



**MENINGKATKAN KREATIVITAS BERKARYA DENGAN MEMANFAATKAN  
BAHAN LIMBAH KAYU DALAM TRANSFORMASI PENDIDIKAN DI ERA  
SOCIETY 5.0**

Fitri Rahmawati

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

[fitrirahmawatijafra7@gmail.com](mailto:fitrirahmawatijafra7@gmail.com)

**Abstrak:** Meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya dengan memanfaatkan bahan limbah kayu yang ada di lingkungan sekolah merupakan kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong anak supaya lebih kreatif dan inovatif serta dapat mengembangkan ide dan potensi yang di miliki, salah satunya dengan menstimulus siswa dalam memanfaatkan limbah kayu, agar imajinasi dan motoriknya terasah maka guru memberikan tugas yang hasil akhirnya berupa produk hasil karya siswa yang dapat bermanfaat bagi sekolah. Memasuki transformasi Pendidikan di era *society 5.0* terhadap penyelenggaraan pendidikan bagi siswa telah memberikan dampak yang sangat signifikan. Pemanfaatan teknologi informasi yang sangat pesat sebagai peradaban di era *society 5.0* telah memberikan peluang serta tantangan yang sangat besar bagi para pendidik, oleh karenanya peneliti berusaha mengajak siswa untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak, salah satunya untuk membantu siswa mencari sumber dari internet dalam meningkatkan kreativitas siswa lalu di aplikasikan ke dalam sebuah benda yang bermanfaat. Metode yang akan peneliti gunakan yaitu metode riset desain, responden, instrument dan prosedur atau analisis. Sehingga akan memperoleh kesimpulan utama, yaitu : 1) Melalui pemberian tugas kerajinan tangan, siswa mampu meningkatkan kreativitas dalam berkarya. 2) Sarana untuk merangsang dorongan bereksplorasi, agar kreativitas siswa lebih meningkat. 3) pembuatan model yang menarik dan bervariasi, agar memperoleh hasil yang di buat lebih beragam modelnya. 4) kelayakan sebuah karya, hasil karya siswa membuat kerajinan tangan memanfaatkan limbah kayu menjadi rak pot bunga, perlu adanya proses evaluasi dan kelayakan sebuah karya yang telah dibuat siswa.

**Kata kunci :** *kreativitas, limbah, society 5.0.*

**Abstract:** *Increasing student creativity in their work by utilizing wood waste materials in the school environment is a learning activity that can encourage children to be more creative and innovative and can develop their ideas and potential, one of which is by stimulating students in utilizing wood waste so that their imagination and motor skills are honed, the teacher gives assignments whose final result is in the form of a product of work students who can benefit the school. Entering the transformation of education in the era of society 5.0 on the implementation of education for students has had a very significant impact. The very rapid use of information technology as a civilization in the era of society 5.0 has provided enormous opportunities and challenges for educators, therefore researchers try to invite students to use technology wisely, one of which is to help students find sources from the internet in increasing student creativity and then apply it into a useful object. Researchers will use design research methods, respondents, instruments, and procedures or analysis. So that it will get the main conclusions, namely: 1) Through the provision of handicraft assignments, students are able to increase creativity in their work. 2) A means to stimulate the urge to explore so that students' creativity is further enhanced. 3) making interesting and varied models to obtain results that are made more diverse in models. 4) the feasibility of work, the results of students' work making handicrafts using wood waste into flowerpot shelves, there needs to be an evaluation process for the feasibility of work that has been made by students.*

**Keywords:** *creativity, waste, society 5.0.*



### Latar Belakang

Setiap sekolah pasti memiliki limbah, salah satunya limbah kayu yang diperoleh dari perbaikan atap, meja, dan kursi yang rusak. Limbah-limbah kayu yang sudah tidak layak digunakan lagi, pindah alih ke gudang sekolah. Limbah tersebut masih dapat bisa di daur ulang menjadi sebuah karya kerajinan, sekaligus sangat mendukung dengan adanya materi di mata pelajaran Prakarya kelas delapan semester dua, yaitu tentang kerajinan bahan limbah keras. Selain bertujuan untuk memanfaatkan limbah kayu yang ada di gudang sekolah, pemanfaatan limbah kayu tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya, agar kreativitas tersebut dapat meningkat, dibutuhkan adanya sebuah dukungan, motivasi, dan sarana yang menunjang siswa agar dapat meningkatkan daya cipta dan mampu mengembangkan ide dan inovasi, salah satunya dengan menstimulus siswa dalam memanfaatkan limbah kayu, agar imajinasi dan motoriknya terasah maka guru memberikan tugas yang hasil akhirnya berupa produk hasil karya siswa yang dapat bermanfaat bagi sekolah.

Limbah kayu yang ada di Sekolah merupakan limbah kayu yang berkualitas yaitu jenis kayu reng. Siswa akan mampu meningkatkan kreativitasnya dengan membuktikan hasil karya yang dibuat masing-masing kelompok yang sangat berbeda modelnya. Sebelum ada kegiatan peningkatan kreativitas siswa dalam memanfaatkan limbah kayu, banyak limbah kayu yang berserakan dan pot-pot yang terpajang didepan kelas tersebut kurang tertata rapih, dengan adanya rak-rak pot bunga akan tampak indah dan tertata rapih. Rak pot bunga yang dibuat siswa akan memiliki keunikan yang berbeda dengan pot bunga lainnya, yaitu dengan menyalurkan dan mendukung kreativitas siswa dalam berinovasi di Sekolah, selain itu siswa merasa akan bangga dengan hasil karyanya dapat dihargai oleh seluruh warga Sekolah.

Perlu adanya pembinaan khusus agar ide dan kreativitas siswa dapat tersalur dan terarah sehingga kedepannya siswa dapat berkarya dan menghasilkan uang dari limbah kayu yang banyak dijumpai di lingkungan sekitar. Kegiatan ekstrakurikuler pemanfaatan barang limbah kayu tentu hal yang baru bagi siswa, namun dapat dijalankan karena dapat mengakomodir minat siswa terhadap pengolahan barang bekas. Limbah yang akan dibuat menjadi kerajinan rak pot bunga diharapkan layak untuk di pajang bahkan bisa jadi layak juga untuk di jual. Seiring waktu berproses tentu akan ada perbaikan kualitas agar barang tersebut betul-betul bernilai jual. Akan banyak ketertarikan dari pihak guru dan warga Sekolah yang ingin membeli kerajinan dari limbah kayu yang dibuat oleh siswa, baik ukuran, bentuk dapat disesuaikan dengan peminat dan berbagai jenis warna cat yang sangat menarik. Selain itu pemanfaatan daur ulang limbah dapat meningkatkan isu global warming dan daur ulang sampah kayu dikalangan masyarakat serta siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan membuat kerajinan dari limbah kayu yang ada di lingkungan Sekolah.

Kerajinan yang di buat adalah memanfaatkan limbah-limbah kayu yang ada dilingkungan sekolah, sehingga harus betul-betul memilih kayu yang masih layak dimanfaatkan, sehingga membutuhkan waktu lama dan kesabaran tinggi untuk membersihkannya untuk membuat produk yang baik. Pemilahan limbah kayu yang kurang tepat, siswa masih memilih limbah kayu yang kurang layak, contoh kayu yang memiliki bekas paku yang akan membuat model kurang sempurna. Modifikasi pembuatan rak pot bunga di perlukan model rak pot bunga yang bisa menempel di dinding atau dapat digantung. Selain itu, kayu bekas bisa juga dimanfaatkan untuk tempat



pajangan bunga ukuran kecil yang ditempel di dinding. Perlu adanya studi banding atau belajar secara langsung dari tempat-tempat pengolahan kayu menjadi rak bunga atau barang lainnya, agar standar kualitas barang olahan menjadi semakin tinggi.

Limbah kayu yang di Sekolah yang layak untuk dibuat menjadi kerajinan masih terbatas, sehingga harus pintar memilah limbah kayu tersebut dan memodifikasinya. Produk kerajinan rak pot bunga yang dibuat adalah hasil limbah kayu yang dimanfaatkan menjadi kerajinan, apabila dijual sudah pasti harganya lebih murah dibandingkan dengan rak pot bunga yang ada di pasaran. Agar rak pot bunga yang dibuat layak pajang dan layak untuk di jual, maka perlu memaksimalkan tahapan finishing, salah satunya dalam proses pengamplasan, dan pengecatan.

### Tinjauan Pustaka

Menurut Rakhmawati (2017) pada beberapa tahun yang lalu, Pendidikan di Indonesia telah mengalami pergantian era, yang dimana pada awalnya revolusi industry 4.0 menjadi era *society 5.0*. Dalam menggunakan media pembelajaran dan media belajar berbasis *online* menjadi salah satu kekhasan yang sangat terlihat pada pendidikan di era *society 5.0*. Perubahan situasi terjadi pada era *society 5.0* dapat di lihat dari beberapa perubahan fungsi sosial menuju fungsi teknologi informasi pada beberapa kegiatan pembelajaran.

Pertama kali muncul di Jepang pada tahun 2016 tentang istilah Masyarakat 5.0 (*society*

*5.0*), pada saat itu menyebar dan konsep dasarnya yang terus dibentuk oleh masyarakat Jepang. Masyarakat 5.0 dapat didefinisikan sebagai "masyarakat cerdas", yang betul-betul mengintegrasikan dunia maya serta dunia fisik. Masyarakat 5.0 merupakan "dunia baru" yang segar dan pertukaran menjadi suatu hal penting. Pada konsep tersebut mempertanyakan bagaimana keunggulan gagasan dan keunggulan pertukaran ekonomi.

Berdasarkan konsep masyarakat 5.0 di atas, bahwasannya Pendidikan wajib mengedepankan pengembangan kreativitas. Kreativitas merupakan kegiatan yang dapat mendatangkan sebuah hasil bersifat baru serta berguna (Campbell, 1998: 11). Berbeda pendapat dengan yang di utarakan oleh (Santrock, 2022; 237) menurut beliau kreativitas merupakan sebuah kemamuan untuk memikirkan sesuatu dengan sebuah cara-cara yang baru dan tidak biasa serta dapat melahirkan suatu solusi yang sangat unik diluar dugaan dengan masalah yang sedang di hadapinya. Dapat di simpulkan bahwasannya, Campbell lebih menekankan kepada hasil, sedangkan Santrock lebih menekankan kepada kedua-duanya, yakni dengan cara atau pun dengan sebuah proses dan hasil dari proses tersebut. Selain itu, Mayesty (1990: 9) mengatakan bahwa kreativitas yaitu cara seseorang dalam berpikir dan bertindak atau seseorang menciptakan sesuatu yang orisinal dan bernilai bagi dirinya sendiri serta bagi orang lain. Dari paparan pendapat di atas, bahwasannya kreatiitas dapat mengacu pada sebuah cara berpikir dan bertindak untuk mendapatkan atau menghasilkan sesuatu yang orisinal, yang baru, dan memiliki sebuah kebermanfaatan yang baik untuk orang lain maupun untuk dirinya sendiri.

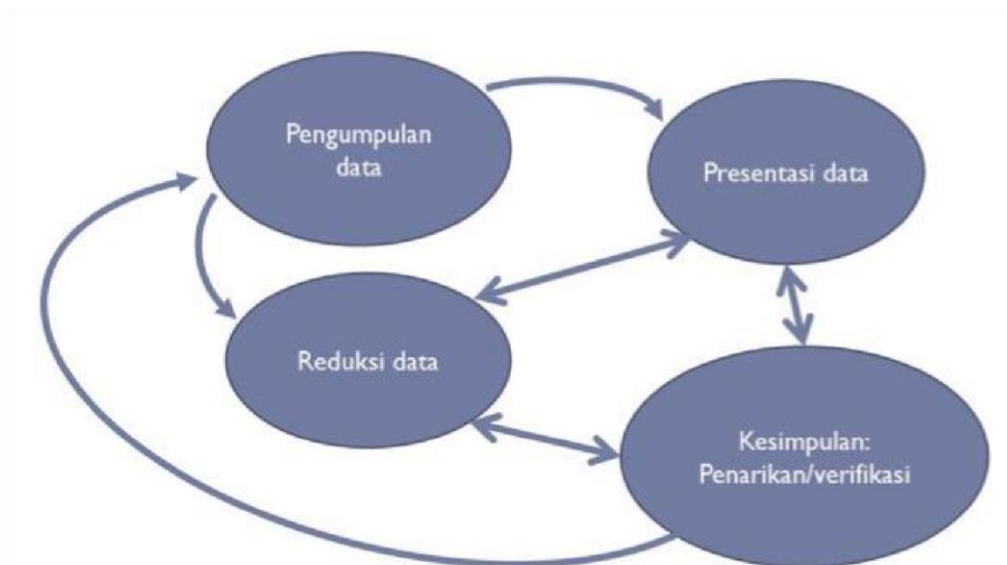
Dalam terlaksananya pembelajaran yang efektif, peserta didik mampu mewujudkan kreativitasnya, dalam proses pembelajaran tersebut akan mencapai jika pendidik mampu memilih, merancang dan menggunakan sebuah proses pembelajaran yang inovatif berbasis pada kebutuhan setiap peserta didik. Hal tersebut dapat di kuatkan oleh Joyce, Weil, & Calhoun (2011: 1) bahwasannya dengan

menggunakan pembelajaran yang sangat efektif yang berorientasi pada sebuah kecerdasan merupakan kunci utama dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan peneliti gunakan, yaitu:

1. Riset Desain  
Riset ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.
2. Responden  
Responden dari riset ini, yaitu siswa 48 orang dan guru 5 orang
3. Instrumen  
Instrumen dari riset ini menggunakan angket, wawancara, dan dokumen.
4. Prosedur atau Analisis  
Data dari instrument dianalisis dengan menggunakan analisis triangulasi.



Gambar 1. Analisis Triangulasi Miles and Huberman

Peneliti menggunakan analisis triangulasi Miles and Huberman, skema pada gambar diatas menjelaskan bahwasannya, pada tahap pengumpulan data seperti yang dikatakan Sugiyono (2021: 191), bahwa dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama namun bisa dengan teknik yang berbeda. Contoh data diperoleh dengan wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi atau kuesioner.

Setelah pengumpulan data selesai di peroleh, peneliti melakukan presentasi data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi di lakukan analisis lalu cari kata kunci yang sering muncul, apakah dengan adanya pemanfaatan limbah kayu dapat meningkatkan kreativitas siswa atau malah sebaliknya. Jika dalam penelitian tersebut banyak responden yang menjawab sesuai yang di harapkan peneliti dan dapat meningkatkan kreativitas siswa, artinya data tersebut dapat di



terima dengan baik, dan dapat melanjutkan penelitian ke tahap skema selanjutnya, yaitu kesimpulan (penarikan atau verifikasi), jika pengumpulan data sudah bisa di ambil kesimpulannya, artinya riset sudah mampu menjawab 3 *empirical evidence* (di dengar, di lihat dan di rasakan). Namun akan tetapi jika jawaban responden kurang berkenan atau dengan adanya pemanfaatan limbah kayu tidak berpengaruh terhadap kreativitas siswa, artinya data tersebut perlu di lakukan reduksi data (di buang atau di kurangi), jika kesimpulan data belum kuat, ambil pengumpulan data kembali untuk menghasilkan data yang sama bukan data yang berbeda-beda.

#### Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan yang peneliti peroleh melalui wawancara (hasil wawancara terdapat di lampiran 1), observasi (terdapat pada gambar 2 sampai 8), dan dokumentasi (hasil dokumentasi berupa RPP terdapat di lampiran 2), berikut pembahasan yang dapat peneliti analisis yaitu:

##### 1. Memberikan Tugas Kerajinan Tangan

Sebuah kreativitas siswa dalam berkarya, akan muncul ketika siswa diberi stimulus untuk membuat sebuah kerajinan tangan, agar imajinasi dan motoriknya terasah maka guru memberikan tugas kerajinan tangan yang sekiranya dapat bermanfaat bagi sekolah dan sarana bahan baku menunjang, salah satunya memanfaatkan limbah kayu, seperti yang dikatakan oleh Responden 1 (R1), yaitu: Beberapa kayu yang tidak terpakai, misalnya dari kursi dan meja siswa yang rusak dimanfaatkan kembali (reuse dan recycle) menjadi benda atau barang lain. Senada juga yang disampaikan oleh Responden 5 (R5), yaitu: Memberikan saran pemanfaatan limbah kayu menjadi karya yang bermanfaat.

Seiring dengan hasil observasi dalam riset ini yaitu pengembangan kreativitas siswa dalam membuat sebuah kerajinan tangan, dibuktikan dengan adanya pemanfaatan limbah kayu yang dijadikan rak tempat pot bunga yang dapat dimanfaatkan supaya pot-pot di lingkungan Sekolah lebih tertata dengan rapih.

Dokumen juga ditemukan pada perangkat RPP guru yang menyebutkan tentang topik Memanfaatkan Bahan Limbah Keras dari Limbah Kayu dengan Metode Penugasan, terdapat di lampiran 2.

##### 2. Sarana Untuk Merangsang Dorongan Berekplorasi

Agar kreativitas siswa lebih meningkat, dibutuhkan adanya dukungan, motivasi, dan sarana yang dapat menunjang siswa agar dapat meningkatkan daya cipta dan mampu mengembangkan ide-idenya, salah satunya dengan memanfaatkan limbah kayu. Seperti yang dikatakan oleh Responden 6 (R6), yaitu: Bahan pokok limbah kayu yang akan dimanfaatkan menjadi sebuah inovasi kerajinan rak pot bunga diperoleh dari Sekolah. Senada juga yang disampaikan oleh Responden 14 (R14), yaitu: Limbah kayu yang berasal dari sekolahan atau dari limbah kayu bekas lainnya.

Seiring dengan hasil observasi dalam riset ini, yaitu agar siswa dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya, Sekolah harus menyediakan sarana yang dapat mendorong siswa agar bereksplorasi dan mengembangkan *soft skill* nya

Data dikuatkan oleh dokumentasi seperti Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Limbah Potongan Kayu di Sekolah

Gambar 3. Limbah Potongan Kayu di Sekolah

### 3. Pembuatan Model yang Menarik dan Bervariatif

Agar hasil yang dibuat lebih beragam, maka Siswa diberi kebebasan untuk mencari sumber referensi yang dapat menunjang karya kerajinan tangan yang dibuatnya, agar lebih bervariatif dan menarik serta mengembangkan kreativitasnya. Seperti yang dikatakan oleh Responden 21 (R21), yaitu: Untuk mendapatkan sumber model pembuatan rak pot bunga, kami mencarinya di Internet (google, youtube, instagram, dll). Senada juga yang disampaikan oleh Responden 14 (R14), yaitu:

Seiring dengan hasil observasi dalam riset ini, yaitu Siswa mampu membuat beragam model yang sangat menarik dan sangat bervariatif.

Data dikuatkan oleh dokumentasi seperti Gambar 4, 5 dan 6.



Gambar 4. Proses Pengecatan Oleh Siswa

Gambar 5. Hasil Rak Menarik dan Variatif



Gambar 6. Beragam Model Produk Rak Pot Bunga

#### 4. Kelayakan Sebuah Karya

Hasil karya siswa membuat kerajinan tangan memanfaatkan limbah kayu menjadi rak pot bunga, perlu adanya proses evaluasi dan kelayakan sebuah karya yang telah dibuat, apakah layak untuk dipajang atau tidak, dan bahkan mungkin layak atau tidak untuk diperjual belikan. Seperti yang dikatakan oleh Responden 1 (R1), yaitu: Sudah layak untuk dijual, karena baik ukuran dan bentuk dapat disesuaikan dengan peminat. Senada juga yang disampaikan oleh Responden 3 (R3), yaitu: Sangat layak. Sambil berproses tentu akan ada perbaikan kualitas agar barang tersebut betul-betul bernilai jual.

Seiring dengan hasil observasi dalam riset ini, yaitu hasil karya Siswa sudah layak dipajang, bahkan sudah layak diperjual belikan dengan alasan hasil yang mereka buat sangat menarik dari segi model, dan dari segi kerapihannya.

Data dikuatkan oleh dokumentasi seperti Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Rak di Pajang di Lingkungan Sekolah



Gambar 8. Rak di Pajang di Depan Kelas

#### Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah di analisis, bahwasannya sebuah kreativitas siswa dalam berkarya, akan muncul ketika siswa diberi stimulus untuk membuat sebuah kerajinan tangan, agar imajinasi



dan motoriknya terasah maka guru memberikan tugas kerajinan tangan yang sekiranya dapat bermanfaat bagi sekolah dan sarana bahan baku menunjang, salah satunya memanfaatkan limbah kayu. Agar kreativitas siswa lebih meningkat, dibutuhkan adanya dukungan, motivasi, dan sarana yang dapat menunjang siswa agar dapat meningkatkan daya cipta dan mampu mengembangkan ide-idenya, salah satunya dengan memanfaatkan limbah kayu. Agar hasil yang dibuat lebih beragam, maka Siswa diberi kebebasan untuk mencari sumber referensi yang dapat menunjang karya kerajinan tangan yang dibuatnya, agar lebih bervariasi dan menarik serta mengembangkan kreativitasnya. Hasil karya siswa membuat kerajinan tangan memanfaatkan limbah kayu menjadi rak pot bunga, perlu adanya proses evaluasi dan kelayakan sebuah karya yang telah dibuat, apakah layak untuk dipajang atau tidak, dan bahkan mungkin layak atau tidak untuk diperjual belikan. Adapun manfaat praktisi dalam penelitian ini, bahwasannya makna kedepan dengan pemanfaatan limbah kayu dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berinovasi. Selain itu manfaat teori dalam penelitian ini, bahwasannya dalam teori pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dalam berinovasi menduduki sangat penting, guna membantu pembelajaran lebih efektif.

### Daftar Pustaka

- Alfan Nanda, A. Ummu. (2020). Paradigma Pendidikan Inklusi Era Society 5.0. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Campbell, D. (1998). *Mengembangkan Kreativitas*, terjemahan. Manhunghardjana. Yogyakarta: Kanisius.
- Mayesti, M. (1990). *Creative Activities for Young Children 4<sup>th</sup> Ed.: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publisher Inc.
- Rakhmawati, D. (2017). Konselor Sekolah Abad 21: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 58-63.
- Santrock, J.W. (2002). *Live-Span Development*, terjemahan Juda Damanik dan Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga.
- Suwandi, Sarwiji. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad Ke-21 dan Tantangannya Untuk Berperan dalam Masyarakat 5.0. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.