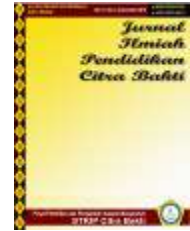




Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti

p-ISSN 2355-5106 || e-ISSN 2620-6641

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>



EFEKTIVITAS MEDIA PLASTISIN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SENI SISWA SD

Aldona Puspa Tisna¹⁾, Muh Muhaimin²⁾, Erna Zumrotun³⁾

^{1,2,3)}Program Studi PGSD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

¹⁾211330000836@unisnu.ac.id, ²⁾muhmuhaimin@unisnu.ac.id, ³⁾erna@unisnu.ac.id

Histori artikel

Received:
27 Februari 2025

Accepted:
16 April 2025

Published:
10 Mei 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan pemahaman siswa terhadap materi seni rupa yang terhambat oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran yang biasanya digunakan cenderung kurang menarik bagi siswa untuk ikut aktif dan mengembangkan pemahaman yang mendalam. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mendukung kemampuan pemahaman siswa pada materi seni rupa. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur seberapa besar pengaruh media plastisin terhadap pemahaman konsep pada seni rupa tiga dimensi siswa kelas II. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif menggunakan jenis *one grup* dan percobaan desain *post-test*. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Krasak Bangsri dengan subyek penelitian seluruh siswa di kelas II yang terdiri dari 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dengan latihan soal *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada *pretest* adalah 54, dan nilai rata-rata (*mean*) pada *posttest* adalah 77. Hasil uji normalitas data menggunakan *Shapiro-Wilk* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,05. Hasil data uji hipotesis dengan *paired simple t-test* nilai signifikansi yang di dapat adalah 0,000 ($< 0,05$) yang artinya hipotesis diterima. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa media plastisin memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep seni siswa kelas II di SDN 1 Krasak Bangsri. Penggunaan media plastisin dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, lebih menyenangkan dan merangsang imajinasi sehingga media plastisin efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep seni rupa di kelas II serta dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kata-kata Kunci : Media pembelajaran, Plastisin, Pemahaman Konsep, Seni Rupa Tiga Dimensi.

*Corresponding author: Aldona Puspa Tisna (211330000836@unisnu.ac.id)

Abstract. This research is motivated by students' understanding of fine arts material which is hampered by the lack of interesting and interactive learning media. The learning that is usually used tends to be less interesting for students to actively participate and develop a deep understanding. The use of learning media can be a solution to support students' understanding of fine arts material. Thus, the purpose of this study is to measure how much influence plasticine media has on the understanding of concepts in three-dimensional fine arts of grade II students. This research method is a quantitative method using one group type and post-test design experiments. This research was conducted at SDN 1 Krasak Bangsri with research subjects of all students in grade II consisting of 28 students. Based on the results of the study with pretest and posttest practice questions, it can be concluded that the average value (mean) in the pretest was 54, and the average value (mean) in the posttest was 77. The results of the data normality test using Shapiro-Wilk were normally distributed with a significance value of 0.05. The results of the hypothesis test data with paired simple t-test, the significance value obtained is 0.000 (<0.05) which means the hypothesis is accepted. Based on the data above, it can be concluded that plasticine media has a significant influence on the understanding of art concepts of class II students at SDN 1 Krasak Bangsri. The use of plasticine media can provide direct learning experiences, more fun and stimulate imagination so that plasticine media is effective in improving students' understanding of the concept of fine arts in class II and can increase students' active participation in the learning process.

Keywords: Learning media, Plasticine, Concept Understanding, Three-Dimensional Fine Arts.

Latar Belakang

Pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi memiliki suatu peranan yang menjadi begitu penting dalam pendidikan seni. Konsep ini esensial dalam pembelajaran seni rupa karena membantu pada siswa dalam memahami cara menggambar suatu objek, menciptakan efek visual, dan menguasai keterampilan teknis dasar dalam menggambar serta mewarnai. Dengan keterampilan sederhana, siswa dapat mengembangkan strategi penyelesaian dan mengkomunikasikan ide dari satu bentuk ke bentuk lainnya, yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap konsep tersebut (Sofiyani dan Arisyanto, 2024). Dalam pembelajaran seni rupa, benda-benda konkrit di gunakan sebagai sumber pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan yang digunakan secara nyata. Pembelajaran yang memanfaatkan benda nyata sebagai sumber belajar membuat siswa lebih aktif dan memungkinkan mereka untuk memperluas pemahaman mereka tentang konsep seni rupa 3 dimensi, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan bermanfaat (Puspadina, 2024).

Beberapa masalah yang sering muncul didalam proses pembelajaran adalah ketidakesesuaian pembelajaran di sekolah dengan karakter siswa, seperti belajar sambil bermain, kurangnya keaktifan beberapa siswa pada suatu pembelajaran, dan pada pembelajaran yang bisa dibilang kurang secara variasi. Untuk mengatasi masalah ini, Guru memiliki pilihan untuk menggunakan media belajar meningkatkan kualitas pembelajaran siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Penelitian Faizah dan Fitriah (2021) menunjukkan penggunaan media plastisin sangat efektif dan memiliki efek positif pada hasil pembelajaran siswa. Pembelajaran media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa, bertujuan untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dan membuat seluruh proses pembelajaran bijak dan bijaksana (Hasan et al., 2021; Oktaviana et al., 2022). Media belajar yang menarik bisa membantu kepada siswa dalam memahami sebuah topik dengan lebih baik.

Berdasarkan wawancara dengan siswa dan observasi di kelas II SD negeri 1 Krasak Bangsri pada tanggal 21 September 2024, peneliti menemukan bahwa mata pelajaran seni rupa sangat disukai oleh sebagian besar siswa. Namun, terdapat beberapa permasalahan: Metode pada pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru tidak terlalu berbeda, sehingga siswa hilang memahami pembelajaran seni rupa tiga dimensi; media pembelajaran yang digunakan hanya menggambar atau konsep dua dimensi saja, sehingga siswa tidak menguasai materi atau konsep seni rupa tiga dimensi; pemahaman siswa yang kurang, dibuktikan secara skor hasil pada proses belajar yang masih terbilang rendah; rata-rata nilai ulangan harian kelas II adalah 70. Permasalahan tersebut dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar pada siswa dalam sebuah mata pelajaran seni rupa, sehingga belum bisa memiliki capaian nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) yang disahkan, yaitu 75.

Erna Zumrotun, et al (2023) mendefinisikan konsep seni tiga dimensi sebagai semacam seni dengan panjang, lebar, tinggi, atau volume, dan dimensi bentuk yang dapat dilihat di semua arah. Konsep untuk memfasilitasi komunikasi dan pemahaman antara pendidik dan pelajar. Ini akan membantu siswa dalam memahami materi selanjutnya. Untuk mengatasi permasalahan dalam pemahaman konsep tiga dimensi, peneliti berusaha meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan media plastisin. Nurhayati, et al (2022) menyatakan bahwa media plastisin adalah media interaktif yang dirancang untuk tujuan pendidikan di sekolah karena fleksibel dan mudah dibentuk sesuai keinginan dan imajinasi siswa. Media ini juga berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi dan pemahaman antara pendidik dan pelajar, serta membantu dalam menjelaskan sebuah informasi atau suatu pesan yang bisa disampaikan oleh guru lalu tersampaikan ke siswa, meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran (Zumrotun et al., 2023).

Beberapa riset sebelumnya menyatakan bahwa penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran, seperti media plastisin, memiliki kemampuan besar untuk dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Lestari (2023) menemukan bahwa penerapan pada sebuah model di suatu proses pembelajaran berbasis dengan proyek mempengaruhi kemampuan keterampilan berpikir secara kreatif seni rupa plastisin pada siswa kelas VI SD. Penelitian Septi Priani (2019) menunjukkan bahwa Media plastisin dapat meningkatkan kemampuan anak -anak untuk berpikir kreatif. Ariska (2021) juga menyetujui bahwa media plastisin telah ditemukan mempengaruhi kreativitas siswa.

Ada beberapa kebaharuan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian ini fokus pada media plastisin dalam memberikan pengalaman langsung dan mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran yang bermakna. Kedua, penelitian ini dilakukan pada pemahaman konsep khususnya seni rupa 3 dimensi. Ketiga, penelitian

sebelumnya banyak yang membahas mengenai kreativitas anak tetapi penelitian ini membahas mengenai pemahaman konsep seni rupa 3 dimensi. Secara keseluruhan, media plastisin tidak hanya efektif dalam meningkatkan kreativitas anak, tetapi juga sangat membantu dalam memahami konsep seni rupa bernuansa tiga dimensi dengan lebih baik.

Konsep tiga dimensi dapat dinikmati dari segala arah, dan lebih menekankan pada pemahaman materi, konsep, dan juga permainan (Nur Fajrie, 2023). Jadi, kreativitasnya lebih meningkat. Sedangkan dipermasalahannya model pembelajaran yang disampaikan itu hanya sebatas dua dimensi dengan model pembelajaran yang biasa. Sehingga perkembangan memahami seni rupa tiga dimensi dengan kemampuan berpikir kritis siswa itu terbatas. Oleh karena itu, membutuhkan media untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan bisa berfikir kritis siswa, dan juga pada hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media plastisin. Kelebihan media plastisin diantaranya plastisin bersifat lunak sehingga tidak berbahaya bagi anak-anak saat bermain plastisin, mudah dibentuk, tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian, memberikan pengalaman secara langsung, konkrit, tidak adanya verbalisme, dan objek dapat ditunjukkan secara utuh baik konstruksinya atau cara kerjanya (Endang dan Syafrudin 2020; Oktaviani, Priyantoro, dan Hasanah 2021).

Tujuan paling utama dari riset ini yaitu untuk bisa memahami bagaimana media plastisin berpengaruh terhadap sebuah pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi kelas II di SD Negeri 1 Krasak Bangsri. Diharapkan menggunakan media ini akan membantu siswa untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar dan membantu pada siswa dalam memahami sebuah konsep pada pembelajaran di kedalaman. Langkah ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bisa bersifat secara positif pada suatu upaya untuk meningkatkan kualitas di bidang aspek pendidikan dasar di Indonesia, terutama di wilayah pedesaan.

Metode

Riset ini memilih metode kuantitatif dan memilih pendekatan eksperimen untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan sebuah media plastisin terhadap suatu pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi di kelas II. Desain yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain *pretest-posttest* melibatkan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal variabel sebelum perlakuan diberikan, diikuti oleh perlakuan sesuai variabel bebas yang diteliti. Setelah itu, dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk menganalisis perubahan atau pengaruh perlakuan. Desain ini memungkinkan perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* guna menilai efektivitas serta menggambarkan perubahan pada kelompok setelah perlakuan. Kelompok hanya menjalani *pretest* dan *posttest*. Adapun desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design.*

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 : Hasil *Pretest*.

O_2 : Hasil *Posttest*.

X : Perlakuan yang diterapkan menggunakan media plastisin.

Fokus penelitian ini adalah memahami pengaruh media plastisin terhadap pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi di SD Negeri 1 Krasak Bangsri, dengan populasi penelitian sebanyak 28 siswa kelas II. Teknik sampling jenuh digunakan sebagai sampel, yang melibatkan seluruh populasi (Suriani et al., 2023). Prosedur penelitian terdiri atas tiga tahapan yang meliputi persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, meliputi: 1) melakukan wawancara dan observasi dikelas II SDN 1 Krasak Bangsri, 2) menyiapkan instrumen penelitian dan modul ajar, 3) melakukan uji coba pertanyaan di kelas III, 4) menganalisis data uji coba berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda setiap butir soal, dan 5) menggunakan pertanyaan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Tahap kedua, implementasi, terdiri dari: 1) penentuan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal bidang pelajaran seni rupa, 2) memberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal siswa, 3) melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan penerapan media plastisin, dan 4) pelaksanaan *posttest*. Pada tahap akhir, terdiri dari: 1) memberikan nilai *pretest* dan *posttest*, 2) menghitung rata-rata hasil belajar siswa, 3) menghitung standar deviasi, 3) pengecekan kenormalan data, 4) pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus t-test, (5) menyelidiki tingkat dampak formula terhadap efek, dan 6) menarik Kesimpulan.

Pengukuran dilakukan melalui tes tertulis dengan pilihan ganda yang sudah melalui tahap uji validitas serta reliabilitasnya pada siswa diluar sampel. Tingkat kesulitan dan daya beda setiap butir soal juga diuji untuk memastikan kualitas soal. Setelah uji coba soal, tes tersebut digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Adapun uji validitas butir uji statistik dengan rumus korelasi *product moment* dengan kriteria pengujiannya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan rekapitulasi terdapat 18 butir soal valid atau soal yang dapat digunakan untuk pengambilan data, dan soal 12 butir soal tidak valid atau tidak dapat digunakan. Hasil reliabilitas tes pemahaman konsep seni 3 dimensi menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25 for windows adalah 0,849 termasuk reliabilitasnya sangat tinggi.

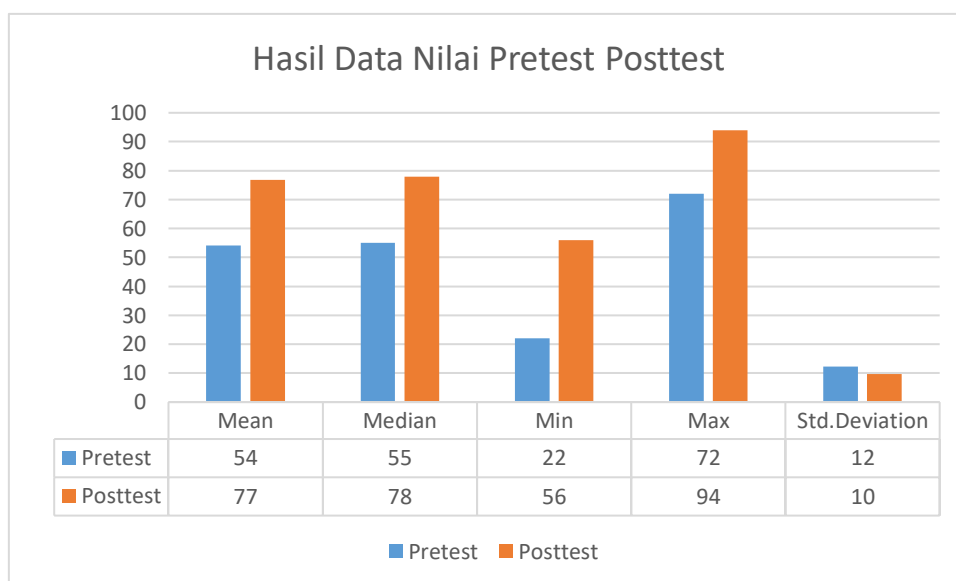
Hasil dari pengujian *pretest* dan *posttest* lalu dalam tahap penganalisaan dengan menggunakan uji t melalui aplikasi SPSS versi 25 for windows untuk mengevaluasi hipotesis

penelitian. Analisis ini memilih uji *Paired-Sample T Test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media plastisin terhadap pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan siswa di kelas II SD Negeri 1 Krasak Bangsri yaitu untuk bisa mengetahui suatu pemahaman konsep dari siswa sebelum pada penggunaan sebuah media dan pada pemahaman di sebuah konsep siswa yang terbilang sudah dalam menggunakan media plastisin serta untuk mengetahui pengaruh media plastisin terhadap sebuah pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi siswa kelas II SD Negeri 1 Krasak Bangsri. Pengukuran dalam sebuah pemahaman pada suatu konsep terhadap siswa melalui *pretest* dan *posttest* dengan hasil uji statistik SPSS versi 25 for windows bisa dilihat dari gambar 1 sebagai berikut :



Gambar 1. Data Nilai *PreTest* dan *PostTest*.

Pada gambar diatas, dapat dilihat sebelum diberikan perlakuan hasil nilai *pretest* yaitu minimum 22 dan maksimum 72 dengan nilai rata-rata 54 dan standar deviasi 12. Kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan media plastisin hasil nilai *posttest* yaitu minimum 56 dan maksimum 94 dengan nilai rata-rata 77 dan standar deviasi 10. Pada *pretest* memperoleh nilai cenderung lebih rendah karena pada saat pembelajaran tidak memberikan perlakuan dengan menggunakan media plastisin. Dari skor rata-rata tersebut menyatakan bahwa skor rata-rata siswa setelah ada nya perlakuan pada pemakaian media plastisin mengalami peningkatan dan pengaruh dengan skor *pretest* dan *posttest* tersebut.

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui penyebaran data bersifat normal atau tidak. Dengan pengujian kriteria jika signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

Sedangkan tidak bersifat normal dilihat signifikansi $< 0,05$. Rangkuman uji normalitas data *pretest* dan *posttest* pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *PreTest* dan *PostTest*

Tests of Normality							
Nilai	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	1	.139	28	.177	.946	28	.153
	2	.193	28	.009	.944	28	.141

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 1 diatas yang menggunakan uji normalitas data, menunjukkan bahwa kolom *Shapiro-Wilk* pada *pretest* memiliki nilai signifikansi (*p value*) yaitu 0,153 yang berarti bahwa skor tersebut bisa lebih besar dari 0,05. Jadi, *pretest* pada penelitian ini bisa berdistribusi pada artinya yang dikatakan normal. Sedangkan pada kolom *Shapiro-Wilk posttest* menunjukkan nilai signifikansi (*p value*) yaitu 0,141 yang menyatakan bahwa skor tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga suatu data dari *posttest* berdistribusi normal. Jadi, bisa disimpulkan bahwa semua data hasil *pretest-posttest* yang terdapat pada riset ini berdistribusi normal. Setelah kedua kelompok sampel tersebut dikatakan data berdistribusi normal, maka dilanjutkan untuk mengetahui kehomogenan data.

Tujuan dari uji sebaran homogenitas untuk mengetahui penyebaran data bersifat normal atau tidak. Kriteria pengujiannya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data homogen sebaliknya nilai signifikansi $< 0,05$ tidak homogen. Rekapitulasi hasil uji sebaran homogenitas di terangkan pada tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai	Levene Statistic		df1	df2	Sig.
	Based on Mean	1.688	1	54	.199
	Based on Median	1.821	1	54	.183
	Based on Median and with adjusted df	1.821	1	53.230	.183
	Based on trimmed mean	1.568	1	54	.216

Sumber : Olah data peneliti menggunakan SPSS Windows For 25

Hasil di atas menampilkan data bersifat homogen, hal ini dikarenakan perolehan signifikansi $> 0,05$ yakni sebesar 0,199. Maka dapat disimpulkan sampel tersebut dikatakan data bersifat homogen.

Analisis data dari riset ini adalah menggunakan uji pada hipotesis adalah uji *paired sampel t-test* yang menggunakan *software SPSS versi 25 for windows*. Tujuan di laksanakan uji ini adalah mengetahui apakah ada perbedaan secara signifikan antara suatu variabel *dependen* dan pada variabel *independen* (Elfiana, Widiyono, dan Zumrotun 2022).

Perhitungan uji hipotesis media plastisin terhadap pemahaman konsep bisa diketahui pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sampel T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretes - Postes	-22.714	16.535	3.125	-29.126	-16.303	-7.269	27	.000

Hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* yang ditunjukkan dengan nilai diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka ditunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian terdapat perbedaan sangat signifikan antara pemahaman konsep tiga dimensi pada data *pretest* dan *posttest*. Jadi, media plastisin memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi kelas II di SD Negeri 1 Krasak Bangsri.

Pembahasan

Berdasarkan hasil diatas terlihat adanya peningkatan pemahaman konsep seni rupa siswa. Hal ini menunjukkan bahwa diterapkannya media pembelajaran pada pemahaman konsep seni rupa 3 dimensi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni rupa siswa kelas II SD Negeri 1 Krasak Bangsri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media plastisin dapat meningkatkan pemahaman konsep seni rupa 3 dimensi siswa kelas II. Melalui media pembelajaran plastisin, siswa dapat meningkatkan pemahamannya, dapat berimajinasi sesuai dengan keinginannya masing-masing, serta dapat berbagi ide dan pengalaman. Secara khusus, pembelajaran menggunakan media juga dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas.

Berdasarkan data yang di peroleh, pembelajaran menggunakan media plastisin dapat meningkatkan pemahaman konsep seni siswa sehingga siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran di sekolah. Hal ini didukung dengan adanya kegiatan pembelajaran menggunakan media plastisin yaitu guna meningkatkan pemahaman konsep seni siswa serta dapat meningkatkan imajinasi serta kreatifitas siswa (Mulfajril, Hadiyanto, dan Sofyan 2023; Nazarudin 2023; Rohim, Dewangga, dan Yuliani 2024; Tahun et al. 2025). Dengan adanya kemampuan pemahaman konsep seni yang dimiliki oleh siswa, dapat mempengaruhi keberhasilan dalam berkreativitas dan berimajinasi, dapat mengeksplor ide-ide baru serta bisa mempunyai karya seni tersendiri. Oleh karena itu, pemahaman konsep seni harus dimiliki pada anak-anak agar dapat berfikir kreatif serta berimajinasi, sehingga individu tersebut dapat bermanfaat untuk kedepannya (Pulu et al., 2023; Rahmadika dan Pratiwinindya, 2023).

Hasil penelitian ini juga didukung dengan beberapa hasil penelitian lainnya yang menyatakan bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan pemahaman konsep seni di sekolah dasar dan mampu mendorong siswa untuk berimajinasi serta berfikir kreatif (Ariska, 2021; Priyani, 2019; Pulu et al., 2023). Dengan adanya kemampuan berfikir kreatif setiap perbedaan dengan keterampilan masing-masing individu melalui proses pembelajaran yang dirancang, agar siswa mampu berimajinasi. Maka akan menjadikan siswa sebagai manusia yang memiliki potensi yang besar dalam berkarya. Imajinasi tanpa kreatifitas tidak akan menghasilkan sebuah karya seni rupa (Lubis, 2022; Zultrianti et al., 2023).

Media plastisin, yang terbuat dari bahan lilin fleksibel, sangat efektif karena memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Kholbu et al., 2023). Siswa dapat membentuk plastisin sesuai dengan contoh - contoh seni rupa tiga dimensi yang diinginkan, sehingga mereka mampu memperoleh konsep-konsep seni rupa tiga dimensi melalui praktik langsung. Di dalam pendidikan menurut teori konstruktivisme, siswa dapat belajar dengan cara aktif melalui eksplorasi dan manipulasi objek. Penggunaan plastisin memungkinkan mereka untuk belajar secara langsung dan praktis guna meningkatkan pemahaman konsep seni seperti membentuk ide dan menciptakan desain karya tersendiri (Ternihi, 2022). Sedangkan di dalam seni rupa seperti teori ekspresionisme menyatakan bahwa seni adalah cara untuk mengekspresikan emosi dan ide. Sehingga media plastisin dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk menciptakan karya seni yang unik dan personal (Ariani, 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran atau permainan anak yaitu media plastisin yang dilakukan sesuai dengan imajinasi dan pemikiran yang muncul pada anak. Media plastisin memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan media plastisin diantaranya mudah dibentuk, teksturnya yang lembut, tidak menyisakan kotoran pada lengan atau pakaian, memberikan pengalaman secara langsung, tidak adanya verbalisme, sudah diberi warna sehingga pada saat digunakan dapat dicampur. Adapun kekurangan dalam penggunaan media plastisin adalah tidak dapat membuat bentuk yang besar karena membutuhkan ruang besar dan perawatannya rumit, jika sudah tercampur dengan beberapa warna menjadi gelap dan tidak bisa dipisahkan ke warna aslinya, jika sudah digunakan berkali-kali akan menjadi kehitaman (kotor) oleh tangan dan debu. Setiap media pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing sama seperti media plastisin ini (Hartati, 2021; Mulfajril et al., 2023; Oktaviani et al., 2021).

Penggunaan suatu media yaitu media plastisin, ini sangat memudahkan siswa untuk bisa paham tentang konsep seni rupa tiga dimensi karena cara ini, siswa bisa membentuk atau memanipulasi konsep seni rupa tiga dimensi menjadi benda nyata seperti siswa dapat membentuk benda dengan bentuk yang masing-masing ada perbedaan (Marinda, 2020).

Maka dari itu, siswa akan lebih memahami konsepnya. Media plastisin juga memiliki kemampuan untuk bisa meningkatkan dari prestasi dan juga secara kreativitas pada siswa di suatu pembelajaran (Wirastania, 2019). Hal ini berarti bahwa media plastisin dapat meningkatkan pemahaman kepada siswa tentang suatu materi yang sudah mereka pelajari serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide-ide baru yang mereka peroleh.

Penelitian menunjukkan bahwa media plastisin berpengaruh positif terhadap suatu pemahaman sebuah konsep seni rupa tiga dimensi. Penelitian ini selaras dengan penelitian Nazarudin (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan suatu media plastisin berhasil meningkatkan kemampuan pemahaman sebuah konsep siswa pada materi pecahan kelas II SDIT Makarim Akhlaq, dengan perbedaan ini antara pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan media plastisin. Hasil riset ini menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin berpengaruh terhadap pemahaman konsep seni rupa tiga dimensi di kelas II SD Negeri 1 Krasak Bangsri, sehingga media plastisin dapat mempermudah pembelajaran seni rupa pada materi tiga dimensi. Melalui suatu media plastisin, siswa dapat berimajinasi dan menyalurkan ide-ide mereka dengan mudah dan konkrit, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media plastisin dapat meningkatkan pemahaman konsep seni siswa kelas II di SD Negeri 1 Krasak Bangsri yang memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran. Peningkatan ini terlihat dari hasil perbandingan pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perubahan signifikan pada sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Dengan penggunaan media plastisin yang tepat, proses pembelajaran jadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep seni siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan guru terus mengembangkan dan memanfaatkan media plastisin secara bijaksana sebagai alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran ditingkat sekolah dasar secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Ariani, K. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Plastisin Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram. *Yasin*, 3(2), 322–333. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i2.1075>
- Ariska, E. O. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Plastisin/Playdough Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Mabdaul Falah Kelompok B Pesisir Kaduara Timur Sumenep. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 91–99. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.4216>

- Elfiana, U. M., Widiyono, A., & Zumrotun, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Alim (Alat Indra Manusia) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Tunahan Jepara. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 523–527.
- Endang, E., & Syafrudin, S. (2020). Penggunaan Media Playdough/Plastisin Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Bina Cerdas Desa Runggu Kecamatan Belo. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 75–113.
- Erna Zumrotun, Syailin Nichla Choirin Attalina, N. N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa dan Keterampilan di SD* (B. Wijayama (ed.)). Cahya Ghani Recovery.
- Faizah, & Fitriah, S. N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Huruf Hijaiyah dan Harakat Menggunakan Media Plastisin. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 4(01), 87–100. <https://doi.org/10.37542/iq.v4i01.143>
- Hartati, S. (2021). Increasing Mathematics Learning Outcomes About Splits In Elementary Schools Through Manipulative Media. *SHEs: Conference Series*, 4(6), 760–764. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. CV Tahta Media Group.
- Kholbu, M. R., Astawa, I. M. S., Nurhasanah, & Rachmayani, I. (2023). Penggunaan Media Plastisin Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 5-6. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 117–122. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Lestari, G. P., Retno, R. S., & Laksana, S. D. (2023). Model pembelajaran berbasis proyek terhadap kemampuan berpikir kreatif seni rupa plastisin SD kelas VI tahun pelajaran 2022/2023. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1430–1438.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nazarudin, A. (2023). Efektifitas Media Plastisin Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pecahan Kelas II SDIT Makarimal Akhlaq. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 159–171. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.16108>
- Nur Fajrie, M. P. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa (Karya Seni Tiga Dimensi Dengan Bahan Tanah Liat)* (M. Nasrudin (ed.)). PT Nasya Expanding Management.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurhayati, N., Suwika, I. P., & Saphira, D. (2022). Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Pengenalan Nilai Agama Anak Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4255–4265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2544>
- Oktaviana, F., Rahayu, E., & Indihadi, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2656–3223), 442–448.
- Oktaviani, S., Priyantoro, D. E., & Hasanah, U. (2021). Penggunaan Media Plastisin Dalam

- Mengembangkan Motorik Halus Di Kb Nurul Arif. *IJIGAE: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, 2(1), 31–53. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i1.3781>
- Priyani, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Plastisin Tepung Berwarna Terhadap perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Darush Sholihin Lampung Barat*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.Skripsi.
- Pulu, F. B. K., Lola, T. K., Sawe, M. S., Ede, A. P., Jodo, D. J., Wea, Y. K., Dewi, Y. C., & Fono, Y. M. (2023). Penerapan Pendidikan Seni Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 121–128. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1617>
- Puspadina Seksio Wahyu Kustina, D. (2024). *Pengaruh Pendekatan Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Pemahaman Konsep materi Bangun Ruang Siswa Kelas 5 SD Negeri 6 Bangsri Jepara*. Unisnu Jepara.Skripsi.
- Rahmadika, D. N., & Pratiwinindya, R. A. (2023). Eduarts : Jurnal Pendidikan Seni. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 12(1), 1–8.
- Rohim, A., Dewangga, F., & Yuliani, H. (2024). Pengenalan Angka Menggunakan Media Plastisin Pada Anak Usia Dini Di TPA Darul Farhan. *EPIC: Jurnal Pendidikan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 21–27.
- Sofiyani, D. R., & Arisyanto, P. (2024). DESAIN PENGEMBANGAN MANDALA SAND SEBAGAI MEDIA SENI RUPA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1249–1259.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tahun, N., Hizzah, N. N., Depalina, S., Wahyuni, A., Tinggi, S., Islam, A., Mandailing, N., Jl, A., Andi, P., Nst, H., Stain, K., Lombang, P., Panyabungan, K., Natal, M., & Utara, S. (2025). *Penggunaan Media Plastisin pada Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Yaa Bunayya motorik halus anak . Salah satu media yang efektif untuk tujuan ini adalah plastisin . Media.*
- Ternihi, S. A. K. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Penggunaan Media Plastisin pada Peserta Didik Kelompok B2 TK Negeri Pembina Mataram. *Arzusin*, 2(2), 177–188. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i2.368>
- Wirastania, A. (2019). Efektivitas Layanan Bimbingan Teknik Permainan Terhadap Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar An Nur Surabaya. *Jurnal Fokus Konseling*, 5(2), 135–140. <https://doi.org/10.26638/jfk.899.2099>
- Zultrianti, M., Supriatna, N., Disman, D., Gunawan, A., & Hendayani, S. (2023). Imajinasi Kreatif Dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar, Penting Kah? *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1926–1936. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>
- Zumrotun, E., Muhaimin, M., Sutriani, W., Wiranti, D. A., & Fauziah, S. (2023). Pkm Desain Media Kognitif Berbasis Puzzle Paper Quilling Bagi Guru Ra. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 109–116. <https://doi.org/10.24269/adi.v7i2.5823>