

## **PENGARUH PENGGUNAAN BUBUR KERTAS TERHADAP KREATIVITAS SENI RUPA SISWA DI SEKOLAH DASAR**

Chusnul Hayati<sup>1</sup>, Irna Khaleda Nurmeta<sup>2</sup>, Luthfi Hamdani Maula<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
chusnulhyt@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The background of this research is that when learning SBDP in class, there are limited tools and materials for making three-dimensional works of art. Student creativity is still lacking because when making three-dimensional works of art students find it difficult to make them and sometimes the works that are made get help. The aim of the study was to determine the effect of using papier-mâché on the visual arts creativity of elementary school students. The research method used is a Quasi Experimental Design research method. The population of this study was 30 students in class IV SD, with 15 students as an experimental class and 15 students in the control class. Data collection techniques in the form of non-test data with interview instruments and tests with test sheet instruments. The data analysis technique used the paired samples t-test and the t-test of two independent samples whose homogeneity and normality had previously been known. The results showed that the average post-test result in the experimental class was 76.8, and the control class had an average post-test score of 65.5. So that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. From these results it can be concluded that there is an effect of using pulp on the art creativity of students in elementary schools.*

**Keyword :** *Pulp, Art Creativity, Elementary School*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi saat pembelajaran SBDP di kelas adanya keterbatasan alat dan bahan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi. Kreativitas siswa yang masih kurang dikarenakan saat pembuatan karya seni rupa tiga dimensi siswa merasa sulit membuatnya dan terkadang karya yang dibuat hasil mendapat bantuan. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan bubur kertas terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Quasi Ekperimental Design*. Populasi penelitian ini yakni 30 orang siswa kelas IV SDN Lamping 2, dengan jumlah siswa sebagai kelas eksperimen 15 orang dan jumlah siswa kelas kontrol 15 orang. Teknik pengumpulan data berupa data nontes dengan instrument wawancara dan tes dengan instrument lembar tes. Teknik analisis data menggunakan *paired sampels t-test* yang sebelumnya telah diketahui homogenitas dan normalitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil pada post-test pada kelas eksperimen sebesar 76,8, dan untuk kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *post-test* sebesar 65,5. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bubur kertas terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Bubur Kertas, Kreativitas Seni Rupa, Sekolah Dasar

## **A. Pendahuluan**

Proses pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) di sekolah diarahkan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan seni yaitu meningkatkan kemampuan berekspresi dan kemampuan apresiasi, sehingga setiap individu dapat lebih memahami budaya. Hal tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh Wekke & Astuti (dalam Annisa, et al. 2020:87) menyebutkan bahwa Pendidikan seni merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kecakapan kognitif serta kreatif anak didik dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan norma atau aturan estetika yang telah ditentukan. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) itu adalah salah satu faktor penentu dalam pembentukan kepribadian siswa dikarenakan pendidikannya bersifat banyak bahasa, banyak dimensi, dan banyak budaya. Pembelajaran seni yang meliputi beberapa jenis yaitu seni tari, seni musik, seni teater, dan seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat di sekolah di arahkan untuk

mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya.

Pendidikan Seni rupa mengutamakan pada estetika yang dapat dinikmati oleh indera pengelihatan, selain itu sebagai wadah bagi peserta didik untuk menuangkan gagasan atau ide yang menghasilkan sebuah karya. Hal ini selaras dengan pendapat dari Fitria, et al (dalam Handayani, et al. 2021:620) mengemukakan bahwa Seni rupa suatu cabang seni yang menghasilkan karya dimana bentuk dan kualitasnya dapat di rasakan oleh indera manusia, khususnya indera penglihatan dan indera peraba, dan juga dapat dinikmati oleh masyarakat secara umum karena memiliki bentuk dan wujud nyata dan dapat dilihat. Pembelajaran seni rupa memiliki kaitan yang sangat erat dengan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap individu perlu di digali dan dilatih sejak dini. Menurut Tadkiroatun (dalam Hasanah, & Suyadi 2020 :162) Kreativitas adalah sebuah ide atau gagasan baru, strategi, pemahaman atau model baru yang di aktualisasikan lewat sebuah karya, dan kemudian digunakan

dalam kehidupan setiap individu atau kelompok. Kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungan dimanapun ia berada.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa pembelajaran SBdP di kelas IV belum di laksanakan secara maksimal. Pada saat pembelajaran seni rupa di kelas adanya keterbatasan alat dan bahan untuk membuat karya seni rupa tiga dimensi. Guru tidak memberikan pengetahuan pembelajaran secara langsung menyebabkan peserta didik tidak mengetahui bagaimana cara membuat karya seni rupa tiga dimensi karena guru merasa tidak memiliki keahlian dalam bidang seni, salah satunya guru hanya menyuruh peserta didik untuk mencari inspirasi yang sudah ada di *Google* sebagai contoh dalam membuat karya. Peserta didik juga merasa bahwa membuat sebuah karya seni rupa tiga dimensi itu merupakan hal yang sangat sulit terkadang karya yang dibuat hasil dari bantuan orang tua peserta didik dan karya yang dihasilkannya pun kurang maksimal. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Komala Sari D.I, et al 2021) mengatakan dengan menggunakan sebuah media peserta

didik akan lebih tertarik saat pembelajaran, selain itu peserta didik juga akan lebih aktif dalam menuangkan imajinasi serta kreativitas yang ada dalam diri peserta didik. Dalam penelitian ini penulis menggunakan sebuah karya seni rupa bubuk kertas

Penggunaan bubuk kertas ini merupakan salah satu media yang ramah lingkungan dapat mengurangi penumpukan sampah kertas. Pembuatan bubuk kertas dapat dibuat dalam berbagai macam bentuk yang dapat dijadikan sebuah karya seni rupa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas maka penulis tertarik menerapkan sebuah media pembelajaran untuk melihat pengaruh kreativitas siswa satunya menggunakan karya seni rupa bubuk kertas.

## **B. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2022: 72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Adapaun jenis

penelitian yang digunakan adalah *Quasi Ekperimental Design* Sugiyono (2022:77) desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian eksperimen. Populasi Populasi penelitian ini yakni 30 orang siswa kelas IV SDN Lamping 2 dengan jumlah siswa sebagai kelas eksperimen 15 orang dan jumlah siswa kelas control 15 orang. Pada kelas eksperimen diberikannya perlakuan dengan menggunakan bubuk kertas, sedangkan kelas kontrol tidak diberikannya perlakuan menggunakan bubuk kertas. Pada kelas eksperimen maupun kelas control akan diberikan pre-test dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas awal peserta didik kemudian diberikan post-test di akhir kegiatan untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Teknik pengumpulan data berupa data nontes dengan instrument wawancara dan tes dengan instrument lembar tes. Teknik tes ini untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi pembelajaran SBdP. Penelitian ini dilakukan 3 pengujian

analisis data yaitu uji prasyarat analisis, analisis data *pre-test* dan data *post-test* dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dilakukan analisis data *pre-test* dan *post-test* menggunakan *paired samples t-test* dan uji t sampel independent. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui perlakuan mana yang lebih efektif diberikan pada masing-masing kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

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

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil pretest dan posttest untuk mengetahui kreativitas peserta didik. Sebelum dilakukan analisis uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan nilai sig. *Shapiro Wilk* dari pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ). Pada kelas eksperimen

memperoleh nilai signifikansi 0,717 dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,809. Berdasarkan kriteria uji yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena kedua nilai sig yang diperoleh dari kedua uji tersebut diperoleh nilai sig. > 0,05 yang berarti  $H_0$  diterima.

Sedangkan nilai signifikansi (sig.) Shapiro-Wilk dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol keduanya memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai 0,05 (sig>0,05). Pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi 0,113. dan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,067. Berdasarkan kriteria uji yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal, karena kedua nilai sig yang diperoleh dari kedua uji tersebut diperoleh nilai sig. > 0,05 yang berarti  $H_0$  diterima.

Setelah uji prasyarat normalitas dilakukan maka uji selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data dari kelas eksperimen dan kelas control bersifat homogen atau heterogeny.

Berikut adalah hasil uji homogenitas kreativitas seni rupa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji homogenitas pretets bahwa kelas eksperimen dan kelas Kontrol keduanya homogen. Dilihat dari Based On Mean apabila nilai signifikansinya lebih dari 05 (nilai sig. > 0,05) maka data dikatakan homogen. Dari hasil uji homogenitas didapatkan bahwa hasil pretest memperoleh nilai signifikansi 0,0669. Selanjutnya uji homogenitas posttest bahwa kelas kelas eksperimen dan kelas Kontrol keduanya homogen. Dilihat dari Based On Mean apabila nilai signifikansinya lebih dari 05 (nilai sig. > 0,05) maka data dikatakan homogen. Dari hasil uji homogenitas didapatkan bahwa hasil pretest memperoleh nilai signifikansi 0,856. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas selanjutnya dapat digunakan uji hipotesis yakni u-tes yang digunakan untuk mengetahui perbedaan nilai rata-rata belajar akhir hasil kreativitas seni rupa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria uji yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika nilai sig. < 0,05. Uji hipotesis digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Paired-Sampel T-Test*.

Berdasarkan hasil uji Paired-Sampel T-Test bahwa adanya pengaruh dari penggunaan bubuk kertas terhadap kreativitas seni rupa pada kelas eksperimen eksperimen memperoleh nilai  $\text{sig.}=0,000$  yang berarti nilai  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sedangkan pada kelas kontrol dapat dilihat bahwa hasil pengujian dari uji T dua Sampel Berpasangan (*Paired Samples T Test*) memperoleh nilai  $\text{sig.}= 0,060$  yang berarti nilai  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.. Setelah dilakukan pengujian menggunakan Uji *Paired Samples T Test* dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan hasil *post-test* dan pretets kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan antara pretest dan posttest.

Pada awal sebelum diberikannya perlakuan pemerolehan nilai pada kelas eksperimen dan keals kontrol tidak jauh berbeda, rata-rata nilai pretest yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 61,4 sedangkan keals kontrol sebesar 57,5. Setelah dilaksanakan penelitian diperoleh nilai rata-rata akhir (*posttest*) yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 76,8 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 65,5.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan bubuk kertas terhadap kreativitas seni rupa ternyata  $H_1$  diterima. Maka disimpulkan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *posttest* kelas kontrol. Dalam kreativitas seni rupa peserta didik kelas IV. Hal ini terjadi karena pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada masing-masing kelas setelah diberikan perlakuan mendapat respon yang berbeda. Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media bubuk kertas peserta didik lebih antusias dan tertarik karena peserta didik belum pernah membuat atau terlibat langsung dalam proses pembuatan bubuk kertas serta memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik, selain itu kertas merupakan bahan yang mudah didapatkan juga dapat didaur ulang selain itu bermanfaat bagi lingkungan untuk mengurangi penumpukan sampah. Kertas juga memiliki nilai ekonomi apabila dimanfaatkan secara optimal salah satunya pembuatan bubuk kertas yang dijadikan sebuah karya seni rupa tiga dimensi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Basyari , et al. 2022) bahwa limbah

kertas merupakan media yang ramah lingkungan dapat dimanfaatkan menjadi barang yang memiliki nilai salah satunya menjadi bubur kertas yang dijadikan sebagai media saat pembelajaran.

Pembuat karya seni rupa tiga dimensi tentunya berkaitan dengan kreativitas seseorang salah satunya dalam pembuatan bubur kertas ini karena pembuatan bubur kertas dapat dijadikan sesuatu memiliki nilai, keindahan, serta pengalaman kreatif peserta didik. Kertas yang tadinya hanya lembaran kertas biasa dengan adanya ide kreatif yang dimiliki seseorang kemudian diwujudkan menjadi karya seni. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Septikasari, et al. (2021) mengatakan bahwa dalam pembuatan bubur kertas mampu menumbuhkan kreativitas.

Penelitian yang telah dilakukan bahwa kreativitas yang dimiliki peserta didik sudah muncul dalam hal ini, karena peserta didik mampu membuat karya dengan menggunakan imajinasi yang dimilikinya selain itu peserta didik diarahkan untuk menciptakan sesuatu yang menghasilkan karya seni yang nyata. Hal tersebut selaras dengan yang diungkapkan oleh

Gallagher (dalam Yuliani et al. 2020:2) pun dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa kreativitas memiliki hubungan dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu hal ini dapat dikatakan kreativitas.

Pembuatan bubur kertas ini termasuk kedalam bentuk karya tiga dimensi dimana hasil karya yang dibuat peserta yaitu patung dengan bentuk-bentuk hewan dan tumbuhan yang bervariasi memiliki panjang, lebar, tinggi, volume serta bentuknya dapat dilihat dari berbagai arah juga dapat dinikmati oleh mata dan juga dapat disentuh oleh tangan. Hal ini selaras dengan Salam, Sofyan et al (2020:41) mengungkapkan bahwa karya seni rupa tiga dimensi merupakan sebuah karya seni rupa yang memiliki dimensi panjang, dan lebar, serta wujudnya dapat dinikmati dari berbagai arah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kreativitas seni rupa siswa di kelas empat dengan menggunakan media bubur kertas sebagai media yang di uji cobakan di peroleh bahwa kelas yang menggunakan media bubur kertas yakni kelas eksperimen (IVa) memiliki

nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa media bubur kertas berpengaruh terhadap kreativitas seni rupa.

#### **D. Kesimpulan**

Dapat dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan maka dilakukan pada kelas IVa yaitu kelas eksperimen dan kelas IVb yaitu kelas kontrol dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan signifikansi dari hasil akhir dari siswa yang belajar menggunakan media bubur kertas dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan siswa yang belajar pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media bubur kertas memiliki hasil nilai yang lebih tinggi setelah diberikannya perlakuan dibandingkan siswa yang belajar secara konvensional. Hasil nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen yakni dengan rata-rata presentase nilai sebesar 76%. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media bubur kertas memberikan pengaruh terhadap kreativitas seni rupa pada siswa di Sekolah Dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, et al. (2020). "Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Di Madrasah Berbasis Kearifan Lokal". 3 (2). 88-90.
- Basyari, et al. (2022). Daur Ulang Limbah Kertas Menjadi Media Pembelajaran Literasi Peta Pada KKG SD Kota Ciberem. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2 (1). 87-98.
- Handayani, et al. (2021). "Nilai Karakter pada Motif Batik Sejarah Khas Ngawi sebagai Muatan Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*. 5 (2). 619 – 626.
- Hasanah & Suyadi. (2020). "Pengembangan Kreativitas Dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 03 (2). 162-196.
- Komalasari D, Dewi K, Taher M, (2021) Pengaruh Penggunaan Media Stick Figure terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Kelas 5 Di Sdn 20 Ampena. *Jurnal Ilmiah*



profesi Pendidikan. 6(3). 283-289.

Salam et al. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Makasar: Badan Penerbit UNM.

Septikasari. R. et al. (2021). Sosialisasi Pembuatan Karya Seni Patung Dengan Teknik Butsir Untuk Membentuk Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGMI STKIP Nurul Huda. STKIP Nurul Huda. 23-27.

Sugiono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta: Bandung.

Yuliani et al. (2020). Memacu Kreativitas dalam Bermain.: Pembelajaran Anak Usia Dini. Jakarta;Sinar Grafik Offset.