YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v3i2.1075

MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA PLASTISIN MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS VIII.G SMP NEGERI 12 MATARAM

Komang Ariani
SMP Negeri 12 Mataram
komangarianii56@gmail.com

Abstract

This study aims to measure the development of student creativity through the activity of making sculptures using plasticine at SMP Negeri 12 Mataram. The results of research on fostering student creativity through plasticine sculpture at SMP Negeri 12 Mataram can be concluded that: The use of plasticine media can increase creativity in learning Cultural Arts Subjects for class VIII.G students at SMP Negeri 12 Mataram. This can be seen from observing teacher activities and observing student activities in cycle I and cycle II. Thus the increase in teacher activity in learning has increased from 71.88% in cycle I to 90.63% in cycle II. Student activity also increased, namely 72.50% in cycle I, rising to 87.50% in cycle II. Mastery of students towards learning materials showed improvement. This is evidenced by the average value of the daily test results (the average daily test without the use of Plasticine Media 73.69 becomes 77.34 and becomes 80.99 after the use of Plasticine media. The descriptive results of the percentage of learning completeness are, starting from pre- action, cycle I and cycle II have increased significantly from 56.25% to 93.55% and have exceeded the 85% requirement for children who are in the very good category.This shows that plasticine media can improve student creativity very well, which can be seen the range of increased creativity from pre-action to the second cycle of 37.30%.

Keywords: *Student Learning Creativity, Plasticine Sculpture*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pembinaan kreativitas siswa melalui kegiatan pembuatan karya seni patung menggunakan bahan plastisin di SMP Negeri 12 Mataram. Hasil penelitian pembinaan kreativitas siswa melalui seni patung plastisin di SMP Negeri 12 Mataram dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan media Plastisin dapat meningkatkan kreativitas belajar Mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami kenaikan yaitu dari 71,88% dari siklus I menjadi 90,63% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan yaitu 72,50% pada siklus I naik menjadi 87,50% pada siklus II. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

ulangan harian 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 56,25% hingga mencapai 93,55% 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%.

Kata Kunci: Kreativitas Belajar Siswa, Seni Patung Plastisin

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana yang dapat dilaksanakan oleh orang yang memiliki ilmu dan keterampilan kepada peserta didik (Wibowo, 2012: 19). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Mulyasa, 2014: 35)

Tujuan pendidikan seni budaya khususnya di tingkat SMP, ditemukan ada 4 (empat) aspek yaitu: 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, regional, maupun global.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2006: "Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan. terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman secara estetik, dalam bentuk kegiatan berekspresi dan berkreasi serta berapresiasi melalui pendekatan "belajar dengan seni", dan "belajar melalui seni". Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain."

Pendidikan seni di sekolah umum, pada dasarnya diarahkan untuk menumbuh kembangkan kepekaan rasa, serta memiliki daya cipta, sehingga terbentuk kesadaran terhadap nilai-nilai seni budaya. Kemampuan ini dapat tumbuh kembang, 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 diantaranya 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 didalam 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.

Guru dalam proses pembelajaran, menghadapi banyak kesulitan dalam menyampaikan materi terhadap siswa. Karena tidak semua siswa menyukai mata pelajaran seni rupa dengan berbagai alasan, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran seni rupa berakibat siswa kurang kreatif. Rendahnya kemampuan guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, mengakibatkan kurang kreativitas serta tingkat keberhasilan siswa dalam pendidikan seni rupa.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media juga mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara atau alat bantu. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media, dan media juga akan dapat berfungsi apabila kreativitas guru dalam memanfaatkan suatu media dengan baik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi dengan bantuan media (Aswan dan Djamarah 2010:120). Dalam pemanfaatan media guru hendaknya memiliki kreativitas karena pemikiran kreatif adalah suatu rangkaian yang dilakukan oleh seseorang dengan menciptakan sesuatu yang baru dari berbagai ide, keterampilan, konsep, pengalaman dan pengetahuan. Dengan kreativitas yang dimiliki oleh seorang guru dapat menuangkan berbagai ide, keterampilan, konsep, pengalaman dan pengetahuan dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga media dapat termanfaat secara optimal.

Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni rupa, belum terlaksana kegiatan pemberian pengalaman estetik, ekspresif, dan kreatif. Dalam pelalaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 12 Mataram, belum pernah digunakan media plastisin sebagai sumber belajar dalam seni patung. Hal ini berpengaruh terhdap kreativitas seni patung. Minat siswa dalam pemebelajaran juga kurang, sebab kurang variasi dalam pengguanaan media dalam pembelajaran. Harapanya dengan adanya variasi penggunaan media dalam pembelajaran seni patung dapat berpengaruh terhadap apresiasi siswa terhadap karya-karya yang dibuat, dan diharapkan siswa dapat mengapresiasi karya seni patung dengan maksimal.

Adapun pembelajaran seni patung yang pernah dilaksanakan di SMP Negeri 12 Mataram yaitu 1) Seni Patung menggunakan bahan tanah liat. Dalam pembelajaran seni patung dengan bahan tanah liat, siswa pada umumnya kesulitan dalam mempersiapkan bahan yang berkualitas baik. Siswa hanya mengambil tanah liat kemudian dibawa ke sekolah, sehingga yang terjadi lantai dan meja menjadi kotor. Hal ini berpengaruh pada pembelajaran mata pelajaran berikutnya sebab waktu dalam membersihkan ruangan butuh waktu yang lama. 2) Seni Patung menggunakan bahan sabun batangan. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dicobakan proses pembelajaran menggunakan bahan plastisin dalam kegiatan seni patung.

Elizabeth B. Hurlock (2012: 4), berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya berupa kegiatan imajinatif atau sintesa pemikiran yang hasilnya bukan rangkuman, melainkan merupakan pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkokan hubungan lama ke situasi baru.

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang, semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraihnya. (Diana Vidya Fakhiriyani, 2016: 193). Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang. Karena itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini. Namun terkadang kreativitas siswa bisa terhambat karena kurangnya pelatihan dan kurangnya imajinasi siswa dalam membentuk, sehingga antusiasme siswa dalam berkreasi dapat berkurang.

Faktor-faktor yang menghambat kreativitas siswa adalah kurangnya pelatihan dalam pembentukan dan keterbatasan media pembelajaran yang akan digunakan lagi dalam proses pembelajaran berikutnya, sehingga siswa- siswa tidak dapat menghargai pekerjaan mereka dengan benar. Selain dari respon siswa selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian siswa tidak terlalu antusias terhadap media yang digunakan dalam proses pembelajaran Selain dari respon siswa selama proses pembelajaran untuk membentuk kegiatan kreativitas dianggap kurang, karena sebagian siswa 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 adalah salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan motivasi dan dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh pada saat belajar.

Media pembelajaran pun memiliki peran yang penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Namun, sekarang ini media pembelajaran di SMP Negeri 12 Mataram yang dapat meningkatkan kreativitas siswa masih kurang. Hal ini terlihat 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 terpaku 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 dengankebutuhan dan perkembangan siswa. Permainan yang dapat mengembangkan kreativitas siswa salah satunya adalah media plastisin.

Swartz mengatakan bahwa plastisin merupakan bahan yang digunakan untuk bermain oleh siswa di kelas. Plastisin memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi siswa, namun bukan hanya aktivitas "bersenang-senang". Melalui media ini, guru dapat menggunakan sebagai pembelajaran awal dan sebagai salah satu cara untuk mengobservasi perkembangan anak dalam berbagai area perkembangan. Ismail mengatakan bahwa media plastisisn dapat melatih sekaligus mengembangkan kreativitas siswa. Sebab dengannya siswa dapat melakukan aktivitas eksplorasi dalam membuat berbagai bentuk

model secara bebas dan spontan. Media plastisin merupakan bahan pokok untuk bermain siswa selain itu, plastisin juga memberikan pengalaman yang menyenangkan memuaskan bagi siswa. Kegiatan bermain plastisin ini dilakukan dengan cara membentuk dan mewarnai sehingga menimbulkan bentuk. Media plastisin ini membuat siswa suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan kreativitasnya. Siswa dilatih untuk menggunakan imanjinasi untuk membuat atau menciptakan khayalannya seperti angka, abjad, binatang, buah dan lain-lain. (Kartini, Sujarwo, 2004: 201).

Untuk mengembangkan kreativitas siswa dapat menggunakan media plastisin dalam proses pembelajaran. Munandar menjelaskan bahwa, bermain yang mampu melatih kreativitas siswa adalah bermain dengan mengarang dan membangun. (Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhasriati, 2016: 132). Dengan penerapan media plastisin siswa akan menggunakan imajinasinya untuk membentuk suatu karya yang menggunakan media dengan hasil pembentukan lebih dari satu jenis. Misalnya membuat bentuk buah-buahan, kue, hewan dan sebagainya menggunakan plastisin.

Plastisin adalah media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas-peras, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan siswa. Plastisin adalah benda lunak buatan yang dapat di bentuk karena memiliki sifat elatis dan dapat mengeras saat di angin anginkan.

Pemilihan plastisin yang digunakan sebagai bahan membuat patung, dengan pertimbangan antara lain : 1) Menarik. 2) Mudah dicari di toko-toko buku. 3) Tersedia dalam aneka warna. 4) Tidak perlu pengolahan, secara khusus. 5) Apabila menghendaki mengubah bentuk sangat mudah. 6) Tidak mengotori tempat pembuatan. Akan tetapi plastisin juga mempunyai kelemahan yaitu apabila terkena panas akan meleleh, namun hal ini dapat diatasi dengan cara menutup karya yang sudah jadi dengan kertas atau kain apabila akan dipindahkan ketempat yang jauh.

Dalam memahami teknik pembuatan, fungsi dan tujuan pembuatan seni patung ini perlu diketahui oleh masyarakat atau siswa. Karya seni rupa tiga dimensi seni patung khususnya memiliki teknik pembuatan yang bebeda-beda.

METODE

Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan minggu keempat bulan Agustus hingga minggu kelima bulan Oktober 2022. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas. Untuk lebih jelas, rincian waktu dan jenis kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1: Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Agustus	September					Oktober 2022				
		5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Penyusunan Proposal	1										
2.	Pemantapan Proposal		2									
3.	Penyiapan Instrumen Penelitian			3								
4.	Pelaksanaan Penelitian				4	4	4	4				
5.	Analisis Data								5			
6.	Penyusunan Laporan									6		
7.	Presentasi Laporan										7	

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Mataram di Jalan Ahmad Yani Slagalas Mataram untuk mata pelajaran Seni Budaya. Sedangkan subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-G SMP Negeri 12 Mataram dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, terdiri dari 17 laki-laki dan 15 perempuan. Pemilihan kelas VIII.G bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran Seni Budaya dengan menggunakan media Plastisin.

Sasaran Penelitian

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

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I dan II, maka dapat diketahui bahwa pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan dari 56,25% sebelum tindakan menjadi 78,13% siklus I, dan menjadi 93,55% siklus II, di samping itu siswa juga terlihat telah berhasil dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan nilai (KKM = 75). Berdasarkan indikator keberhasilan penggunaan media Plastisin dalam meningkatkan keterampilan diskusi dalam belajar Seni Budaya siswa kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram adalah nilai siswa secara individu menjadi minimal (KKM = 75), dan ketuntasan belajar klasikal sebesar ≥ 85%.

2. Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa

Tabel 2. Perbandingan Kegiatan Guru Siklus I dan II

No	Aktivitas dalam Pembelajaran	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1.	Aktivitas Guru	71,88%	90,63%	Naik 19%
2.	Aktivitas Siswa	72,50%	87,50%	Naik 15%

Sumber: Analisis nilai aktivitas guru dan siswa kelas VIII.G (data setelah diolah)

Berdasarkan tabel 11 di atas, bahwa dari hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran Seni Budaya memperoleh skor 23 dari skor maksimal 32 atau 71,88% pada siklus I. Pada siklus II memperoleh skor 29 dari skor maksimal 32 atau 90.63% atau mengalami kenaikan 19%. Sedangan aktivitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya

memperoleh skor 29 dari skor maksimal 40 atau 72,50% pada siklus I. Pada siklus II memperoleh skor 30 dari skor maksimal 40 atau 87.50% atau mengalami kenaikan 15%.

Aktivitas sisswa dalam pembelajaran Seni Budaya sudah mengarah ke pembelajaran kooperatif secara lebih baik. Siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. siswa mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan diskusi dan tepat waktu dalam melaksanakannya. Siswa mampu mempresentasikan hasil kerja dan mampu mempertahankan hasil kerja kelompoknya. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi terhadap aktivitas siswa.

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, melihata atau hanya pasif. Siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerjaa 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.

Beberapa kelemahan yang muncul dalam penelitian ini diantaranya: guru jarang menggunakan media Plastisin dalam pembelajaran sehingga guru meminta bantuan kepada peneliti untuk menyediakan model yang digunakan dalam diskusi. Kelemahan yang muncul dari siswa berdasarkan penelitian di atas adalah siswa masih berebut anggota kelompok jika akan dilaksanakan diskusi kelompok, mereka lebih memilih teman yang akrab dengan mereka. Guru juga harus memotivasi siswa untuk terus bertanya apabila ada hal yang kurang dimengerti, karena masih ada siswa yang kuarang antusias menjawab pertanyaan dari guru. Akan tetapi pada tabel hasil analisis observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran siklus II dimana siswa yang antusias menjawab pertanyaan dari guru sudah lebih dari 85% dari jumlah keseluruhan siswa.

Meskipun masih terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini akan tetapi hal tersebut tidak menjadi penghambat yang berati dalam proses pembelajaran karena indikator keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari siswa yang mulai terbiasa dengan pola belajar siswa, sehinnga 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 cendrung 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 memehami apa yang dipelajari dan menerapkan materi yang telah dismpaikan 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 89,74% dan keaktifan siswa sebesar 87,50%. dengan demikian indikator keberhasilan telah tercapai dengan baik, sehingga tidak perlu diadakannya siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

1. Penggunaan media Plastisin dapat meningkatkan kreativitas belajar Mata pelajaran Seni Budaya siswa kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Dengan demikian peningkatan aktivitas guru dalam pembelajaran mengalami kenaikan yaitu dari 71,88% dari siklus I menjadi 90,63% pada siklus II. Aktivitas siswa juga mengalami kenaikan yaitu 72,50% pada siklus I naik menjadi 87,50% pada siklus II.
2. Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran menunjukkan peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil ulangan harian (rata-rata ulangan harian tanpa penggunaan Media Plastisin 73,69 menjadi 77,34 dan menjadi 80,99 setelah penggunaan media Plastisin.
3. Hasil deskriptif persentase ketuntasan belajar yaitu, berawal pada kondisi pra-tindakan, siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan secara signifikan dari 56,25% hingga mencapai 93,55% 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%.

Saran

Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kreativitas belajar siswa melalui pemanfaatan media plastisin mata pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII.G SMP Negeri 12 Mataram Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023, maka saran yang bisa peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dengan penggunaan media Plastisin sebagai salah satu altenatif media pembelajaran, diharapkan menjadikan pelajaran Seni Budaya mampu menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan yang paling penting peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Dalam menumbuhkan kreativitas siswa, guru tidak membatasi siswa dalam berkreasi agar siswa merasa bebas dan tidak terbebani degan batasan-batasan sehingga siswa bisa leluasa berkreasi sesuai dengan imajinasinya.
3. Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran Seni Budaya maupun mata pelajaran lain.
4. Kepada kepala sekolah hendaknya memberi kebijakan tentang perlunya melaksanakan Penelitan Tindakan Kelas bagi setiap guru agar aktivitas belajar siswa dan guru terus ditingkatkan, sehingga penelitian tindakan kelas menjadi budaya bagi warga sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman Mas'ud, 2001. *Paradigma Pendidikan Islam,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Agus Wibowo. 2012. Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berpradaban. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ahmad Rohani. 2004, *Pengelolaan, pengajaran,* Jakarta: Rineka Cipta.

Alma Rara Anggia, Untung Nopriansyah, "*Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Warna Dengan Media Benang Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal Perwanida I Bandar Lampung"*, Jurnal Al-Athfal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, h. 4

Azhar Arsyad, 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta,PT Raja Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.

Djamarah, Syaiful Bahri. Aswan Zain. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Diana Vidya Fakhiriyani, *"Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*", Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, Vol. 4, No. 2. Desember 2016, h. 193.

E.Mulyasa, 2013. *Menjadi Guru Profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.* (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya.

Ennis, Robeth. 1991. *Critical Thinking: A Streamlined Conception.* Jurnal *Thinking Philosophy,* (Online) 14:1. http://www.criticalthinking.net/testing /html), diakses 9 Desember 2013.

Fisher, Alec. 2009. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar* (Sagara, Gugi). Jakarta: Erlangga.

Ismail SM, 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam berbasis PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Semarang: Rasail Media Group.

Isjoni. 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Kartini, Sujarwo, "*Penggunaan Media Pembelajaran Plastisin Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini",* Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, November, 2004, h. 201

Lexy J. Moleong, 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mirna Sari, Yusuf Aziz, Yuhasriati, *"Peningkatan Kreativiyas Anak Melalui Bermain Plastisin Di TK Satu Atas SDN Lamlheu Kabupaten Aceh Besar",* Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, Agustus 2016, h. 132

Purwanto, M. Ngalim, 2009. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran,* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Setyobudi, Drs. Dkk. 2007. *Seni Budaya untuk SMP Kelas IX*. Demak: Erlangga.

Soehendro, Bambang. 2006. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: BSNP Departemen Pendidikan Nasioanal.

Sugiyanto, 2005. *Kesenian untuk SMP Kelas IX*. Demak: Erlangga.

Supandi. 2005. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode GI untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X SMAN 2 Trawas Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.

Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi.* Malang: Aditya Media.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa.

Winataputra, Udin, S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Yati Priyati, S. Dra. 1995. *Penuntun Belajar Kerajinan Tangan dan Kesenian 2*. Bandung: Ganexa Exact Bandung.

Utami Munandar, 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, Cet. Ke-3* Jakarta: Rineka Cipta.