP Negeri 2 Tejakula*. 07(3), 90–102.
- Paresti. Suci dkk. (2017). *Prakarya:kementrian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia* (2017. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (ed.); 3rd ed.). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Pratama, G. N. I. P., & Triyono, M. B. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Metode Cltsmk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 313. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6486>
- Rahmawati, F., Kokom, K., & Rizqie, A. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Prakarya Kewirausahaan Melalui. *PTBB FT UNY*, 2(22–25).



- Santi, parta & A. N. (2019). Meningkatkan kreativitas siswa dengan kreasi daur ulang sampah. *Jurnal Ilmiah PGSD Volume III No. 1 Mei 2019*, 3(1), 57–66. Kreativitas Siswa, kreasi Daur Ulang Sampah, Siswa Kelas IV 57
- Setyowati, I. R. dkk. (2017). *Judul Buku dan Prakarya Kewirausahaan*.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In *Perdana Publishing*.
- Sri indah. (2020). Peningkatan Kreativitas Seni Kriya 3 Dimensi Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Melalui Media Barang Bekas pada Siswa Kelas IV A MIN 1 Lamongan. In *SKRIPSI UIN SUNAN AMPEL SURABAYA* (Vol. 53, Issue 1, pp. 1–101). <http://dx.doi.org/10.1016/j.encep.2012.03.001>
- Widjaja, Y. R., & Winarso, W. (2019). *Bisnis Kreatif dan Inovasi*.