

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNAKAN CANGKANG KERANG MATERI SENI RUPA PADA SISWA KELAS V SDN 24 DUNGINGI**

Shinta Oktavia<sup>1</sup>, Wiwy Triyanty Pulukadang<sup>2</sup>, Rustam I Husain<sup>3</sup>,  
Rusmin Husain<sup>4</sup>, Fidyawati Monoarfa<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>PGSD, FIP, Universitas Negeri Gorontalo,  
<sup>1</sup>oktaviashinta59@gmail.com,

<sup>2</sup>wiwy\_pulukadang@ung.ac.id, <sup>3</sup>rustam.husain@ung.ac.id,  
<sup>4</sup>rusmin.husain@ung.ac.id, <sup>5</sup>fidyamotoarfa@ung.ac.id,

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effectiveness of using seashells as a learning medium in improving the ability of fifth-grade students to create visual art at SDN 24 Duingi, Gorontalo City. The main problem addressed in this research is the low level of students' creativity and skills in producing art works. The research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, with data collection techniques including observation, interviews, documentation, and creativity tests. The research subjects were fifth-grade students of SDN 24 Duingi. The results of the study indicate a significant improvement in students' ability to create visual art after the implementation of seashell-based learning media. In the first cycle, 11 students achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM), representing 59%. In the second cycle, the number increased to 18 students, equivalent to 95%. These findings suggest that the use of natural materials such as seashells provides contextual learning experiences, enhances students' creativity, and encourages active participation in the learning process. Therefore, the use of seashells as a learning medium is proven to be effective in improving students' learning outcomes in visual arts.*

*Keywords: ability, seashells, visual arts, learning media, creativity*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan cangkang kerang sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas V dalam membuat karya seni rupa di SDN 24 Duingi, Kota Gorontalo. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kreativitas dan keterampilan siswa dalam menghasilkan karya seni. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes kreativitas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 24 Duingi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada

kemampuan siswa dalam membuat karya seni setelah penggunaan cangkang kerang sebagai media pembelajaran. Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 11 siswa dengan persentase 59%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 18 siswa dengan persentase 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan alam berupa cangkang kerang dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, meningkatkan kreativitas, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran seni rupa. Dengan demikian, penggunaan cangkang kerang sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** kemampuan, cangkang kerang, seni rupa, media pembelajaran, kreativitas

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan seni rupa memiliki peran strategis dalam membentuk karakter serta mengembangkan kreativitas peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar (Zudan Rosyidi, 2024). Melalui pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai unsur-unsur seni, tetapi juga dilatih untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, dan imajinasi secara kreatif melalui berbagai media (Putri et al., 2026). Tujuan utama pendidikan seni rupa mencakup pengembangan rasa estetika, keterampilan motorik halus, serta kemampuan berpikir kreatif dan inovatif yang relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik (Telaumbanua, 2024).

Namun demikian, implementasi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih menghadapi

berbagai kendala. Di SDN 24 Duningi, proses pembelajaran seni rupa cenderung berlangsung secara konvensional, di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi dan memberikan contoh karya, sementara keterlibatan aktif siswa dalam proses kreatif masih terbatas. Selain itu, keterbatasan media dan bahan ajar menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pandangan (Eisner, 2022) yang menyatakan bahwa pendidikan seni rupa seharusnya menekankan pengalaman langsung dalam proses berpikir, merasakan, dan mencipta, bukan sekadar transfer pengetahuan. Pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif berpotensi menghambat pencapaian tujuan

pembelajaran serta menurunkan minat dan kreativitas siswa.

Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran seni rupa adalah kemampuan mengolah dan memanfaatkan bahan alam atau barang bekas menjadi karya seni yang bernilai estetis. Pemanfaatan bahan alam, seperti cangkang kerang, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual dan inovatif. (Ramadhani, A., & Suryani, 2023) menegaskan bahwa pengetahuan dan keterampilan siswa berkembang melalui interaksi dan pengalaman nyata, sehingga penggunaan media yang berasal dari lingkungan sekitar dapat menjembatani keterkaitan antara pembelajaran di sekolah dan kehidupan sehari-hari. Cangkang kerang memiliki karakteristik unik dari segi bentuk, warna, dan tekstur yang memungkinkan untuk diolah menjadi berbagai karya seni yang menarik. Selain itu, pemanfaatan bahan alam juga berkontribusi dalam menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa.

Meskipun memiliki potensi yang besar, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas V SDN 24 Duingingi dalam memanfaatkan cangkang kerang

sebagai media berkarya masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam proses pembuatan, teknik penyusunan, serta pengolahan bahan menjadi karya yang estetis. Hal ini tercermin dari hasil karya yang masih sederhana, kurang variatif, serta belum menunjukkan kreativitas yang optimal. Selain itu, rendahnya pemahaman terhadap teknik pengolahan bahan menyebabkan siswa kurang percaya diri dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Rendahnya kemampuan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain strategi pembelajaran yang belum optimal dalam mengembangkan kreativitas siswa, keterbatasan variasi media pembelajaran, kurangnya bimbingan teknis dari guru, serta rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap materi yang dianggap sulit. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran seni rupa dengan praktik yang terjadi di lapangan, sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan cangkang kerang

sebagai media dalam pembelajaran seni rupa. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan kreativitas siswa, serta menumbuhkan kesadaran lingkungan. (Sari, P. M., 2024) menyatakan bahwa pemanfaatan bahan alam dalam pembelajaran memiliki fungsi ganda, yaitu mengembangkan keterampilan seni sekaligus menanamkan kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hidayat, R., & Lestari, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan cangkang kerang secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas serta kesadaran lingkungan siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan pemanfaatan cangkang kerang sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN 24 Duingingi dalam berkarya seni rupa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran yang lebih kreatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN 24 Duingingi, Kota Gorontalo, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 19 orang, terdiri atas 9 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 dengan fokus pada peningkatan kreativitas siswa melalui pemanfaatan cangkang kerang sebagai media pembelajaran seni rupa.

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus. Pada tahap perencanaan, disusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, serta dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan cangkang kerang, yang meliputi pemberian

materi, demonstrasi teknik, serta praktik pembuatan karya seni oleh siswa secara berkelompok. Tahap observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan pada setiap siklus guna menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dengan mengacu pada indikator yang dikembangkan dari (Jailani, 2023). Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran dan upaya peningkatan kreativitas siswa. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan karya seni berbasis cangkang kerang berdasarkan aspek kreativitas, ketepatan penggunaan alat dan bahan, serta kerja sama kelompok. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, arsip, dan dokumen relevan lainnya.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengolah data hasil penelitian ke dalam bentuk persentase. Aktivitas guru dianalisis menggunakan rumus persentase keterlaksanaan menurut (Millah et al., 2023), sedangkan aktivitas siswa dianalisis menggunakan rumus persentase berdasarkan. Kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa mengacu pada kategori sangat baik (87–100), baik (75–86), cukup (65–74), dan kurang (<64). Selanjutnya, kemampuan siswa dianalisis berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan rumus: jumlah siswa yang mampu dibagi jumlah seluruh siswa dikalikan 100%. Hasil analisis kemudian dikategorikan menjadi mampu ( $\geq 75\%$ ) dan kurang mampu ( $\leq 75\%$ ). Analisis dilakukan secara berkelanjutan pada setiap siklus untuk menentukan keberhasilan tindakan dalam meningkatkan kreativitas siswa (Sugiyono, 2022).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 24 Duingi yang berjumlah 19 orang. Data hasil penelitian diperoleh melalui observasi awal, pengamatan aktivitas guru dan

siswa, serta penilaian kreativitas siswa pada setiap siklus pembelajaran.

Data awal menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi awal yang disajikan

pada Tabel 1, dimana hanya 7 siswa (36,8%) yang mencapai kategori tuntas, sedangkan 12 siswa (63,2%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1 Hasil Observasi Awal Kreativitas Siswa**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	7	36,8
Tidak Tuntas	12	63,2
Jumlah	19	100

Sumber: Data hasil observasi awal

Selanjutnya, hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru masih didominasi kategori baik (50%) dan sangat baik (40%), namun pada

pertemuan berikutnya mengalami peningkatan hingga mencapai kategori sangat baik sebesar 80% pada pertemuan keempat. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran menggunakan media cangkang kerang.

**Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Setiap Pertemuan**

Kriteria	Pertemuan 1	(%)	Pertemuan 2	(%)	Pertemuan 3	(%)	Pertemuan 4	(%)
Sangat Baik	8	40	14	70	15	75	16	80
Baik	10	50	6	30	5	25	4	20
Cukup Baik	2	10	0	0	0	0	0	0
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	20	100	20	100	20	100	20	100

Sumber: Data pengamatan aktivitas guru

Pengamatan terhadap aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada pertemuan pertama, aktivitas siswa masih berada pada kategori cukup baik (28%) dan sangat baik (44%), namun secara bertahap meningkat hingga mencapai

kategori sangat baik sebesar 83% pada pertemuan keempat. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media cangkang kerang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

**Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Siswa pada Setiap Pertemuan**

Kriteria	Pertemuan 1	(%)	Pertemuan 2	(%)	Pertemuan 3	(%)	Pertemuan 4	(%)
Sangat Baik	8	44	12	67	12	67	15	83
Baik	5	28	4	22	6	33	3	17
Cukup Baik	5	28	2	11	0	0	0	0
Kurang	0	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	18	100	18	100	18	100	18	100

Sumber: Data pengamatan aktivitas siswa

Hasil penilaian kreativitas siswa pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Pada pertemuan pertama, sebanyak 9 siswa (47%) telah mencapai kategori mampu,

sedangkan 10 siswa (53%) belum mampu. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang mampu meningkat menjadi 13 siswa (68%), sedangkan 6 siswa (32%) masih belum mampu.

**Tabel 4 Hasil Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Mampu	9	47
Tidak Mampu	10	53
Jumlah	19	100

Sumber: Data hasil penilaian siswa

**Tabel 5 Hasil Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Mampu	13	68
Tidak Mampu	6	32
Jumlah	19	100

Sumber: Data hasil penilaian siswa

Pada siklus II, peningkatan kreativitas siswa semakin terlihat signifikan. Pada pertemuan pertama, jumlah siswa yang mampu mencapai 15 orang (79%), sedangkan 4 siswa (21%) masih belum mampu.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua seluruh siswa (100%) telah mencapai kategori mampu, yang menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan berhasil meningkatkan kreativitas siswa secara optimal.

**Tabel 6 Hasil Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan I**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Mampu	15	79
Tidak Mampu	4	21
Jumlah	19	100

Sumber: Data hasil penilaian siswa

**Tabel 7 Hasil Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan II**

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
----------	--------------	----------------

---

Mampu	19	100
Tidak Mampu	0	0
Jumlah	19	100

---

Sumber: Data hasil penilaian siswa

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan cangkang kerang sebagai media pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN 24 Duingi secara signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa dari 36,8% pada kondisi awal menjadi 100% pada akhir siklus II, serta didukung oleh peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa setelah pelaksanaan tindakan mengindikasikan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang terstruktur dan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan cangkang kerang sebagai media berkarya seni rupa. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Rukoyah et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran seni rupa akan mencapai tujuan optimal apabila siswa diberikan pengalaman langsung serta ruang

untuk berkreasi, bukan hanya menerima penjelasan teoritis. Dengan demikian, keterlibatan aktif siswa dalam proses praktik menjadi faktor penting dalam mengembangkan kreativitas mereka.

Peningkatan yang terjadi juga konsisten dengan hasil penelitian (Hidayat, R., & Lestari, 2024) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan bahan alam seperti cangkang kerang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas siswa. Karakteristik unik cangkang kerang yang memiliki variasi bentuk, warna, dan tekstur memberikan stimulus visual dan imajinatif yang mendorong siswa untuk menghasilkan karya seni yang beragam. Selain itu, pembelajaran ini turut menumbuhkan kesadaran lingkungan pada siswa, karena mereka belajar memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan sekitar menjadi produk yang bernilai estetika. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan lingkungan berbasis seni yang dikemukakan oleh (Sari, P. M., 2024) bahwa pembelajaran seni berbasis bahan

alam memiliki fungsi ganda, yaitu mengembangkan kemampuan seni sekaligus menanamkan sikap peduli terhadap lingkungan.

Pada siklus I, peningkatan kemampuan siswa belum menunjukkan hasil yang optimal karena sebagian siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan bahan dan teknik baru. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain kurangnya ketelitian dalam mengolah bahan serta keterbatasan ide dalam merancang karya seni. Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II melalui perubahan tema karya menjadi kolase, pemberian contoh karya yang lebih konkret, serta pendampingan secara individual bagi siswa yang mengalami kesulitan. Perbaikan strategi ini terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN 24 Duingi Kota Gorontalo menunjukkan hasil yang baik. Penerapan dua siklus pembelajaran, dimana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan, memperlihatkan adanya peningkatan kreativitas siswa secara bertahap sejak observasi awal

hingga akhir siklus II. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan seperti menyapa siswa, memimpin doa, memberikan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya pada kegiatan inti, siswa diberikan penjelasan materi secara sederhana, dilanjutkan dengan praktik pembuatan karya seni menggunakan cangkang kerang, serta presentasi hasil karya di depan kelas. Kegiatan diakhiri dengan refleksi untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman belajar siswa. Selama proses berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan penilaian berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sesuai dengan harapan. Pada siklus I, dari 19 siswa terdapat 13 siswa (68%) yang telah menunjukkan kemampuan kreativitas, sedangkan 6 siswa (32%) belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75%. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pada akhir siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dimana 18 siswa (95%) telah mencapai kategori mampu, sedangkan hanya 1 siswa (5%) yang

belum mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media cangkang kerang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Secara individual, sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai pada setiap siklus, terutama pada aspek kreativitas, kemampuan menggunakan alat dan bahan, serta kerja sama dalam kelompok. Namun demikian, masih terdapat satu siswa yaitu W.D yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Ketidakefektifan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya rendahnya kepercayaan diri siswa yang menyebabkan kurangnya partisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung takut untuk bertanya, mencoba hal baru, dan mengemukakan ide, sehingga menghambat perkembangan berpikir kreatif dalam proses pembuatan karya seni.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain dengan membangun kepercayaan diri siswa melalui pemberian apresiasi terhadap usaha yang dilakukan, melibatkan siswa dalam kelompok kecil agar lebih nyaman dalam berbagi ide, serta

menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung dimana kesalahan dipandang sebagai bagian dari proses belajar. Selain itu, siswa perlu didorong untuk berani bertanya tanpa rasa takut atau tekanan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Dengan pendekatan tersebut, kemampuan kreativitas siswa diharapkan dapat berkembang secara bertahap dan berkelanjutan.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan cangkang kerang sebagai media pembelajaran dalam seni rupa secara efektif mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa kelas V SDN 24 Duingi dalam membuat karya mozaik. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari capaian hasil belajar, tetapi juga dari keterlibatan aktif siswa, kemampuan mereka dalam mengeksplorasi ide, serta keterampilan dalam memanfaatkan bahan alami sebagai media berkarya. Dengan demikian, penerapan media berbasis lingkungan memberikan kontribusi nyata terhadap

pengembangan pembelajaran seni rupa yang lebih kontekstual, kreatif, dan bermakna.

Temuan ini menguatkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan bahan alam di sekitar siswa dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Selain itu, penggunaan cangkang kerang juga memberikan implikasi positif terhadap penanaman kesadaran lingkungan dan sikap apresiatif terhadap pemanfaatan limbah menjadi produk bernilai estetis. Namun demikian, penelitian ini masih terbatas pada konteks satu kelas dan satu jenis media, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru seni rupa dapat secara konsisten memanfaatkan bahan-bahan alami sebagai media pembelajaran untuk mendorong kreativitas dan keterampilan siswa secara optimal. Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung melalui penyediaan fasilitas, sarana, serta kebijakan yang menunjang pembelajaran berbasis praktik dan eksplorasi. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi media dan

pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif serta melibatkan subjek yang lebih luas guna memperkuat validitas temuan dan memperkaya praktik pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eisner, E. W. (2022). *Pendidikan seni rupa sebagai bentuk pemikiran: Teori dan praktik* (Vol. 45, Issue 48). Universitas Negeri Malang.
- Hidayat, R., & Lestari, S. (2024). Efektivitas pemanfaatan cangkang kerang sebagai media pembelajaran seni rupa terhadap Kreativitas dan kesadaran lingkungan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 9(2), 112–125.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam, IHSAN*, 1(2), 1-9.
- Millah, A. S., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). *Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. 1(2), 140–153.
- Putri, R., Shofyana, N., Wijayanto, W., Kudus, U. M., & Tengah, J. (2026). *Buletin Edukasi Indonesia (BEI)*. 5(01), 33–43. <https://doi.org/10.56741/IISTR.bei.001959>
- Ramadhani, A., & Suryani, N. (2023). *Konstruktivisme sosial dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan*. Ombak.
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). *Analisis peran pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar*. 3(1), 94–

- 108.
- Sari, P. M., & W. (2024). *Pendidikan lingkungan berbasis seni: Konsep, model, dan implementasi di sekolah dasar*. Penerbit Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Telaumbanua, K. (2024). Manfaat Seni Rupa dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini. *KHIRANI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 123–135.
- Zudan Rosyidi, V. A. (2024). STRATEGI PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PADA ANAK MADRASAH IBTIDAIYAH Zudan. *Cilpa : Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 9(2), 130–135.