

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam mengembangkan potensi anak, termasuk aspek kreativitas yang sangat dibutuhkan. Kreativitas bukan hanya kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan inovasi. Sayangnya, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, kreativitas siswa masih sering terabaikan. Pembelajaran seni budaya khususnya, masih cenderung berfokus pada kegiatan menggambar sederhana atau menyalin contoh dari guru, sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara bebas (Jabat et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 101815 Sidodadi menunjukkan bahwa siswa kelas III masih kesulitan menuangkan ide dalam bentuk karya seni. Mereka cenderung pasif, kurang percaya diri, serta lebih suka meniru hasil karya teman daripada menciptakan sesuatu yang orisinal. Berdasarkan media sebelumnya, media plastisin masih sederhana dan cenderung monoton. Hasil bentuknya juga belum begitu jelas dan detail. Sehingga belum bisa benar-benar mendorong kreativitas siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa rendahnya kreativitas siswa disebabkan oleh pembelajaran yang monoton dan minim variasi media (Nurlina & Omalyah, 2024).

Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan interaktif dapat menjadi jembatan penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa sekolah dasar. Menurut Wardani (2022), media yang dirancang sesuai karakteristik anak dapat mempermudah pemahaman konsep sekaligus memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu, Aldona (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aktivitas manipulatif, seperti plastisin, praktis dalam melatih kemampuan berpikir kreatif melalui proses membentuk dan bereksperimen. Selain itu, penelitian Nurlina (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dan bahan sederhana dapat

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni, karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang menyenangkan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan menyenangkan. Jenis-jenis media seni budaya di SD yang konkret, interaktif, dan menyenangkan mencakup poster yang bisa dibongkar pasang, model 3D atau diorama, video animasi, proyeksi digital interaktif, dan permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi digital seperti aplikasi berbasis game atau program multimedia yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Media plastisin menjadi pilihan tepat karena mudah dibentuk, berwarna-warni, dan memungkinkan anak mengekspresikan imajinasinya secara bebas. Beberapa penelitian membuktikan bahwa bermain atau belajar dengan plastisin mampu meningkatkan aspek imajinasi, orisinalitas, fleksibilitas, hingga keterampilan motorik halus anak (Wardani, 2024; Rahayu et al., 2023).

Plastisin sebagai salah satu bahan pembelajaran bersifat lentur, aman, dan berwarna menarik, sehingga sangat cocok digunakan oleh anak usia sekolah dasar dalam kegiatan eksplorasi bentuk tiga dimensi. Melalui kegiatan membentuk patung mini plastisin, siswa dapat mengembangkan imajinasi, berpikir fleksibel, dan menciptakan karya orisinal. Hal ini sesuai dengan pandangan Tisna (2023) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis kegiatan praktik langsung memiliki potensi besar dalam mengasah kreativitas anak sejak dini. Dengan demikian, media patung mini plastisin bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana pembelajaran aktif yang mampu melibatkan siswa secara menyeluruh.

Selain itu, media plastisin tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga praktis membantu siswa memahami konsep seni rupa tiga dimensi. Penelitian terbaru bahkan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep seni setelah penggunaan media plastisin dibandingkan pembelajaran konvensional (Tisna et al., 2025). Dengan demikian, pemanfaatan media patung mini berbahan plastisin pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas III SD sangat relevan untuk meningkatkan kreativitas siswa sekaligus memotivasi mereka agar lebih aktif dalam belajar.

Dengan demikian, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa sekaligus membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Pengembangan media patung mini plastisin diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat, karena media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas III. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul sebuah produk media pembelajaran yang valid, praktis, dan bermanfaat, serta dapat digunakan guru sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran seni di sekolah dasar melalui pendekatan yang kreatif, menyenangkan, dan kontekstual.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengembangan Media Patung Mini Plastisin untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya masih rendah, ditandai dengan kurangnya keberanian menuangkan ide sendiri.
2. Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media yang variatif.
3. Siswa lebih sering meniru contoh yang diberikan guru dibanding menciptakan karya seni yang orisinal.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menstimulasi kreativitas siswa secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi sebagai subjek penelitian. Fokus utama diarahkan pada penggunaan media patung mini berbahan plastisin yang diterapkan dalam pembelajaran seni budaya. Aspek yang diteliti menitikberatkan pada kreativitas siswa, sehingga tidak mencakup mata pelajaran lain.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media patung mini plastisin pada mata pelajaran seni budaya kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi?
2. Bagaimana kepraktisan media patung mini plastisin pada mata pelajaran seni budaya kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media patung mini plastisin pada mata pelajaran seni budaya kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media patung mini plastisin pada mata pelajaran seni budaya kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi siswa**

Membantu meningkatkan kreativitas, keberanian berimajinasi, serta keterampilan motorik halus melalui kegiatan membuat patung mini dari plastisin.

2. **Bagi guru**

Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan praktis untuk meningkatkan minat serta kreativitas siswa.

3. **Bagi sekolah**

Menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan seni budaya.

4. **Bagi peneliti**

Menjadi bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis seni dan kreativitas di sekolah dasar.

