



MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PLASTISIN MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS X-7 SMA NEGERI 3 MAKASSAR

Aldi Sunanto

Universitas Negeri Makassar/ Email: aldsumargai@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-05-2025</i> <i>Revised; 03-06-2025</i> <i>Accepted; 04-07-2025</i> <i>Published; 25-08-2025</i>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan pembuatan karya seni rupa 3 dimensi menggunakan bahan plastisin di SMA Negeri 3 Makassar. Hasil penelitian kreativitas seni rupa 3 dimensi oleh siswa melalui bahan dasar plastisin di SMA Negeri 03 Makassar dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media Plastisin dapat meningkatkan kreativitas belajar Mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas X-7 SMA Negeri 3 Makassar. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian peningkatan aktivitas mengalami kenaikan yaitu 75,50% pada siklus I naik menjadi 90,50% pada siklus II. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata) siswa tanpa penggunaan Media Plastisin 73,69 menjadi 77,34 dan menjadi 80,99 setelah penggunaan media Plastisin. Hasil deskriptif persentase ketuntasan belajar yaitu, berawal pada kondisi pra-tindakan, siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan secara signifikan dari 70,50% hingga mencapai 90,50% dan sudah melebihi ketentuan 85% dari anak yang berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media plastisin dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan sangat baik, yang dapat terlihat rentang peningkatan kreativitas dari pra-tindakan hingga siklus kedua sebesar 37,30%.</p>
Key words: <i>Peningkatan Kreativitas</i> <i>Belajar Siswa, Seni Kriya</i> <i>3 Dimensi, Plastisin</i>	artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan secara sengaja oleh individu yang berkompeten untuk memberikan ilmu dan keterampilan kepada siswa (Wibowo, 2012: 19). Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif mengembangkan potensinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Mulyasa, 2014: 35). Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2006, pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena memiliki keunikan, makna, dan manfaat yang penting bagi perkembangan siswa. Hal ini dicapai melalui pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspressi, berkreasi, dan berapresiasi melalui pendekatan "belajar dengan seni" dan "belajar melalui seni," yang tidak dapat digantikan oleh mata pelajaran lain.

Tujuan pendidikan seni budaya ditemukan ada 4 (empat) aspek; 1) Memahami konsep dan pentingnya Seni Budaya; 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap Seni Budaya; 3) Menampilkan kreativitas melalui Seni Budaya; 4) Menampilkan peran serta dalam Seni Budaya dalam tingkat lokal, teritorial, maupun internasional. Pendidikan seni di sekolah umum, pada dasarnya diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa, serta memiliki daya cipta, sehingga terbentuknya kesadaran terhadap nilai-nilai seni budaya. Kemampuan ini dapat tumbuh berkembang, bila dilakukan serangkaian kegiatan pengamatan, penilaian, analisis dan penghargaan terhadap karya seni, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Salah satu unsur penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran adalah guru. Guru mempunyai peran yang sangat penting di antaranya sebagai perancang pengajaran yang harus merencanakan kegiatan belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang berkualitas yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan yang menumbuhkan kreativitas guru untuk lebih memanfaatkan media dan kondisi di dalam kelas agar lebih menyenangkan. Proses aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja. Akan tetapi, pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar siswa. Kreativitas bisa dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai variasi pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan sangat berkaitan erat dengan belajar. Solihati dkk., (2018, h.29) menyatakan bahwa "belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar guna untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan yang baru sehingga seseorang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang baik dalam berpikir maupun bertindak". Tercapainya tujuan pendidikan bergantung pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah dimana guru seharusnya mempersiapkan perangkat pembelajaran serta menguasai beberapa teknik dan metode pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyati, (2019, h. 283) menyatakan bahwa "dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tidak merasa terbebani dan akan lebih

bagus lagi jika guru juga menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang interaktif”.

Dalam proses belajar mengajar, keberadaan media sangat penting karena dapat membantu mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan dengan berfungsi sebagai perantara atau alat bantu. Media dapat menyederhanakan kerumitan bahan yang akan diajarkan kepada siswa. Fungsi media akan lebih optimal jika guru dapat memanfaatkannya dengan kreatif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Aswan dan Djamarah, 2010: 120). Dalam penggunaan media, guru sebaiknya memiliki kreativitas, karena pemikiran kreatif melibatkan rangkaian proses untuk menciptakan sesuatu yang baru dari berbagai ide, keterampilan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan. Dengan kreativitas yang dimiliki, guru dapat menggabungkan berbagai ide, keterampilan, konsep, pengalaman, dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga media dapat digunakan secara maksimal.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni rupa, pengalaman estetik, ekspresif, dan kreatif belum terwujud sepenuhnya. Di SMA Negeri 3 Makassar, media plastisin belum pernah digunakan sebagai sumber belajar dalam membuat seni kriya. Hal ini mempengaruhi kreativitas siswa dalam berkarya seni rupa. Minat siswa dalam pembelajaran juga kurang karena kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran. Diharapkan dengan adanya variasi penggunaan media dalam pembelajaran seni kriya, apresiasi siswa terhadap karya-karya yang dibuat akan meningkat, dan siswa dapat mengapresiasi karya seni kriya dengan lebih baik. Pembelajaran seni kriya yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Makassar meliputi seni kriya 3 dimensi dengan bahan plastik, logam, piloks, cat, kardus dan bahan bekas lainnya. Dalam pembelajaran ini, siswa umumnya kesulitan mendapatkan bahan yang berkualitas baik. Mereka hanya mengambil bahan sederhana yang memungkinkan timbulnya sampah di kelas seperti botol kaleng atau sampah plastik sehingga menyebabkan lantai dan meja menjadi kotor. Hal ini berdampak pada pelajaran berikutnya karena waktu yang dibutuhkan untuk membersihkan ruangan cukup lama. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dicoba menggunakan plastisin sebagai bahan dalam kegiatan karya seni 3 dimensi.

Elizabeth B. Hurlock (2012: 4) berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang merupakan hasil dari kegiatan imajinatif atau sintesa pemikiran, bukan sekadar rangkuman, melainkan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademiknya (Diana Vidya Fakhriyani, 2016: 193). Kreativitas memegang peranan penting dalam kehidupan seseorang, sehingga perlu dikembangkan sejak dini. Namun, kreativitas siswa kadang terhambat oleh kurangnya pelatihan dan imajinasi dalam berkreasi, yang dapat mengurangi antusiasme mereka. Faktor-faktor yang menghambat kreativitas siswa antara lain kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berikutnya, sehingga siswa tidak dapat menghargai karya mereka dengan benar. Respon siswa selama pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas juga kurang, karena sebagian dari mereka tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam mengembangkan kreativitas siswa, perlu digunakan cara-cara tertentu agar kreativitas tersebut dapat berkembang dalam diri siswa. Salah satunya yaitu dengan menerapkan

permainan. Permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar. Media pembelajaran quip memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Namun saat ini media pembelajaran di SMA Negeri 3 Makassar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru memberikan sebuah kertas kosong dimana seluruh anak diminta untuk menggambar, sebagian besar anak tampak bingung, apa yang akan digambar di kertas tersebut. Selain itu, media pembelajaran yang disediakan tidak menarik atau kurang efektif dimana media pembelajarannya hanya tersebar pada lembar kegiatan siswa (LKS) sehingga pembelajaran terlihat monoton dan membuat anak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa salah satunya adalah media plastisin.

Plastisin merupakan bahan utama untuk bermain siswa, dan selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa. Aktivitas bermain plastisin ini melibatkan membentuk dan mewarnai, sehingga menghasilkan berbagai bentuk. Media plastisin ini membuat siswa gemar berkreasi, yang pada gilirannya mengembangkan kreativitas mereka. Siswa diajak untuk menggunakan imajinasi mereka dalam membuat atau menciptakan berbagai bentuk seperti angka, huruf, binatang, buah, dan lain-lain (Kartini, Sujarwo, 2004: 201). Pemilihan plastisin sebagai bahan untuk membuat karya seni 3 dimensi didasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: 1) Menarik. 2) Mudah ditemukan di toko-toko buku. 3) Tersedia dalam berbagai warna. 4) Tidak memerlukan pengolahan khusus. 5) Sangat mudah untuk mengubah bentuknya. 6) Tidak mengotori tempat pembuatannya. Namun, plastisin juga memiliki kelemahan, yaitu dapat meleleh jika terkena panas, tetapi masalah ini dapat diatasi dengan menutup karya yang sudah jadi dengan kertas atau kain jika akan dipindahkan ke tempat yang jauh. Dalam memahami teknik, fungsi, dan tujuan pembuatan seni patung, penting bagi masyarakat atau siswa untuk mengetahui hal ini. Karya seni rupa tiga dimensi, khususnya seni patung, memiliki berbagai teknik pembuatan yang berbeda-beda.

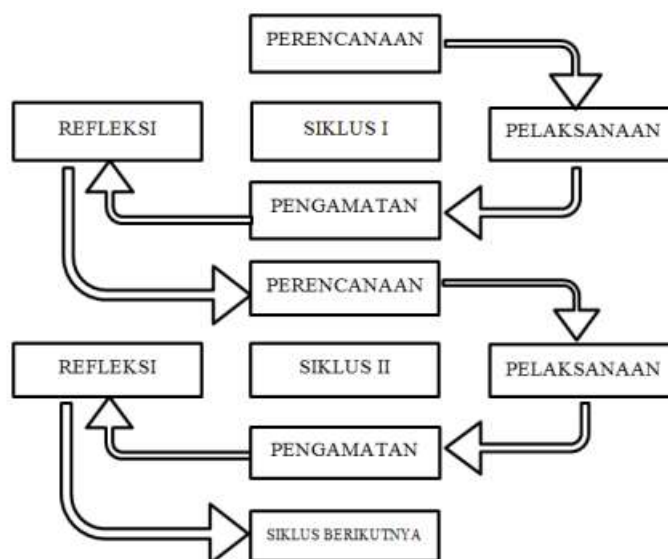
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2006, hlm. 3).

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan nilai rerata dan persentase hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya data penelitian masing-masing siklus di paparkan secara deskriptif kualitatif. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).

Gambar model PTK Kurt Lewin dalam penelitian ini digambarkan pada halaman selanjutnya.

Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Makassar di untuk mata pelajaran Seni Budaya. Sedangkan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-7 SMA Negeri 3 Makassar dengan jumlah peserta didik sebanyak 36 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 21 perempuan. Pemilihan kelas X-7 bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media Plastisin. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2024 dan dilakukan di UPT SMA 3 Makassar. Pelaksanaan penelitian ini sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 4 Maret dan 11 Maret 2024. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 Maret dan 25 Maret 2024.

Proses penelitian ini berbentuk siklus. Penelitian dilakukan dalam dua periode waktu dan setiap siklus terdiri dari 2 sesi. Pada setiap akhir siklus diadakan ujian untuk mengetahui kemajuan belajar siswa. Tahap proses penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan rencana tindak lanjut. Bagian desainnya dapat digambarkan sebagai berikut: 1) Merancang RPP dengan mendemonstrasikan pembelajaran berbasis masalah (PBL), 2) Menyusun bahan pembelajaran sesuai RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran Siklus I. Metode pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan tes praktek seni kriya 3 dimensi dari bahan plastisin. Setelah selesai proses pembelajaran, siswa mengerjakan tes. Tes ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Kriteria ketuntasan ukuran dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar kognitif. Hal ini ditandai dengan siswa mencapai nilai $75 \geq$ sebagai batas pencapaian kompetensi, yang dicapai oleh setidaknya 75 dari seluruh siswa. Informasi penelitian dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dan persentase hasil belajar siswa. Selanjutnya informasi penelitian setiap siklus disajikan secara kualitatif dan deskriptif. Hasil tingkat kemepuan siswa dan rata-rata kelas dibandingkan dengan nilai KKM

yang ditetapkan di SMA Negeri 3 Makassar, yaitu nilai ketuntasan 75 ke atas, dan belum tuntas jika mencapai 75. Kemudian setelah informasi hasil belajar dikumpulkan, hasil perhitungan tersebut diubah menjadi persentase standar hasil belajar.

Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi (2006: 24-25), yang menjadi obyek tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa unsur, antara lain:

- Unsur siswa, yang diamati adalah respon dan partisipasi terhadap pembelajaran Seni Budaya dengan penggunaan media Plastisin.
- Unsur guru, yang diamati adalah keterampilan guru menggunakan media Plastisin dalam pembelajaran Seni Budaya.
- Unsur materi, kesesuaian penyusunan bahan ajar dengan kurikulum.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti menerapkan beberapa indikator yang digunakan dalam penelitian ini sebagai acuan untuk penilaian peserta didik yakni indikator penilaian kerja sama, tanggung jawab dan kreativitas peserta didik. Pada tahapan pertama yakni melaksanakan asesmen dengan cara mengumpulkan data berupa kuisioner untuk mengukur sejauh mana peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta untuk mengetahui bagaimana kerjasama, tanggung jawab dan kreatifitas mereka dalam proses pembelajaran seni budaya sebelum diterapkan pembelajaran seni kriya 3 dimensi menggunakan bahan plastisin.

Sebelum mendalami hasil nilai peserta didik pada setiap siklus, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis nilai hasil belajar pada pra siklus di kelas X-7 SMA 3 Makassar. Berdasarkan data yang diperoleh dan data yang telah dianalisis, didapati bahwa pada tahap pra siklus, nilai rata-rata presentasi keterlibatan peserta didik didalam kelas dan hasil keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dengan materi seni kriya 3 dimensi berbahan non-plastisin masih banyak yang belum terlibat aktif dan ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif bahkan tidak aktif. Dari total 36 peserta didik, hanya 13 peserta didik yang aktif (30%), ada 16 (50%) peserta didik yang cukup aktif dalam pembelajaran, ada 6 (12%) peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, dan peserta didik yang tidak aktif berjumlah 1 orang (8%). Nilai rata-rata yang diperoleh dari tahap pra siklus adalah 60% yang menunjukkan keseluruhan kurangnya keaktifan belajar dan kurangnya kreatifitas siswa yang dialami peserta didik kelas X-7 dalam belajar seni kriya 3 dimensi.

Setelah melakukan pra-siklus tahap selanjutnya adalah melakukan tahapan selanjutnya yaitu tindakan kelas pada siklus I. Pada tahapan pemberian perlakuan siklus I peneliti melakukan pembelajaran seni kriya 3 dimensi menggunakan bahan plastisin untuk membantu mereka memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa dengan melibatkan kreasi membentuk dan mewarnai, sehingga menghasilkan berbagai bentuk kreatifitas bahkan keaktifan siswa. Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan pengambilan data hasil keterlibatan belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Hasil Kretifitas & Keaktifan Belajar Siswa (Siklus I)

No	Presentase (Nilai Siswa)	Jumlah Peserta Didik	Hasil Penilaian
1	81-100	18	Aktif
2	61-80	13	Cukup aktif
3	41-60	5	Kurang aktif
4	21-40	0	Tidak aktif

Berdasarkan data yang tersaji pada tabel 1 terlihat bahwa nilai rata rata dan presentasi keterlibatan peserta didik meningkat secara signifikan dari sebelumnya. Hasil keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan pembelajaran seni kriya 3 dimensi menggunakan bahan plastisin dapat meningkatkan hasil keterlibatan peserta didik didalam kelas X-7. Dari total 36 peserta didik didalam kelas, terdapat 18 (55%) peserta didik yang aktif , 13 (41%) peserta didik yang cukup aktif, peserta didik yang kurang aktif ada 5 orang (8%), dan pada siklus I ini tidak ada peserta didik yang tidak aktif . Nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I meningkat menjadi 75,50%.

Dalam kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I terdapat pula beberapa kendala yang dialami yakni adanya ketidakcocokan antara kreatifitas peserta didik dengan tema seni kriya berbahan plastisin yang diberikan, dimana peserta didik tidak diberi kebebasan dalam menentukan sendiri tema karya yang dibuatnya. Hal tersebut membuat siswa cepat bosan dan sering kali keluar masuk kelas bahkan meminta teman untuk mengerjakan tugas dan tanggung jawab mereka.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II setelah melaksanakan refleksi. Pada tahap refleksi, peneliti kemudian memberi kebebasan untuk pemilihan tema bagi siswa untuk bebas berkarya seni kriya 3 dimensi berbahan plastisin sesuai dengan karakter dan minat kreatifitas atau inovasi mereka yang selanjutnya mereka terapkan di siklus 2. Selain itu, diterapkan juga pengerjaan praktik seni kriya 3 dimensi berbahan plastisin secara individu untuk lebih membuka ruang bagi semua siswa untuk terambil dan aktif dalam pembelajaran. Pada tahapan pemberian perlakuan yang sama dengan siklus sebelumnya, di siklus 2 ini peneliti kembali melakukan pengambilan data hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Hasil Kreatifitas & Keaktifan Belajar Siswa (Siklus II)

No	Presentase (Nilai Siswa)	Jumlah Peserta Didik	Hasil Penilaian
1	81-100	30	Aktif
2	61-80	6	Cukup aktif
3	41-60	0	Kurang aktif
4	21-40	0	Tidak aktif

Data presentasi yang tersaji pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dan presentasi keaktifan, keterlibatan dan kreatifitas peserta didik meningkat secara signifikan dari sebelumnya.

Hasil keaktifan, keterlibatan dan kreatifitas peserta didik setelah dibelajarkan dengan memberi kebebasan untuk pemilihan tema bagi siswa untuk bebas berkarya seni kriya 3 dimensi berbahan plastisin sesuai dengan karakter dan minat kreatifitas atau inovasi mereka dapat meningkat. Dari total 36 peserta didik didalam kelas, ada 30 peserta didik yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran seni budaya atau sekitar 82,3 % dan peserta didik yang cukup aktif sekitar 6 orang (17,6 %), untuk peserta didik yang kurang aktif tidak ada dan peserta didik yang tidak aktif juga tidak ada. Nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I meningkat menjadi 90,50%.

Pembahasan

Penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan terdiri dari beberapa siklus Tindakan yang dirancang untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan, melaksanakan, hingga meninjau Kembali Tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dan II, maka dapat diketahui bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dari 60% sebelum tindakan menjadi 75,50% siklus I, dan menjadi 90,50% siklus II, di samping itu siswa juga terlihat telah berhasil dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan nilai (KKM = 70). Berdasarkan indikator keberhasilan penggunaan media Plastisin dalam meningkatkan keterampilan diskusi dalam belajar Seni Budaya siswa kelas X-7 SMA 3 Makassar adalah nilai siswa secara individu menjadi minimal (KKM = 70), dan ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 85\%$. Berikut ini adalah tabel perbandingan kegiatan siswa pada siklus 1 dan 2 berdasarkan hasil observasi kegiatan siswa.

Tabel 3. Perbandingan Kegiatan Siswa Siklus I dan II

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
2.	Aktivitas Siswa	75,50%	90,50%	Naik 15%

Sumber: Analisis nilai aktivitas siswa kelas X-7 (data setelah diolah)

Setelah pra-siklus, peneliti melakukan Tindakan kelas pada siklus I dengan memberikan perlakuan pada pembelajaran seni budaya materi seni kriya 3 dimensi dengan menggunakan bahan dasar plastisin. Pada siklus ini, data hasil belajar peserta didik disimpulkan dan direkapitulasi dalam tabel 1, terlihat bahwa nilai rata rata dan presentasi keterlibatan peserta didik meningkat secara signifikan dari sebelumnya. Dari total 36 peserta didik didalam kelas, terdapat 18 (55%) peserta didik yang aktif , 13 (41%) peserta didik yang cukup aktif, peserta didik yang kurang aktif ada 5 orang (8%), dan pada siklus I ini tidak ada peserta didik yang tidak aktif . Nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I meningkat menjadi 70,50 %. Namun nilai rata-rata ini masih juga dibawah indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan walaupun dalam pelaksanaannya peneliti telah berupaya secara maksimal seperti memberikan motivasi kepada siswa, mengarahkan dengan baik, serta mendampingi mereka dalam proses pembelajaran. Kelemahan kelemahan yang masih tersisa pada pelaksanaan penelitian di siklus I, diperbaiki agar memperoleh hasil yang maksimal.

Pembelajaran kembali dilaksanakan pada siklus II yang dalam pelaksanaannya, peneliti kembali berusaha secara maksimal untuk mengupayakan proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik

dan membuat perencanaan yang matang, merumuskan tujuan, mengorganisasi materi dengan baik, dan mengupayakan seluruh peserta didik dapat belajar seni kriya 3 dimensi berbahan plastisin sesuai kebutuhan belajar dan karakteristik mereka. Setelah melakukan perencanaan yang matang, berlanjut dengan melakukan pembelajaran yang lebih maksimal dengan giat memberikan motivasi, memberikan arahan dan mendampingi proses belajar mereka.

Hasil keterlibatan peserta didik didalam kelas mengalami peningkatan yang signifikan mulai dari pra-siklus sampai siklus II disebabkan adanya tahap perbaikan dari kendala-kendala yang ditemukan sebelumnya. Pada siklus II ini Dari total 36 peserta didik didalam kelas, ada 30 peserta didik yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran seni budaya atau sekitar 82,3 % dan peserta didik yang cukup aktif sekitar 6 orang (17,6 %), untuk peserta didik yang kurang aktif tidak ada dan peserta didik yang tidak aktif juga tidak ada. Perbandingan peningkatan dan kreatifitas (ketuntasan) siswa antara pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut :

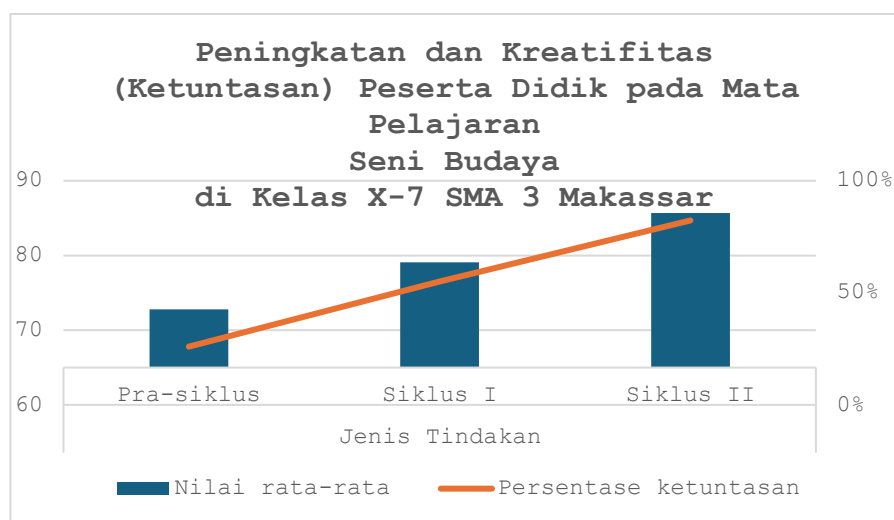


Diagram 1. Persentase apeningkatan dan Kreatifitas Belajar Peserta Didik Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Menurut Rohani (2004:6-7) menjelaskan, bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik ialah siswa giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk, mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau hanya berfungsi dalam rangka pembelajaran saat siswa aktif jasmaninya dengan sendirinya ia juga aktif jiwanya, begitu pula sebaliknya. Jadi lebih tepatnya keaktifan itu sendiri dapat dimiliki setiap orang agar orang tersebut mau berusaha. Meskipun masih terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini akan tetapi hal tersebut tidak menjadi penghambat yang berarti dalam proses pembelajaran karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari siswa yang mulai terbiasa dengan pola belajar siswa, sehingga siswa benar-benar memiliki tanggung jawab dalam kelompoknya dan segala yang ada dalam kelompoknya menjadi tanggungjawab bersama. Siswa mulai menghargai pendapat dari teman kelompoknya dan memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk mengemukakan pendapatnya. Meskipun dalam pembagian kelompok masih terdapat beberapa siswa yang cenderung satu kelompok dengan teman mereka lebih akrab. Siswa sudah tidak merasa malu dan takut lagi untuk bertanya maupun berpendapat

sehingga guru tidak perlu terlalu mendominasi dalam mengaktifkan proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran penggunaan media Plastisin membuat siswa tidak hanya menghafal materi yang diberikan guru, tetapi siswa dapat memahami apa yang dipelajari dan menerapkan materi yang telah disampaikan melalui kegiatan diskusi bersama dengan teman sekelompoknya. Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa siklus II telah tercapai ketuntasan klasikal dengan persentase rata-rata kelas sebesar 90,50% dan keaktifan siswa sebesar 87,50%. dengan demikian indikator keberhasilan telah tercapai dengan baik, sehingga tidak perlu diadakannya siklus selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sesuai dengan data penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan memberikan kesimpulan bahwa penggunaan bahan dasar plastisin dalam berkarya seni rupa 3 dimensi pada mata pelajaran seni budaya di SMAN 3 Makassar kelas X-7 mampu meningkatkan kreatifitas dan keterlibatan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan data pada pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas aktivitas mengalami kenaikan yaitu 75,50% pada siklus I naik menjadi 90,50% pada siklus II. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata) siswa tanpa penggunaan Media Plastisin 73,69 menjadi 77,34 dan menjadi 80,99 setelah penggunaan media Plastisin. Hasil deskriptif persentase ketuntasan belajar yaitu, berawal pada kondisi pra-tindakan, siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan secara signifikan dari 70,50% hingga mencapai 90,50% dan sudah melebihi ketentuan 85% dari anak yang berkategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media plastisin dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan sangat baik, yang dapat terlihat rentang peningkatan kreativitas dari pra-tindakan hingga siklus kedua sebesar 40,30%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, I. (2018). Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>
- Arikunto, S. (2006). Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S., & Jabar, S. A. 2018. Evaluasi Program Pendidikan. PT Bumi Aksara.
- Hasanah, T., Padang, U. N., & Padang, K. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD Improving Student Learning Outcomes Using the PBL Model in Thematic Integrated Learning Class IV SD*. 8.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>

- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pelajaran. *Alim Journal of Islamic*, 1(2), 389–400.
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>
- Solihati, D., Abidin, H. A. Z., Sumilah, & Purwanti, E. (2018). Hubungan Ice Breaker Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips. *Joyful Learning Journal*, 7(2), 27–37. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i2.23115>
- UU RI No. 20 Tahun 2003. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wardani, N., & Putri, R. hapsari. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 138. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.33195>
- Yustiyawan, R. H. (2019). *Penguatan Manajemen Pendidikan Dalam Mutu Pendidikan Tinggi Studi Kasus di STIE IBMT Surabaya*. Surabaya : Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan, 4(1), 1.