



## Peningkatan Kreativitas Melalui Penggunaan Bubur Kertas sebagai Media Pratikum dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar

Rafid Putra<sup>1\*</sup>, Yusron Wikarya<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Indonesia

Korespondensi penulis: [rafidp200@gmail.com](mailto:rafidp200@gmail.com)\*

**Abstract.** This research was carried out in an effort to increase creativity through the use of paper pulp as a practical medium in fine arts learning for class VIII.1 students at SMPN 3 Batusangkar. This research is classroom action research, with the collection tools being observation and questionnaires. The research procedure is in the form of a cycle which includes four steps, namely planning, action, observation and reflection. The research instrument uses a creativity questionnaire and activity observation sheet. Data analysis was carried out via *t* test with the SPSS program. The research results showed that there was an increase in student creativity through the use of paper pulp as a practical medium in fine arts learning for Class VIII.1 students at SMPN 3 Batusangkar. In the pre-cycle, the percentage of student creativity was 65.60%. In cycle I, the percentage of student creativity was 72.70%. In cycle II, the percentage of student creativity was 88.81%.

**Keywords:** Creativity, Paper Pulp, Learning Media, Fine Arts

**Abstrak.** Penelitian ini dilaksanakan dalam rangka upaya meningkatkan kreativitas melalui penggunaan bubur kertas sebagai media pratikum dalam pembelajaran seni rupa siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dengan alat pengumpulan adalah observasi dan angket. Prosedur penelitian berbentuk siklus yang mencakup empat langkah yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian menggunakan angket kreativitas serta lembar observasi aktivitas. Analisis data dilakukan melalui uji *t* dengan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan terdapatnya peningkatan kreativitas siswa melalui penggunaan bubur kertas sebagai media pratikum dalam pembelajaran seni rupa siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. Pada pra siklus persentase kreativitas siswa senilai 65,60%. Pada siklus I persentase kreativitas siswa senilai 72,70%. Pada siklus II persentase kreativitas siswa senilai 88,81%.

**Kata kunci:** Kreativitas, Bubur Kertas, Media Pembelajaran, Seni Rupa

### 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu usaha individu dalam membangun kemampuan diri baik jasmani ataupun rohani berdasarkan makna yang terkandung pada masyarakat. Proses pendidikan di sekolah meliputi berbagai aspek, diantaranya pendidikan seni yang tujuannya adalah untuk memperoleh berbagai keterampilan baik dalam berkreasi maupun mengapresiasi. Oleh karena itu, kegiatan yang melibatkan ekspresi dan apresiasi karya seni perlu diajarkan dan dilaksanakan di sekolah guna meningkatkan kreativitas siswa (Rondhi, 2017).

Kendala yang terjadi saat ini adalah rendahnya semangat belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa yang berdampak terhadap kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Pendidikan seni di sekolah tidak hanya terbatas pada media belajar yang tersedia di lingkungan sekolah saja, tetapi juga mencakup berbagai hal yang dapat memicu perkembangan siswa dalam proses belajarnya. Hal ini mengacu pada

pendapat (Hendarwati, 2013) yang menyatakan bahwa memanfaatkan lingkungan dalam sumber pembelajaran melalui metode tertentu bisa meningkatkan hasil belajar. Dengan begitu, lingkungan dapat dijadikan sumber media belajar, diantaranya dalam menciptakan karya seni dengan memanfaatkan limbah kertas, sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta pemahaman siswa akan potensi lingkungan sekitar. Menurut Isnawati dan Samian (2015:128) kreativitas adalah suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang untuk menciptakan suatu eksperimen yang bersifat baru.

Salah satu bentuk pengelolaan limbah kertas dalam pembelajaran seni rupa yaitu berupa bubur kertas. Bubur kertas merupakan bahan yang relatif murah dan mudah diperoleh, sehingga lebih memungkinkan bagi siswa untuk memanfaatkannya dalam pembuatan karya seni. Penggunaan bubur kertas sebagai media pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap pentingnya pemanfaatan limbah kertas, memicu kemampuan berpikir kreatif, mengasah rasa estetika, serta memahami pentingnya proses dalam penciptaan karya seni. Dengan demikian, siswa dapat membangun daya imajinasi, meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik, serta meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya eksplorasi lingkungan. Oleh sebab itu, pemanfaatan limbah kertas bisa dijadikan alternatif dalam peningkatan kreatifitas.

Dalam konteks pembelajaran seni, penggunaan bubur kertas dapat membantu meningkatkan kreatifitas siswa melalui aktifitas penciptaan karya seni. Hayati, Nurmeta, & Maula (2023) menyampaikan pemanfaatan bubur kertas bisa mempengaruhi kreativitas. Dalam usaha untuk meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran seni rupa, maka diperlukannya preaktek langsung menggunakan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Peneliti tertarik untuk menggunakan bubur kertas sebagai media dalam penciptaan karya seni pada pembelajaran seni rupa. Penggunaan bubur kertas dilakukan dengan harapan agar siswa mampu aktif berkreasi dalam penciptaan karya seni, serta menambah wawasan mengenai pemanfaatan limbah kertas.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Bubur Kertas**

Bubur kertas dapat diartikan sebagai hasil dari pengolahan bubuk kertas yang sudah tidak digunakan lagi, kemudian dihancurkan dengan air sehingga menjadi bubur kertas (Ekayulina dan Hidayat, 2020:109).

## **Media Pembelajaran**

Hamalik mengatakan media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (dalam Annajati & Wikarya, 2023)

## **Pembelajaran Seni Rupa**

Pembelajaran seni rupa (Trisnani, 2022:109) dapat dikatakan sebagai suatu usaha yang dilakukan guna menunjang siswa untuk berkarya seni rupa, melalui proses berekspresi dengan media grafis, bidang, dan warna.

## **Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan dalam menciptakan suatu hal baru serta proses menyampaikan sebuah ide yang bisa diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan (Annissa & Wikarya, 2022).

## **3. METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Susilo, Chotimah, dan Sari (2011:1) penelitian tindakan kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru atau calon guru dengan tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran.

### **Setting Penelitian**

Penelitian kali ini akan dilaksanakan SMPN 3 Batusangkar. Mata pelajaran yang akan diteliti yaitu pembelajaran seni budaya terkait materi seni rupa. Pihak yang akan terlibat dalam penelitian kali ini adalah guru mata pelajaran seni budaya sebagai guru praktisi serta siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar sebagai subjek penelitian.

### **Siklus Penelitian**

- 1) Orientasi : Pada tahap orientasi ini peneliti melakukan penelusuran terkait cara belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa.
- 2) Perencanaan : Persiapan yang akan dilakukan sebagai peningkatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa.
- 3) Tindakan : Pada tahap ini peneliti akan melakukan pembelajaran berdasarkan materi dan media yang telah disiapkan pada tahap perencanaan.

- 4) Pengamatan : Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi terkait perkembangan kinerja guru serta perubahan aktivitas siswa.

### Metode dan Alat Pengumpulan Data

#### 1) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan perilaku dalam situasi tertentu, kemudian mencatat peristiwa yang diamati dengan sistematis dan memaknai peristiwa yang diamati (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018:4). Angket adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data secara tertulis yang berisi daftar pertanyaan yang disusun secara khusus dan digunakan untuk mendapatkan keterangan yang dibutuhkan.

#### 2) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Lembar tersebut mengacu pada kesesuaian tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

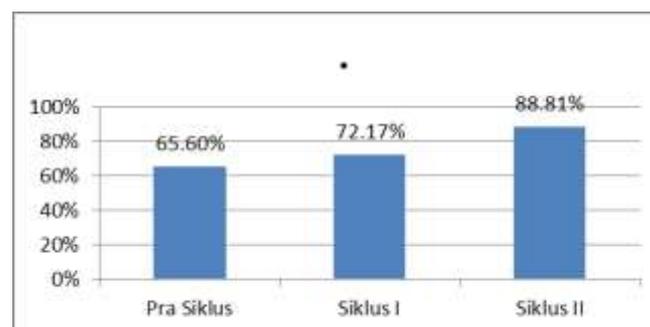
### Analisis Data dan Refleksi

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik deskriptif. Menurut Wahyuni (2020:1) statistik deskriptif merupakan “proses transformasi data penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Refleksi dilakukan setelah berlangsungnya proses pembelajaran, selanjutnya hasil akhir dari karya yang dibuat siswa serta hasil observasi yang dilakukan oleh guru akan dievaluasi.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Setelah menjalani proses pembelajaran dilakukan pengisian angket oleh siswa untuk membandingkan tingkat kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa dengan media bubur kertas pada pra siklus, siklus I, siklus II.



Gambar 1. Grafik Kreativitas Siswa

Pengujian hipotesis dilakukan melalui program SPSS menggunakan teknik uji t pada, dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Coefficient* dengan berikut (Ghozali, 2016) :

- 1) Jika nilai signifikansi uji t  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Sehingga berarti tidak ada pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen.
- 2) Jika nilai signifikansi uji t  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga berarti antara variabel independen terhadap variabel dependen.

Di bawah ini merupakan tabel hasil pengolahan statistik uji t melalui program SPSS teknik *paired sample T test* terhadap kreativitas siswa.

**Tabel 1. Hasil Uji t Hitung Kreativitas**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Siklus I - Siklus II	-19,964	10,312	1,949	-23,963	-15,966	-10,245	27	,000

Berdasarkan data di atas terlihat perolehan nilai signifikan uji t adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_1$  di terima. Sehingga berarti Terdapat peningkatan kreativitas melalui penggunaan bubuk kertas sebagai media pratikum p pembelajaran seni rupa pada siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar.

### **Pembahasan**

Sebagaimana penjabaran dalam latar belakang masalah, rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa disebabkan metode yang digunakan pengajar masih bersifat konvensional. Sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam mengembangkan kreativitas. Untuk itu, diperlukannya pembelajaran menggunakan media sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tidak hanya terbatas pada media yang tersedia di lingkungan sekolah saja, tetapi juga mencakup berbagai hal yang dapat memicu perkembangan siswa dalam proses belajarnya. Hal ini mengacu pada pendapat Hendarwati (2013) yang menyatakan bahwa memanfaatkan lingkungan dalam sumber pembelajaran melalui metode tertentu bisa meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini diadakan dengan dua siklus, setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan. Pada penelitian ini tingkat kreativitas dapat diukur dengan pengisian angket. Lembaran angket diberikan untuk siswa pada setiap siklusnya. Penelitian kali ini mengarah pada penggunaan media bubuk kertas untuk meningkatkan kreativitas. Mengacu pada

penelitian yang dilakukan Worosetyaningsih (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media bubur kertas bisa meningkatkan hasil siswa.

Secara umum penggunaan bubur kertas sebagai media pada pembelajaran seni rupa telah memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. Hal ini serupa dengan penelitian Hayati, Nurmeta, dan Maula (2023) bahwasannya ada pengaruh penggunaan bubur kertas pada kreativitas siswa. Penelitian serupa juga dilakukan Putri dan Wikarya (2018) yang menyatakan terdapat kontribusi positif serta signifikansi antara kreativitas siswa terhadap hasil belajar Seni Rupa.

Peningkatan kreativitas siswa dapat dilihat pada hasil pengisian angket oleh siswa pada setiap siklusnya. Pada pra siklus persentase kreativitas siswa senilai 65,60% yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus I persentase siswa senilai 72,70% yang termasuk pada kategori baik. Pada siklus II persentase kreativitas siswa senilai 88,81% yang termasuk pada kategori sangat baik. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan adanya peningkatan kreativitas siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II melalui penggunaan media bubur kertas pada pembelajaran seni rupa di kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. Hasil ini serupa dengan penelitian Rayfandra & Wikarya (2019) yang menyampaikan dengan adanya penambahan media pada proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif yang bisa meningkatkan kreativitas siswa sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan melalui uji t angket kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media bubur kertas dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII.1 SMPN 3 Batusangkar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kreativitas pada lembaran angket siswa dari setiap siklusnya. Dengan demikian penggunaan media bubur kertas dapat menjadi salah satu alternatif meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran seni rupa. Diharapkan media pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan metode yang tepat, agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

## **6. UCAPAN TERIMA KASIH**

Saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini. Kepada Bapak Drs. Yusron Wikarya, M.Pd selaku dosen Pembimbing memberikan arahan & motivasi yang sangat

membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Serta keluarga dan tim waffle.au yang telah mendokan dan menyemangati penulis hingga dapat menyelesaikan penelitian ini

## DAFTAR REFERENSI

- Annajati, S., & Wikarya, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide pada materi seni rupa tiga dimensi kelas X SMA Negeri 8 Muko-Muko. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1182.
- Annissa, & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan media Canva untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pustaka Data*, 91.
- Ekayuliana, A., & Hidayati, N. (2020). Analisis nilai kalor dan nilai ultimate briket sampah organik dengan bubur kertas. *Jurnal Mekanik Terapan*, 107–115.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi analisis multivariete SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hayati, C., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Pengaruh bubur kertas terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1100–1108.
- Hendarwati, E. (2013). Pengaruh pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar melalui metode inkuiri terhadap hasil belajar siswa SDN I Sribit Delanggu pada pelajaran IPS. *Pedagogia*, 59–70.
- Isnawati, N., & Samian. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 128–144.
- Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori dan aplikasi dalam psikologi*. Malang: UMM Press.
- Putri, Y., & Wikarya, Y. (2018). Kontribusi minat belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar seni rupa di SMPN 2 Padang. *Serupa: The Journal of Art Education*.
- Rayfandra, Y., & Wikarya, Y. (2019). Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa melalui media rancangan di kelas XI IPA 3 SMA Adabiah Padang. *Serupa: The Journal of Art Education*.
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Jurnal Imajinasi*, 9–8.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2011). *Penelitian tindakan kelas sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Trisnani, N. (2022, Oktober 7). *Pembelajaran seni rupa*. Retrieved June 1, 2024, from ResearchGate:  
[https://www.researchgate.net/publication/364224975\\_PEMBELAJARAN\\_SENI\\_RU\\_PA](https://www.researchgate.net/publication/364224975_PEMBELAJARAN_SENI_RU_PA)
- Wahyuni, M. (2020). *Statistik deskriptif*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Worosetyaningsih, T. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS materi vulkanisme melalui media maket bubur kertas siswa kelas VII A SMPN 2 Ngemplak semester tahun pelajaran 2013/2014. *Jipsindo*, 22–43.