

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang dikembangkan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) juga merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kepraktisan produk tersebut. Dalam konteks pendidikan, produk yang dihasilkan bisa berupa media pembelajaran, bahan ajar, perangkat pembelajaran, hingga model pengajaran. Tisna, dkk. (2025), mengatakan bahwa penelitian pengembangan adalah pendekatan sistematis yang berfokus pada penciptaan produk inovatif, diikuti dengan proses validasi agar dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran.

Karakteristik penelitian pengembangan berbeda dari penelitian deskriptif maupun eksperimen. Jika penelitian deskriptif hanya menggambarkan fenomena, dan eksperimen menguji hubungan antar variabel, maka penelitian pengembangan menekankan pada proses penciptaan dan pengujian produk. Nurbaeti, dkk. (2025) menambahkan bahwa penelitian pengembangan biasanya dilakukan melalui beberapa tahapan berurutan: analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, revisi, dan implementasi.

Dengan tahapan tersebut, penelitian pengembangan tidak hanya menghasilkan sebuah produk yang sesuai kebutuhan pengguna, tetapi juga memastikan kualitas produk tersebut dari segi kelayakan, kepraktisan, dan kebermanfaatannya. Oleh karena itu, pendekatan ini dipandang sesuai untuk penelitian yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran, termasuk media patung mini berbahan plastisin. Dalam penelitian ini, tujuan utamanya adalah mengembangkan media tersebut untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat, bahan, atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Wardani (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa yang membantu memperjelas penyajian materi serta mengurangi verbalisme.

Penggunaan media sangat penting, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget. Anak usia SD lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, atau dialami secara langsung. Primawati (2023) menegaskan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran utama yang dapat menghidupkan suasana belajar, meningkatkan motivasi, serta merangsang keterlibatan siswa.

Dalam konteks seni budaya, media pembelajaran berfungsi untuk menghadirkan pengalaman belajar nyata. Media yang tepat memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan, berimajinasi, dan berkreasi dengan cara yang lebih bebas, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan bermakna.

2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat luas baik untuk guru maupun siswa. Pertama, media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena informasi yang disampaikan lebih jelas, konkret, dan menarik. Kedua, media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena tampilan visual, aktivitas manipulatif, atau pengalaman langsung lebih memikat dibandingkan penjelasan lisan semata.

Selain itu, media juga memberikan kesempatan siswa untuk belajar aktif. Anak-anak tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi, praktik, dan diskusi. Hal ini sejalan dengan pandangan Jabat, dkk. (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan media inovatif dapat menumbuhkan rasa ingin

tahu, melatih keterampilan berpikir kreatif, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas.

Lebih lanjut, media juga bermanfaat dalam mengembangkan potensi kreativitas siswa. Media yang menantang imajinasi memungkinkan siswa menghasilkan karya orisinal dan berbeda satu sama lain. Wardani (2024) menemukan bahwa media yang variatif dapat mendorong siswa untuk mencoba ide baru, mengembangkan bentuk, dan mengekspresikan gagasan melalui karya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperlancar penyampaian materi, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan kepribadian kreatif siswa.

2.1.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori utama, yaitu media visual, audio, audio-visual, dan media tiga dimensi atau manipulatif. Media visual meliputi gambar, poster, atau bagan yang membantu memperjelas konsep abstrak agar lebih mudah dipahami siswa. Media audio, seperti rekaman suara atau musik, digunakan untuk melatih keterampilan menyimak. Media audio-visual, seperti film dan animasi, menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga lebih menarik perhatian siswa. Sementara itu, media tiga dimensi atau manipulatif, seperti model, miniatur, tanah liat, maupun plastisin, memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara nyata karena dapat disentuh, dibentuk, dan dimodifikasi.

Dalam konteks pembelajaran seni budaya, media tiga dimensi memiliki peran yang sangat penting. Anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik belajarnya. Penelitian Nurbaeti, dkk. (2025) menunjukkan bahwa media tiga dimensi seperti plastisin mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, melatih keterampilan motorik halus, sekaligus menumbuhkan kreativitas. Sejalan dengan itu, Aldona (2025) menegaskan bahwa kegiatan membentuk dengan plastisin memberikan kesempatan bagi siswa untuk berimajinasi, bereksperimen, dan menghasilkan karya seni yang orisinal serta penuh ekspresi.

Berdasarkan klasifikasi tersebut, penelitian ini memilih media patung mini berbahan plastisin karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD dan tujuan pembelajaran seni budaya. Plastisin yang lunak, elastis, dan berwarna-warni memudahkan siswa untuk mengolah ide menjadi karya nyata. Selain itu, media ini juga menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta menstimulasi kreativitas. Dengan demikian, pemilihan plastisin sebagai media tiga dimensi diharapkan mampu membantu siswa tidak hanya memahami konsep seni rupa tiga dimensi, tetapi juga mengembangkan daya cipta dan imajinasi mereka secara optimal.

2.1.3 Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

2.1.3.1 Pengertian Kreativitas

Kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide atau karya baru yang orisinal dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Munandar (2021) menyatakan bahwa kreativitas tidak hanya dilihat dari hasil akhir yang tampak, tetapi juga proses berpikir yang mengarah pada penemuan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada. Pada anak usia sekolah dasar, kreativitas umumnya muncul dalam bentuk keberanian mencoba hal baru, keinginan untuk bereksperimen, dan kemampuan memodifikasi sesuatu menjadi lebih menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurlina (2022) bahwa kreativitas anak merupakan kombinasi antara imajinasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan mengekspresikan diri melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas bukanlah sesuatu yang statis, melainkan potensi yang bisa dikembangkan. Wardani (2024) menegaskan bahwa kreativitas merupakan keterampilan yang harus dilatih melalui pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi dan kebebasan berkarya. Artinya, setiap anak pada dasarnya memiliki benih kreativitas, hanya saja diperlukan dukungan lingkungan belajar yang kondusif agar potensi itu bisa tumbuh. Dukungan ini dapat berupa penyediaan media pembelajaran yang sesuai, metode yang variatif, serta peran guru sebagai fasilitator. Dengan demikian, kreativitas tidak lagi dipandang hanya

sebagai bakat bawaan, melainkan juga hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini, pengertian kreativitas lebih ditekankan pada kemampuan siswa sekolah dasar dalam menghasilkan karya seni, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya. Kreativitas tidak hanya tampak dari karya akhir berupa patung mini plastisin, tetapi juga dari cara siswa merancang, mengeksplorasi bentuk, dan mengekspresikan ide selama proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Aldona (2025) yang menemukan bahwa aktivitas seni berbasis praktik, seperti membentuk plastisin, mampu menumbuhkan keberanian siswa dalam mencoba berbagai ide sekaligus meningkatkan rasa bangga terhadap hasil karya mereka. Oleh karena itu, kreativitas dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai potensi yang muncul melalui proses eksplorasi siswa dengan media pembelajaran yang tepat.

2.1.3.2 Indikator Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar

Kreativitas siswa sekolah dasar dapat dikenali melalui beberapa indikator yang muncul dalam proses belajar maupun dalam karya yang dihasilkan. Munandar (2021) merumuskan empat indikator utama kreativitas, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (orisinalitas), dan *elaboration* (penguraian). *Fluency* tampak ketika siswa mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat, misalnya saat diminta membuat beberapa bentuk patung mini dengan plastisin. *Flexibility* terlihat dari kemampuan anak mencoba berbagai pendekatan, seperti menggabungkan warna atau mengubah teknik membentuk. *Originality* muncul ketika karya yang dihasilkan berbeda dan unik dibandingkan karya siswa lain. Sementara *elaboration* tampak dari detail yang ditambahkan, seperti tekstur atau aksesoris tambahan yang memperkaya karya.

Penelitian Analisis Peran Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa (2023) menunjukkan bahwa indikator kreativitas dapat diamati secara nyata melalui perilaku siswa di kelas. Siswa yang memiliki kelancaran ide biasanya terlihat lebih aktif dalam menyampaikan gagasan dan menghasilkan variasi bentuk. Anak dengan keluwesan ide cenderung fleksibel dalam menghadapi

tantangan, misalnya mengganti bentuk ketika ide pertama kurang berhasil. Siswa dengan tingkat orisinalitas tinggi akan berani menampilkan karya yang berbeda meskipun tidak selalu sempurna. Sedangkan siswa dengan elaborasi yang baik biasanya memperhatikan detail kecil yang membuat karya mereka lebih hidup. Semua indikator ini dapat digunakan sebagai acuan guru dalam menilai kreativitas siswa secara kualitatif.

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya kelas 3 pada materi Bab 9 Eksplorasi Membuat Bentuk 3D, indikator kreativitas dapat diaplikasikan secara langsung. Misalnya, guru dapat mengamati kelancaran ide siswa saat mereka membentuk beberapa variasi patung mini, atau melihat fleksibilitas ide ketika anak mencoba membuat hewan, benda, atau tokoh sesuai imajinasinya. Orisinalitas dapat terlihat dari keberanian siswa menciptakan bentuk yang tidak umum, sedangkan elaborasi terlihat dari bagaimana mereka menambahkan detail seperti mata, telinga, atau aksesoris kecil pada patung mini plastisin. Dengan demikian, indikator kreativitas bukan hanya alat ukur, tetapi juga pemandu bagi guru dalam memfasilitasi siswa agar lebih bebas bereksplorasi dalam pembelajaran seni budaya.

2.1.3.3 Pentingnya Kreativitas di Sekolah Dasar

Kreativitas memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia sekolah dasar karena menjadi dasar bagi pembentukan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Wardani (2024) menyatakan bahwa kreativitas merupakan bekal utama anak untuk menghadapi tantangan abad 21, terutama dalam aspek problem solving, critical thinking, dan inovasi. Tanpa kreativitas, siswa cenderung pasif, hanya meniru, dan kesulitan menemukan solusi ketika menghadapi permasalahan. Dengan mengembangkan kreativitas sejak dini, anak akan terbiasa berpikir terbuka, mencari berbagai alternatif jawaban, serta berani mengemukakan ide secara mandiri. Hal ini menjadikan kreativitas sebagai salah satu tujuan esensial pendidikan dasar.

Selain itu, kreativitas juga berhubungan erat dengan aspek motivasi belajar siswa. Nurlina (2022) menyebutkan bahwa anak-anak yang diberi ruang untuk

bereksperimen dan berkreasi menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang hanya diberi instruksi kaku. Mereka merasa lebih memiliki kebebasan dalam belajar dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, kreativitas bukan hanya menghasilkan karya seni yang unik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri, kegembiraan, serta sikap positif terhadap proses belajar. Hal ini sangat relevan dengan pembelajaran seni budaya yang menekankan pengalaman langsung dan ekspresi diri.

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya kelas 3 SD, kreativitas berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Aldona (2025) menegaskan bahwa kegiatan seni berbasis praktik, seperti membentuk patung mini dari plastisin, dapat memberikan pengalaman belajar yang kaya: anak tidak hanya berlatih mengembangkan ide, tetapi juga melatih koordinasi motorik halus, bekerja sama dengan teman, serta mengapresiasi karya orang lain. Dengan kata lain, kreativitas di sekolah dasar bukan hanya menghasilkan produk seni, tetapi juga membentuk karakter anak menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan berani menghadapi tantangan.

2.1.3.4 Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang paling menarik untuk mengembangkan kreativitas siswa. Seni budaya memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengekspresikan diri, mengeksplorasi imajinasi, dan menghasilkan karya yang orisinal. Puspa Tisna (2025) menyatakan bahwa pembelajaran seni berbasis praktik memberi kesempatan anak untuk belajar melalui proses “mencoba dan menemukan”, sehingga kreativitas tumbuh secara alami. Pada tahap ini, peran guru bukan hanya sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator yang mendorong, memotivasi, dan memberikan kebebasan kepada siswa dalam berkarya.

Kreativitas dalam pembelajaran seni budaya tampak melalui berbagai aktivitas, seperti menggambar, menyanyi, menari, hingga membuat karya tiga dimensi. Penelitian Wardani (2024) menunjukkan bahwa siswa yang dilibatkan

dalam kegiatan seni lebih aktif berinteraksi, berani mengemukakan ide, serta mampu menghargai perbedaan hasil karya. Hal ini memperlihatkan bahwa pembelajaran seni budaya bukan hanya mengajarkan keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan sikap menghargai proses dan hasil kerja. Dengan kata lain, kreativitas dalam seni budaya mencakup aspek kognitif (ide), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap).

Dalam konteks materi kelas 3 Bab 9 Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi, kreativitas dapat dilihat dari bagaimana siswa mengimajinasikan bentuk, mengubah ide menjadi karya nyata, dan menambahkan detail sesuai keinginan. Penggunaan media patung mini plastisin sangat mendukung proses ini, karena sifatnya yang lentur, mudah dibentuk, dan berwarna-warni sehingga merangsang imajinasi anak. Penelitian Aldona (2025) membuktikan bahwa siswa yang diberi kesempatan menggunakan media plastisin mampu menghasilkan karya yang lebih bervariasi dan menunjukkan tingkat orisinalitas yang tinggi. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya menjadi wahana penting untuk menumbuhkan kreativitas siswa, baik dari segi proses maupun produk.

2.1.3.5 Langkah-langkah Perancangan Media Plastisin

Langkah-langkah perancangan dalam penelitian pengembangan penting untuk memastikan media yang dihasilkan sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Borg & Gall (dalam Nurbaeti, dkk., 2023) menyebutkan bahwa penelitian pengembangan pada umumnya terdiri dari beberapa tahap: analisis kebutuhan, perencanaan, desain produk, validasi ahli, revisi, uji coba terbatas, revisi lanjutan, dan uji coba lapangan. Meskipun model ini dapat dimodifikasi, prinsip dasarnya adalah bahwa produk harus melalui serangkaian proses sistematis sebelum dinyatakan layak digunakan. Dalam konteks penelitian ini, langkah-langkah tersebut digunakan untuk mengembangkan media patung mini berbahan plastisin agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD.

Tahap awal perancangan adalah analisis kebutuhan, yaitu mengidentifikasi masalah yang ada di kelas terkait rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya. Dari analisis ini, ditemukan bahwa siswa memerlukan media yang

lebih konkret, menarik, dan mudah digunakan untuk mengekspresikan imajinasi mereka. Tahap berikutnya adalah perencanaan dan desain media, di mana peneliti merancang prototipe patung mini plastisin yang sesuai dengan materi Bab 9 Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi. Setelah desain selesai, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi serta keterpakaian produk.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas di kelas 3 SD Negeri 101815 Sidodadi. Dalam pendekatan kualitatif, uji coba ini bukan hanya bertujuan untuk menilai efektivitas media, tetapi juga untuk memperoleh data mendalam melalui observasi, wawancara, dan catatan lapangan tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan media. Dari data ini, peneliti dapat merevisi produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah melalui perbaikan, media kemudian diuji kembali dalam skala lebih luas untuk melihat keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas siswa. Proses berulang inilah yang memastikan bahwa media patung mini plastisin benar-benar praktis, layak, dan relevan dengan pembelajaran seni budaya di sekolah dasar.

2.1.3.6 Pengertian Patung

Patung merupakan karya seni rupa tiga dimensi yang dibuat melalui proses membentuk, memahat, atau mencetak bahan menjadi bentuk tertentu yang memiliki nilai estetis dan ekspresif. Dalam konteks pembelajaran seni di sekolah dasar, patung tidak selalu berarti karya besar dari bahan keras seperti kayu atau batu, tetapi juga dapat berupa bentuk sederhana yang dibuat dari bahan lunak seperti tanah liat, sabun, atau plastisin. Nurhayati dkk. (2023) menyebutkan bahwa “seni patung merupakan seni bentuk tiga dimensi yang menampilkan nilai keindahan bentuk dan memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga memiliki volume.” Pernyataan ini menegaskan bahwa patung bukan sekadar gambar dua dimensi, melainkan objek ruang yang dapat diamati dari berbagai arah dan memiliki keutuhan bentuk.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman patung sebaiknya diarahkan pada pengalaman manipulatif dan eksploratif. Siswa tidak

hanya mengenal bentuk melalui gambar, tetapi juga diajak mengamati objek nyata, merancang bentuk sederhana, membentuk karya tiga dimensi dari bahan lunak seperti plastisin, dan melakukan apresiasi terhadap hasil karyanya. Dengan pendekatan seperti ini, patung tidak hanya dipahami sebagai hasil akhir, tetapi juga sebagai media proses kreatif yang menggabungkan imajinasi, persepsi ruang, serta keterampilan motorik halus siswa.

Wardani (2024) menjelaskan bahwa kegiatan membentuk patung di kelas dapat membantu anak mengenal bentuk dasar, melatih imajinasi, dan mengembangkan keterampilan motorik halus secara bersamaan. Proses membentuk patung juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen, mencoba berbagai ide, dan mengekspresikan gagasan secara visual. Aldona (2025) menambahkan bahwa patung dalam konteks pembelajaran SD dapat berfungsi sebagai sarana eksplorasi kreatif, bukan hanya sebagai hasil akhir karya seni. Fokus pembelajaran diarahkan pada proses berpikir kreatif siswa saat merancang dan membentuk, sehingga setiap anak dapat menghasilkan karya yang unik dan mencerminkan imajinasinya sendiri.

2.1.4 Media Platisin dalam Pembelajaran Seni

2.1.4.1 Pengertian Plastisin

Plastisin adalah salah satu bahan lunak yang bersifat elastis, berwarna-warni, mudah dibentuk dan biasa digunakan sebagai media eksplorasi anak dalam pembelajaran seni. Aldona (2025) menyatakan bahwa plastisin memiliki tekstur lentur, warna beragam, dan sifatnya dapat digunakan berulang kali sehingga cocok dijadikan media pembelajaran kreatif di sekolah dasar. Wardani (2024) menjelaskan bahwa plastisin sangat praktis digunakan dalam pembelajaran seni budaya karena memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk bereksperimen secara bebas. Melalui plastisin, siswa dapat menggabungkan warna, mengubah bentuk, serta membuat karya yang unik dan orisinal. Aktivitas ini menumbuhkan rasa percaya diri, keberanian mencoba ide baru, dan kemampuan berpikir fleksibel. Karakteristik ini memungkinkan anak untuk mengeksplorasi ide secara

bebas karena mereka dapat membentuk, memodifikasi, bahkan mengulang kembali bentuk yang telah dibuat.



Gambar 2.1 Contoh Plastisin

(Sumber gambar <https://share.google/images/0hTu7Ge1RLG8ehLOb>)

Dalam konteks pembelajaran seni budaya di SD, plastisin berfungsi sebagai media manipulatif yang memfasilitasi pengalaman langsung siswa. Puspa Tisna (2025) menegaskan bahwa media manipulatif seperti plastisin membantu anak mengembangkan imajinasi sekaligus keterampilan motorik halus. Sifat plastisin yang fleksibel membuatnya sesuai dengan karakteristik perkembangan anak kelas 3 SD yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan kata lain, plastisin bukan hanya media untuk menghasilkan karya seni, tetapi juga sarana belajar yang mendukung tumbuhnya kreativitas melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian, plastisin menjadi pilihan tepat untuk mengajarkan konsep bentuk tiga dimensi dalam pembelajaran Seni Budaya. Penggunaannya tidak hanya memfasilitasi siswa untuk menghasilkan karya, tetapi juga mengaktifkan proses berpikir kreatif, eksplorasi ide, dan keterampilan artistik secara alami.

2.1.4.2 Cara Menggunakan Plastisin Dalam Pembelajaran

Penggunaan plastisin dalam pembelajaran seni budaya tidak hanya sekadar memberikan bahan kepada siswa, tetapi juga membutuhkan langkah-langkah yang terstruktur agar proses belajar menjadi praktis, menyenangkan, dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Menurut Rahayu dkk. (2023), pembelajaran dengan plastisin sebaiknya dilakukan melalui tahapan yang memfasilitasi eksplorasi kreatif sekaligus penguasaan teknik dasar membentuk.

1. Tahap pertama adalah pengenalan media dan bentuk dasar. Guru memperkenalkan plastisin sebagai bahan yang dapat dibentuk secara bebas, menunjukkan warna-warna yang tersedia, serta menjelaskan cara dasar memanaskan plastisin dengan tangan agar lebih lentur. Siswa juga diperkenalkan pada bentuk-bentuk dasar seperti bola, silinder, kerucut, atau kubus sebagai pondasi untuk membentuk objek yang lebih kompleks.
2. Tahap kedua adalah demonstrasi teknik dasar oleh guru. Wardani (2024) menjelaskan bahwa teknik membentuk dasar meliputi menggulung untuk membentuk silinder, menekan untuk membuat bidang pipih, mencubit atau mengiris untuk membuat detail kecil, serta menyambung bagian-bagian plastisin dengan menekan lembut. Guru dapat menunjukkan contoh sederhana, misalnya membentuk hewan atau benda sekitar, agar siswa mendapatkan inspirasi tanpa membatasi kreativitas mereka.
3. Tahap ketiga adalah eksplorasi mandiri siswa. Setelah melihat contoh dan memahami teknik dasar, siswa diberi kesempatan membentuk patung mini sesuai tema atau ide mereka sendiri. Aldona (2025) menekankan pentingnya memberi ruang kebebasan pada tahap ini, karena aktivitas eksploratif dapat menumbuhkan kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, dan keberanian siswa untuk mencoba bentuk-bentuk baru. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan ringan tanpa mendikte hasil karya siswa.
4. Tahap keempat adalah tahap apresiasi dan refleksi. Setelah karya selesai, siswa mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Guru dan teman-teman memberikan apresiasi, komentar positif, atau pertanyaan yang membangun.

Menurut Wardani (2024), kegiatan apresiasi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa serta mengajarkan mereka untuk menghargai karya orang lain.

Dengan tahapan penggunaan yang sistematis, plastisin tidak hanya menjadi alat bermain, tetapi benar-benar berfungsi sebagai media pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan seni siswa secara nyata.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Plastisin

Kelebihan utama media plastisin adalah kemampuannya menstimulasi kreativitas siswa secara alami. Wardani (2024) menyebutkan bahwa kegiatan membentuk dengan plastisin memberi kesempatan anak untuk menghasilkan karya yang unik sesuai imajinasi mereka. Selain itu, plastisin mudah ditemukan, aman digunakan, serta memiliki variasi warna yang menarik perhatian anak. Hal ini membuat siswa lebih bersemangat saat mengikuti pembelajaran, karena media yang digunakan sesuai dengan dunia bermain mereka.

Kelebihan lain adalah plastisin dapat digunakan berulang kali, sehingga lebih ekonomis dan ramah lingkungan. Nurlina (2022) menyebutkan bahwa keberulangan dalam penggunaan plastisin memungkinkan siswa untuk terus bereksperimen tanpa takut membuat kesalahan. Hal ini sangat penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri, karena siswa merasa bebas mencoba ide-ide baru tanpa takut gagal. Dengan demikian, plastisin memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif melalui proses eksplorasi.

Kekurangan media plastisin adalah ketahanan bentuk karya yang relatif lemah, karena plastisin mudah berubah bentuk jika tidak ditangani dengan hati-hati. Hal ini dapat membuat karya siswa cepat rusak atau tidak bertahan lama sebagai dokumentasi pembelajaran. Penelitian Aldona (2025) menyebutkan bahwa kekurangan ini sering membuat siswa merasa kurang puas karena karya mereka tidak bisa disimpan dalam jangka panjang.

Selain itu, penggunaan plastisin membutuhkan pengawasan dari guru agar tidak disalahgunakan, misalnya dimainkan berlebihan di luar konteks

pembelajaran. Beberapa siswa juga mungkin mengalami kesulitan dalam membentuk detail yang rumit karena teksturnya yang lembut. Nurlina (2022) menekankan bahwa keterbatasan ini harus diantisipasi guru dengan memberikan arahan, contoh karya, dan motivasi agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Dengan pemanfaatan yang tepat, kelemahan plastisin tidak akan mengurangi potensinya sebagai media untuk menstimulasi kreativitas siswa.

2.1.4.4 Peran Plastisin dalam Menstimulasi Kreativitas Siswa

Plastisin berperan penting sebagai media pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa melalui proses eksplorasi. Dalam pembelajaran Seni Budaya kelas 3, khususnya pada materi Bab 9 *Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi*, plastisin memberi peluang bagi siswa untuk berimajinasi, mencoba berbagai bentuk, dan menghasilkan karya yang unik. Puspa Tisna (2025) menegaskan bahwa melalui kegiatan membentuk plastisin, anak-anak dapat mengembangkan aspek kelancaran ide, fleksibilitas berpikir, orisinalitas, dan elaborasi dengan empat indikator utama kreativitas.

Selain itu, plastisin juga memfasilitasi pembelajaran aktif dan bermakna. Wardani (2024) menemukan bahwa siswa yang menggunakan plastisin lebih bersemangat, lebih terlibat dalam diskusi, serta lebih percaya diri dalam menampilkan karya mereka. Dengan demikian, plastisin tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mendorong lahirnya kreativitas, rasa percaya diri, dan kebanggaan dalam berkarya. Oleh karena itu, pengembangan media patung mini plastisin dalam penelitian ini diharapkan menjadi sarana efektif untuk menjawab masalah rendahnya kreativitas siswa seperti yang dijelaskan dalam Bab 1.

2.1.4.5 Perbedaan Plastisin Kerak Lilin dan Plastisin Clay

Dalam praktiknya, terdapat dua jenis plastisin yang umum digunakan, yaitu plastisin kerak lilin (wax-based) dan plastisin clay (oil-clay). Berikut perbedaannya.

Tabel 2.1 Perbedaan Plastisin Kerak Lilin dengan Plastisin Clay

Aspek	Plastisin Kerak Lilin	Plastisin Clay
Tekstur	Cenderung keras, kaku	Lembut dan lentur
Residu	Meninggalkan lapisan lilin di tangan	Tidak meninggalkan residu lengket
Kemampuan detail	Kurang fleksibel untuk detail kecil	Lebih baik untuk detail halus
Penggunaan ulang	Sulit dibentuk ulang setelah lama dipakai	Mudah dibentuk ulang berulang kali
Keamanan	Perlu pengawasan	Aman dan Nyaman digunakan anak
Penyimpanan	Harus dibungkus rapat agar tidak rusak	Mudah disimpan tertutup

Berdasarkan perbandingan di atas, penelitian ini menggunakan plastisin clay karena sifatnya yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa SD: lentur, mudah dibentuk, bersih, dan nyaman digunakan untuk kegiatan eksplorasi bentuk tiga dimensi.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran Seni Budaya di SD

Seni merupakan ekspresi keindahan yang lahir dari imajinasi manusia melalui media rupa, gerak, bunyi, maupun kata. Dalam pendidikan dasar, seni dipandang bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan sebagai sarana pengembangan diri siswa. Nurlina (2022) menegaskan bahwa seni budaya berfungsi sebagai wadah bagi anak untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan imajinasinya. Seni budaya di sekolah dasar meliputi seni rupa, tari, musik, dan teater, yang berakar pada nilai budaya masyarakat dan berperan membentuk kepribadian siswa. Wardani (2024) juga menyatakan bahwa seni budaya harus dipahami sebagai media pembentukan kreativitas sekaligus penanaman nilai karakter agar siswa lebih menghargai budaya bangsa.

Hakikat pembelajaran seni di sekolah dasar menekankan pada proses kreatif, bukan semata-mata hasil karya. Melalui seni, siswa belajar mengembangkan kepekaan estetis, keterampilan motorik, serta keberanian berekspresi. Aldona (2025) menjelaskan bahwa seni di SD memberikan pengalaman estetis yang

sesuai dengan perkembangan anak, sehingga siswa dapat bereksperimen dengan imajinasi mereka. Kegiatan seni juga bersifat menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar. Wardani (2024) menemukan bahwa ketika siswa diberi kebebasan berkarya, mereka menunjukkan kreativitas yang lebih tinggi dan lebih percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran seni budaya harus memberi ruang eksplorasi dan tidak kaku, agar anak-anak dapat menemukan pengalaman estetik melalui kegiatan nyata seperti menggambar, membentuk, atau bernyanyi.

Tujuan pembelajaran seni budaya di SD adalah mengembangkan potensi kreatif siswa melalui pengalaman nyata yang kontekstual. Puspa Tisna (2025) menegaskan bahwa seni budaya bertujuan menumbuhkan apresiasi, kreativitas, serta keterampilan praktis, sekaligus menanamkan nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, dan penghargaan terhadap karya orang lain. Dalam konteks penelitian ini, tujuan pembelajaran seni budaya sejalan dengan upaya meningkatkan kreativitas siswa pada materi Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi. Melalui media patung mini plastisin, siswa tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga dilatih untuk berpikir fleksibel, berani mencoba ide baru, serta menghargai proses belajar.

2.1.6 Materi Eksplorasi Membuat Bentuk 3D

2.1.6.1 Pengertian Eksplorasi Bentuk 3D

Eksplorasi bentuk tiga dimensi merupakan kegiatan pembelajaran seni yang berfokus pada penciptaan karya berbentuk ruang dengan panjang, lebar, dan tinggi. Buku Seni Budaya Kelas 3 (2021) menjelaskan bahwa kegiatan eksplorasi tiga dimensi memungkinkan siswa mengenal konsep ruang, volume, serta tekstur secara nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya berimajinasi melalui gambar dua dimensi, tetapi juga berkesempatan menciptakan karya yang dapat disentuh dan dilihat dari berbagai sisi. Hal ini membuat siswa memahami seni secara lebih konkret sesuai tahap perkembangan mereka yang masih berada pada fase operasional konkret.

Selain sebagai bentuk ekspresi diri, eksplorasi karya tiga dimensi juga menjadi media pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Puspa Tisna (2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi tiga dimensi dapat menstimulasi imajinasi anak sekaligus melatih keterampilan motorik halus. Dalam penelitian ini, eksplorasi bentuk tiga dimensi diwujudkan dalam pembuatan patung mini plastisin, yang memberi peluang siswa untuk menuangkan ide, mengubah bentuk dasar menjadi karya unik, dan mengekspresikan kreativitas mereka melalui media sederhana namun fleksibel.

2.1.6.2 Tahapan Pembelajaran Eksplorasi Bentuk 3D

Tahap pertama dalam eksplorasi bentuk tiga dimensi adalah pengenalan bentuk dasar. Guru memberi contoh bentuk sederhana, seperti bola, kubus, atau tabung, yang nantinya dapat dikembangkan menjadi karya lebih kompleks. Nurlina (2022) menyatakan bahwa pengenalan bentuk dasar penting agar siswa memiliki pijakan awal dalam membayangkan dan membentuk karya tiga dimensi. Pada tahap ini, guru juga berperan memberikan stimulus berupa ide atau tema yang bisa memicu imajinasi siswa, misalnya tema hewan, benda sekitar, tanaman bunga, atau makanan.

Adapun beberapa ide / contoh yang bisa memicu imajinasi siswa :



Gambar 2.1.6 Contoh Karya Seni Media Plastisin

Tahap berikutnya adalah perancangan dan proses pembentukan karya. Siswa diminta untuk memilih ide, merancang bentuk, lalu mulai membentuk sesuai imajinasi masing-masing. Guru memberi arahan teknis seperlunya, namun tetap memberi kebebasan agar siswa dapat mengeksplorasi ide mereka. Wardani (2024) menegaskan bahwa memberi ruang kebebasan berkarya akan membuat anak lebih percaya diri dan berani mencoba hal baru. Tahap terakhir adalah penyempurnaan dan apresiasi karya, di mana siswa menambahkan detail kecil seperti tekstur atau aksesoris, kemudian menampilkan hasil karya mereka di depan kelas. Proses ini tidak hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan penghargaan terhadap karya seni.

2.1.6.3 Manfaat Eksplorasi Bentuk 3D

Eksplorasi karya tiga dimensi memiliki banyak manfaat bagi siswa sekolah dasar, baik dalam aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Dari sisi kognitif, siswa belajar mengembangkan ide, menghubungkan imajinasi dengan bentuk nyata, serta menyelesaikan masalah ketika bentuk yang dibuat tidak sesuai harapan. Dari sisi psikomotorik, kegiatan membentuk plastisin melatih koordinasi mata dan tangan serta keterampilan motorik halus. Hal ini sejalan dengan temuan Aldona (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan membentuk patung mini plastisin meningkatkan ketekunan, kesabaran, dan koordinasi gerak siswa.

Dari sisi afektif, eksplorasi tiga dimensi menumbuhkan rasa percaya diri, kebanggaan, dan penghargaan terhadap karya sendiri maupun karya teman. Nurlina (2022) juga menemukan bahwa siswa yang dilibatkan dalam eksplorasi kreatif cenderung lebih termotivasi, senang belajar, serta menunjukkan sikap saling menghargai. Dengan demikian, manfaat eksplorasi bentuk tiga dimensi tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga membentuk karakter positif siswa. Oleh karena itu, materi Bab 9 ini sangat relevan sebagai dasar pengembangan media patung mini plastisin dalam penelitian ini, karena sejalan dengan tujuan utama pembelajaran Seni Budaya untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 3 SD.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Seni Budaya di kelas III SD Negeri 101815 Sidodadi masih menghadapi permasalahan rendahnya kreativitas siswa, khususnya pada materi Bab 9 Eksplorasi Membuat Bentuk 3 Dimensi. Siswa terlihat kurang berani bereksperimen, hasil karya yang ditampilkan cenderung seragam, dan motivasi belajar relatif rendah. Kondisi ini memperlihatkan adanya jarak antara tujuan pembelajaran seni budaya yang seharusnya menekankan pada pengembangan kreativitas dengan kenyataan yang ada di kelas.

Menurut kajian teori, kreativitas anak akan berkembang optimal jika difasilitasi dengan media yang konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Plastisin sebagai salah satu media manipulatif dinilai relevan karena memiliki sifat elastis, warna yang bervariasi, serta mudah dibentuk sesuai imajinasi anak. Melalui kegiatan membentuk, siswa tidak hanya berlatih keterampilan motorik halus, tetapi juga mengembangkan keberanian mencoba ide baru, berpikir fleksibel, dan menghasilkan karya yang lebih orisinal.

Atas dasar itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media patung mini plastisin yang dirancang sederhana, praktis, dan sesuai kebutuhan siswa kelas III. Media ini diharapkan mampu mendorong kreativitas siswa melalui kegiatan eksplorasi bentuk tiga dimensi. Dengan uji coba dan pengembangan media, indikator kreativitas seperti kelancaran ide, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dapat diamati. Hasil akhirnya diharapkan tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga menjadikan pembelajaran seni budaya lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

2.3 Defenisi Operasional

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran baru berupa patung mini plastisin yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas III SD, dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan kreativitas siswa. Dalam penelitian ini media yang digunakan berupa patung mini dari plastisin.
3. Plastisin adalah bahan lunak yang mudah dibentuk, berwarna-warni, dan digunakan sebagai sarana eksplorasi dalam membuat karya tiga dimensi sederhana pada pembelajaran Seni Budaya.
4. Kreativitas siswa adalah kemampuan siswa kelas III SD dalam menghasilkan ide atau karya baru yang orisinal, fleksibel, dan bernilai, yang ditunjukkan melalui proses eksplorasi dan hasil karya patung mini plastisin.
5. Seni Budaya adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang berfungsi mengembangkan kemampuan berekspresi, berimajinasi, dan berkarya. Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah "Eksplorasi Membuat Bentuk Tiga Dimensi".

