



Implementasi Pembuatan Karya Seni Rupa Berbasis Sampah Anorganik untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Rika ATPS¹✉, Din Azwar Uswatun², Astri Sutisnawati³

Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : rikaatps13@ummi.ac.id¹, dinazwar@ummi.ac.id², astrisutisnawati@ummi.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa di kelas IV pada pembelajaran seni rupa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa, serta mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK desainnya Kemmis & M. Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam II siklus untuk tahapannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas IV SDN Mekarjaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar observasi kreativitas siswa, pre-test dan post-tes. Hasil penelitian pada pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I tercapai 52% dan siklus II tercapai 86%, sedangkan pada aktivitas siswa siklus I tercapai 51% dan siklus II tercapai 80%. Peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik dari bubur kertas siklus I tercapai 32% dan siklus II meningkat menjadi 100%. Kesimpulan dari hasil penelitian ini bahwa pelaksanaan aktivitas guru dan siswa serta peningkatan kreativitas siswa pada aspek kemampuan menghasilkan ide, elaborasi dan orisinalitas mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Kreativitas Siswa, Karya Seni Rupa, PTK

Abstract

This research was motivated by the low creativity of students in class IV in fine arts learning. This research aims to describe the implementation of learning by teachers and students, as well as to describe the increase in student creativity in creating works of art based on inorganic waste. The research method used is PTK designed by Kemmis & M. Taggart. This research was conducted in two cycles, the stages consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were fourth-grade students at SDN Mekarjaya. Data collection techniques used are observation, tests, and documentation. The instruments used were teacher and student activity observation sheets, student creativity observation sheets, pre-test and post-test. The results of the research on the implementation of teacher activities in cycle I reached 52% and cycle II reached 86%, while student activities in cycle I reached 51% and cycle II reached 80%. The increase in student creativity in making works of art based on inorganic waste from the paper pulp in cycle I reached 32% and cycle II increased to 100%. The conclusion from the results of this research is that the implementation of teacher and student activities as well as increasing student creativity in the aspects of the ability to produce ideas, elaboration, and originality have increased.

Keywords: Student creativity, works of fine art PTK

Copyright (c) 2024 Rika ATPS, Din Azwar Uswatun, Astri Sutisnawati

✉ Corresponding author :

Email : rikaatps13@ummi.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7583>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi sebagai tempat bagi setiap individu untuk mengembangkan dan memperoleh pemahaman kognitif, afektif dan psikomotorik, serta mengalami perubahan perilaku sesuai dengan tingkat pendidikan yang dijalani. Dalam perundang-undangan (UU Nomor 20 Tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Ujud et al., 2023). Pada umumnya, tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat mengoptimalkan pengembangan kemampuan bakat, dan kreativitasnya. Pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan materi yang diwajibkan pada kurikulum 2013. Ada beberapa elemen di dalamnya termasuk seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Materi pokok dalam SBdP tidak hanya berisi informasi, tetapi juga mencakup elemen yang berkontribusi dalam menguji dan membentuk kepribadian yang baik. Menurut (Komalasari et al., 2021) mengatakan seni rupa adalah cara mengekspresikan imajinasi diri seseorang melalui gambar yang berbentuk garis atau sketsa. Menurut (Handayani et al., 2021) bahwa seni rupa merupakan cabang suatu seni yang dapat menghasilkan karya dan bentuk dimana kualitasnya dapat dirasakan oleh indra manusia, khususnya indra penglihatan dan indra peraba, dan juga dapat dinikmati oleh masyarakat secara umum karena memiliki bentuk dan wujud nyata dan dapat dilihat dan dirasakan. Pembelajaran seni rupa memiliki kaitannya dengan kemampuan kreativitas siswa. Kreativitas siswa dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide baru atau hal baru yang belum ada sebelumnya. Menurut (Amin et al., 2021) mengatakan bahwa pengertian kreativitas berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Mekarjaya bahwa pembelajaran seni rupa belum terlaksana secara maksimal. Pada saat pembelajaran seni rupa di kelas adanya keterbatasan alat dan bahan untuk membuat karya seni rupa/kriya. Guru tidak menyajikan pemahaman pembelajaran secara langsung menimbulkan ketidaktahuan siswa bagaimana cara membuat karya seni rupa, sehingga berdampak pada rendahnya kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil pra siklus kreativitas siswa hanya tercapai sekitar 23%. Selain itu, guru juga memberikan pembelajaran kepada peserta didik hanya dengan metode ceramah, menonton di You Tube, dan di *google* sebagai contoh dalam membuat karya seni rupa tanpa melibatkan siswa untuk membuat karya seni tersebut. Sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam aktivitas pembelajaran. Sejalan dengan yang dikatakan (Hayati et al., 2023) bahwa dengan menggunakan media siswa akan lebih tertarik dalam belajar, selain itu siswa juga akan lebih aktif dalam mengekspresikan imajinasi dan kreativitasnya. Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk memberikan solusi dengan cara “*Implementasi Pembuatan Karya Seni Rupa Berbasis Sampah Anorganik Untuk Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*”.

Adapun kebaruan dengan penelitian sebelumnya yang di teliti oleh (Widiyono et al., 2022) yang meneliti tentang daur ulang sampah menjadi seni kerajinan disekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya menggunakan metode pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kertas bekas dapat memotivasi kreativitas siswa. Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu kesamaan pada penggunaan sampah kertas untuk meningkatkan kreativitas siswa. Adapun kebaruan yang terletak pada metode penelitian yang akan digunakan, peneliti akan menggunakan metode PTK untuk proses pelaksanaan. Penelitian ini penting dilakukan karena dengan membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik dari bubur kertas memiliki potensi besar untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dalam pembelajaran seni rupa

Kebaruan dengan penelitian sebelumnya yang telah diteliti oleh (Jayanti, 2016) yang meneliti tentang peningkatan kreativitas melalui kerajinan tangan dengan memanfaatkan sampah organik dan anorganik pada siswa kelas IV SDN Wanasari 08 Cibitung Bekasi. Metode yang sebelumnya menggunakan metode PTK. Hasil Penelitian menunjukkan adanya capaian yang Signifikan 85%. Relevansi dengan penelitian yang akan

dilakukan oleh peneliti yaitu kesamaan pada peningkatan kreativitas siswa dengan memanfaatkan sampah anorganik. Adapun kebarunya terletak pada alokasi tempat penelitiannya yaitu di SDN Mekarjaya. Penelitian ini akan menambah pengetahuan baru bagi siswa kelas IV SDN Mekarjaya dalam bidang pendidikan seni rupa dan kreativitas siswa. Dengan menggunakan bahan sampah anorganik sebagai salah-satu bahan untuk membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik.

METODE

Penelitian ini menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan penelitian desain Kemmis & M. Taggart dengan tahapan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*) menurut Kemmis & Mc Taggart dalam (Mufidah et al., 2022) Penelitian ini dilaksanakan dikelas IV SDN Mekarjaya, Sorogol-Sukabumi. Subjek penelitian berjumlah 31 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, tes dan dokumentasi. Data analisis secara komparatif dan deskriptif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu Kriteria Ketuntasan Minimal dalam pelaksanaan pembelajaran membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik ditinjau dari aktivitas guru dan siswa. Serta peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik dari bubur kertas dapat diberhentikan apabila sudah mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas selama II siklus pada pelaksanaan pembelajaran membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas ditinjau dari aktivitas guru dan siswa adanya peningkatan dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



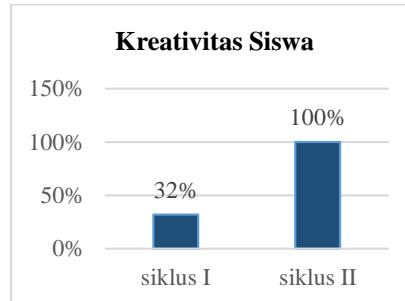
Gambar 1. Grafik Hasil Pelaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat hasil pelaksanaan aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran seni rupa pada implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas menunjukkan adanya peningkatan dengan kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh atau peningkatan yang sangat baik dengan diadakannya kegiatan refleksi pada setiap akhir pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan pengamat. Guru juga melakukan kegiatan evaluasi pada setiap akhir pembelajaran, untuk melihat nilai yang diberikan oleh pengamat, agar guru dapat melihat indikator mana yang belum terlaksana. Maka guru dan pengamat melakukan diskusi untuk perbaikan pada aktivitas pembelajaran selanjutnya.

Peningkatan pelaksanaan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran dikarenakan guru selalu berupaya untuk memaksimalkan pada setiap kegiatan proses pembelajaran dan guru juga selalu terus belajar untuk memperbaiki setiap kelemahan ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran disebabkan karena adanya peran guru yang berupaya untuk memberikan pengaruh baik pada aktivitas pembelajaran siswa. Peningkatan ini juga terjadi karena guru merancang rencana pembelajaran terlebih dahulu terutama pada implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik.

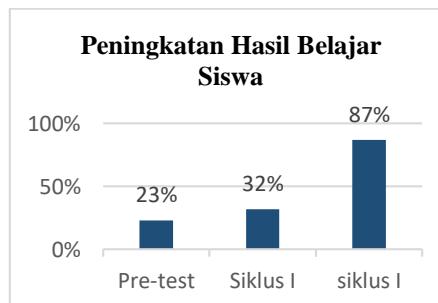
Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas selama II siklus pada hasil observasi kreativitas siswa dalam implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas adanya peningkatan pada setiap siklusnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Kreativitas Siswa

Berdasarkan pada grafik dapat dilihat bahwa kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya di aspek kelancaran ide, elaborasi, dan orisinalitas. pada siklus I kebanyakan siswa masih belum bisa menuangkan idenya, siswa masih membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik dengan bentuk yang kurang rapi sehingga menyebabkan patah pada patung yang dibuatnya, dan siswa masih menghasilkan karya yang sama pada contoh yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat memberikan pengaruh yang kurang baik bagi hasil kreativitas siswa. maka guru melakukan refleksi dengan mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui, sehingga memperoleh peningkatan hasil kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas pada siklus II dengan mencapai kriteria ketuntasan 75.

Berdasarkan hasil tes belajar siswa yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I masih banyak siswa yang belum masuk ke dalam kriteria ketuntasan belajar. Hal ini disebabkan karena siswa belum memahami materi dengan baik dan guru juga belum menguasai kelas. Siswa juga masih malu untuk bertanya, kurang berperan aktif ketika melakukan kegiatan belajar dan kondisi kelas juga kurang kondusif. Hal ini sangat berdampak kurang baik bagi hasil belajar siswa yang diperoleh. Maka dari itu guru mengadakan refleksi untuk mencari cara mengatasi permasalahan yang muncul, sehingga dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar.

Pembahasan

Pada pembahasan di bawah ini adalah hasil dari penelitian tindakan kelas yang didapatkan melalui observasi dan tes yang telah dilakukan. Hal tersebut dideskripsikan berdasarkan data lapangan, antara lain pada pelaksanaan pembelajaran dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik yang ditinjau dari aktivitas guru dan siswa dan peningkatan kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik dari bubur kertas.

Pelaksanaan aktivitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran pada implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik dari bubur kertas menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan yang diperoleh dari aktivitas guru pada setiap siklus ini tidak lain dari hasil upaya guru dalam merancang kegiatan pembelajaran seperti kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, dan selalu belajar untuk memaksimalkan agar tujuan pembelajaran mencapai keberhasilan. Sejalan dengan yang dikatakan oleh (Afniisa et al., 2024) bahwa guru merupakan aktor yang sangat penting yang mempunyai pengaruh besar terhadap proses dan hasil pembelajaran, bahkan sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Menurut (Janawi, 2019) berpendapat bahwa dengan mengetahui dan memahami karakteristik siswa, guru dapat bertindak terhadap siswa atau menyesuaikan tindakannya sehingga tercipta proses pembelajaran yang diharapkan. Setelah mengetahui karakteristik siswa guru bisa memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa. Menurut (Suriansyah et al., 2020) mengatakan bahwa memilih model dan strategi pembelajaran, guru harus mempertimbangkan sejauh mana strategi yang digunakan dapat meningkatkan kemampuan siswa yang diharapkan pada setiap siswa, tidak hanya mempertimbangkan aspek kelompok saja. Maka dari itu seorang guru dapat menentukan strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dikelas. Pada siklus 1 guru belum optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disebabkan karena suasana kelas yang masih kurang kondusif dan hasil belajar siswa pun belum mencapai indikator keberhasilan. Dengan melakukan refleksi maka di siklus 2 adanya peningkatan dari hasil pelaksanaan aktivitas guru. Pada aktivitas yang dilaksanakan di siklus II guru merancang rencana pembelajaran. Di kegiatan pendahuluan guru memberikan *ice Breaking* kepada siswa agar suasana kelas tidak membosankan, dan kondusif. Sejalan dengan pendapat (Algivari & Mustika, 2022) mengatakan *ice breaking* merupakan suatu kegiatan yang mengubah situasi pembelajaran dari suasana majemuk, membosankan, dan menegangkan menjadi suasana santai, bersemangat, dan menyenangkan mendengarkan orang lain berbicara di depan kelas.

Pelaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan. Peningkatan ini terjadi karena guru selalu mengadakan refleksi pada setiap akhir siklus. Sehingga membawa pengaruh yang baik bagi keberhasilan aktivitas pembelajaran siswa. Dengan tercapainya keberhasilan siswa tentunya ada peran guru yang merencanakan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan agar siswa memperoleh pengetahuan baik *kognitif, afektif dan psikomotor* serta mengoptimalkan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Menurut (Agustina & Amberansyah, 2023) mengatakan bahwa aktivitas belajar siswa harus dilakukan melalui berbagai aktivitas seperti berkelompok dengan mengikuti serta tindakan perasaan siswa pada setiap belajar. Pada kegiatan aktivitas pembelajaran ini menggunakan model PJBL agar di dalam aktivitas pembelajaran siswa dapat berperan aktif secara keseluruhan. Keberhasilan pada proses belajar mengajar salah satunya ditentukan oleh model mengajar yaitu bagaimana cara guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Menurut (Desyandri & Maulani, 2020) mengatakan bahwa pembelajaran seni rupa dengan PJBL merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa untuk membuat proyek. Jadi selaras dengan pendapat para ahli di atas bahwa implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas adalah aktivitas yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa selama pelaksanaan kegiatan karena dalam aktivitas kegiatan pembelajarannya membuat karya patung dari bubur kertas dengan mengerjakan secara berkelompok, melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut (Noor & Munandar, 2019) juga berpendapat dengan dilibatkannya semua siswa akan berdampak baik bagi suasana aktif dan demokratis, setiap siswa mempunyai peran dan bertukar pengalaman belajar kepada siswa lainnya.

Pada kegiatan pendahuluan guru memberi pemantik dimana pemantik ini adalah pengetahuan awal siswa terkait materi tentang seni kriya/rupa, dan jenis-jenis sampah, serta memberi gambaran tentang materi yang akan di kaitkan nantinya dengan materi yang akan dipelajari selanjutnya mengenai pengertian seni kriya, macam-macam seni kriya, bahan daur ulang yang dapat dijadikan karya seni rupa. Menurut (Nurlaili, 2018) mengatakan mengawali pembelajaran adalah cara yang dipakai guru untuk menciptakan kondisi yang dapat

menyiapkan perhatian, mental, dan gambaran untuk siswa terkait materi pelajaran yang akan disampaikan dengan tujuan untuk menciptakan suasana awal pembelajaran yang tersusun.

Pada kegiatan inti siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa dibagi kelompok untuk membuat proyek yaitu patung dari bubur kertas dengan topik/tema membuat patung fauna/hewan-hewan. Menurut (Noor & Munandar, 2019) mengatakan bahwa siswa dikelompokkan dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, agar seluruh anggota kelompok dapat saling membantu dan bekerja sama agar dapat saling membantu tugas yang guru berikan. Setelah semua siswa telah selesai mengerjakan tugas proyek yang diberikan, setiap kelompok membuat langkah-langkah penyelesaian pembuatan produk yaitu membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung bubur kertas lalu mempresentasikan hasil produknya di depan teman-temannya. Kegiatan penutup siswa dan guru bersama-sama merefleksikan hasil aktivitas pembelajaran. Didukung oleh (Afnisa et al., 2024) melakukan refleksi adalah salah-satu hal yang sangat penting terutama untuk seorang pendidik dalam proses kegiatan pembelajaran. Tujuan dari adanya refleksi itu untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.

Kreativitas siswa adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya ataupun yang sudah ada akan tetapi produk yang dihasilkan berbeda dengan yang lain. Sejalan dengan (Hansen & Panggabean, 2023) mengatakan bahwa keterampilan memperinci atau mengelaborasi, yaitu mampu meningkatkan dan mengembangkan gagasan atau produk, dan memperinci secara detail dari suatu objek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Pada pembelajaran membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas dengan melibatkan siswa untuk mampu menghasilkan suatu karya berdasarkan imajinasi mereka. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan menunjukkan adanya peningkatan pada hasil kreativitasnya sehingga menjadikan suatu cara dalam pembelajaran seni rupa. Yang akan dipaparkan sebagai berikut: pada siklus I hasil kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas belum mencapai ketuntasan keberhasilan. Kemampuan siswa dalam menghasilkan ide belum secara personal, masih diberikan arahan oleh guru. pada kemampuan elaborasi untuk menghasilkan ide dan membuat patung dari bubur kertas yang dihasilkan masih kurang rapi dan bentuk yang dihasilkan juga mudah patah. kemampuan orisinalitasnya siswa belum terlihat adanya kemampuan membuat patung dari bubur kertas berbeda dengan yang lain.

Setelah melakukan refleksi dan memperbaikinya di siklus II maka menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa pada aspek kelancaran ide, elaborasi, dan orisinalitas dapat dilihat dari hasil kreativitas siswa berikut ini.

1. Kreativitas pada elemen kelancaran ide dimana siswa sudah mampu menuangkan ide personal dalam membuat patung dari bubur kertas.
2. Kreativitas pada elemen elaborasi juga siswa sudah dapat menghasilkan ide dan membuat patung dari bubur kertas yang bervariasi bentuk ukuran, ornamen, dan kerapian bentuk. Yang di dukung oleh teori asosiasi menurut Heldanita (dalam Cotimah et al., 2024) mengatakan melihat kreativitas sebagai hasil proses asosiasi dan kombinasi unsur-unsur yang ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Agar siswa dapat menerapkan bahan sampah anorganik dari bubur kertas menjadi sebuah karya seni rupa berupa patung.
3. Kreativitas pada elemen orisinalitas dimana siswa sudah dapat menghasilkan karya seni rupa berupa patung dari bubur kertas yang berbeda dengan yang lain pada umumnya dari segi bentuk, warna, ukuran dan kerapian. Sejalan dengan teori humanistik yang dikatakan oleh Heldanita (Cotimah et al., 2024) yang melihat kreativitas terutama sebagai fungsi realisasi diri tertinggi manusia secara eksperimental. Sehingga siswa mampu menciptakan karya berupa patung dari bubur kertas.

Pada implementasi pembuatan karya seni rupa berbasis sampah anorganik memberikan pengaruh yang sangat baik bagi kegiatan hasil belajar siswa baik itu pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Akan tetapi apabila hasil belajar dilihat pada kemampuan kognitif pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan

disebabkan masih banyak siswa yang belum paham terkait materi yang disampaikan. Selaras dengan aktivitas guru yang belum optimal mengelola kelas. Pada siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa akan maksimal apabila keadaan dapat mendukung perkembangan siswa. Menurut (Silviana Nur Faizah, 2017) Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan merupakan hasil dari pengalaman sebelumnya atau pembelajaran yang dimaksudkan untuk direncanakan. Pada kegiatan membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan kognitif, tetapi untuk afektif dan psikomotor siswa.

Penelitian menghadapi beberapa keterbatasan, adapun keterbatasan sebagai berikut: 1) penelitian ini hanya mengikutsertakan peserta kelas IV SDN Mekarjaya yang menjadi sampel penelitian. Keterbatasan ini bisa mempengaruhi hasil penelitian karena perbedaan tingkat perkembangan dan kreativitas peserta didik. 2) penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu tertentu, yang memungkinkan tidak cukup diamati tingkat perkembangannya kreativitas siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam membuat karya seni rupa berbasis sampah anorganik berupa patung dari bubur kertas terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa. Peningkatan kreativitas siswa pada aspek menghasilkan ide, elaborasi, dan orisinalitas. keterampilan mengubah sampah menjadi sebuah karya yang memiliki nilai estetika. Pada aktivitas ini juga mendorong keaktifan siswa dalam berkolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnisa, L. N., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Planet pada Muatan IPA Kelas VB di SDN 1. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 3(2), 339–349. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1741>
- Agustina, F., & Amberansyah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Muatan IPA Tema 7 Menggunakan Kombinasi Model PBL, SAVI, Make A Match Kelas IV SDN Belitung Utara 3 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling*, 1(3), 841–852.
<https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/328%0Ahttps://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/download/328/316>. <https://doi.org/10.47233/jpdsk.v1i3>
- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433–439. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i4.53917>
- Amin, H., Ahmad, A., & Mahadir, M. S. (2021). Membangun Kreativitas Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI): Suatu Kajian Pustaka. *Raudhah Proud to Be Profesional: Journal Tarbiyah Islamiyah*, 6(1), 46–61. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v6i1.102>
- Cotimah, N., Sari, N. K., & Suswandari, M. (2024). Studi Kualitatif: Profil Pelajar Pancasila Melalui Media Kolase Ditinjau dari Kreativitas pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 558–563. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1616>
- Desyandri, D., & Maulani, P. (2020). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107576>
- Handayani, S., Sukarno, S., & Sriyanto, M. I. (2021). Nilai Karakter pada Motif Batik Sejarah Khas Ngawi sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 619–626.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.774>
- Hansen, R., & Panggabean, J. (2023). Memetakan Dinamika Kecenderungan Kreativitas Anak Gamers. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 3690–3703.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v3i5.5306>

- 5890 *Implementasi Pembuatan Karya Seni Rupa Berbasis Sampah Anorganik untuk Menumuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar - Rika ATPS, Din Azwar Uswatun, Astri Sutisnawati*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7583>

- Hayati, C., Khaleda Nurmeta, I., & Hamdani Maula, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Bubur Kertas terhadap Kreativitas Seni Rupa Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1100–1108. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7800>
- Janawi. (2019). Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 68–79. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v6i2>
- Jayanti, O. & M. D. (2016). Peningkatan Kreativitas Melalui Kerajinan Tangan dengan Pemanfaatan Sampah Organik dan Anorganik pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari 08 Cibitung-Bekas. *Jurnal Ilmiah PGSD Vol. X No.2 Oktober 2016*, X(2), 139–141.
- Komalasari, I. D., Dewi, N. K., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Stick Figure terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas 5 di SDN 20 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 283–289. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.234>
- Mufidah, Z., Azizah, N., & Saputra, E. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 67–79. <https://doi.org/10.21154/maalim.v3i1.3878>
- Noor, A. N., & Munandar, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (Tipe TAI dan TPS) dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen pada Kelas X SMK Kosgoro Karawang). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 65–75. <https://doi.org/10.37640/ prefix>
- Nurlaili, N. (2018). Analisis Keterampilan Dasar Mengajar Guru dalam Perspektif Guru Pamong pada Mahasiswa Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2270>
- Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume, 1*(2). <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Suriansyah, A., Noor, L., & Purwanti, R. (2020). *Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Berhitung Pada Muatan Matematika Kelas V di SD Negeri Damar Lima*. 3(2), 339–349. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1741>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widiyono, A., Fitriyana, S., Shodikin, M., & Nihaya, K. (2022). Pelatihan Daur Ulang Kertas Sampah Menjadi Seni Kerajinan di Sekolah Dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 2(2), 8–12. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.49>