



ANALISIS KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMANFAATAN DAUR ULANG SAMPAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA PADA KELAS IV SDN KALIDERES 06 PAGI JAKARTA BARAT

Eti Ernawati^{1*}, Sunardin², Ahmad Arif Fadilah³

^{1*,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Email: etiernawati054@gmail.com, sunardindeo@gmail.com, arif.fadilah@umt.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5356>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan bahan daur ulang sampah sebagai media pembelajaran. Kreativitas siswa perlu dikembangkan agar siswa mampu menghasilkan ide, berkarya serta memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan daur ulang sampah sebagai media pembelajaran seni rupa serta menganalisis kreativitas siswa kelas IV melalui pemanfaatan daur ulang sampah di SDN Kalideres 06 Pagi Jakarta Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari 3 siswa kelas IVA SDN Kalideres 06 Pagi Jakarta Barat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kategori kreativitas tinggi, sedang, dan rendah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan daur ulang sampah sebagai media pembelajaran seni rupa telah terlaksana dengan cukup baik melalui penggunaan botol plastik, sedotan plastik, dan kardus dalam kegiatan praktik seni rupa. Pembelajaran berlangsung secara aktif dan mampu meningkatkan antusias siswa dalam berkarya. Hasil kreativitas siswa menunjukkan adanya kategori tinggi, sedang, dan rendah. Siswa kategori tinggi mampu menghasilkan ide kreatif dan percaya diri, siswa kreativitas sedang menunjukkan kreativitas yang cukup baik namun masih membutuhkan arahan, sedangkan siswa rendah masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan memerlukan bantuan selama proses pembuatan karya. Dengan demikian, pemanfaatan daur ulang sampah sebagai media pembelajaran seni rupa mendukung perkembangan kreativitas siswa serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan.

Kata Kunci: Kreativitas, Daur Ulang Sampah, Media Pembelajaran, Seni Rupa.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk menumbuhkan daya pikir kritis dan kreativitas sebagai wujud dari perkembangan kognitif individu. Melalui pendidikan, seseorang bukan sekadar memperoleh ilmu pengetahuan, melainkan belajar mengaplikasikan ilmunya secara kreatif untuk menciptakan karya yang memberikan manfaat bagi individu maupun lingkungan sekitarnya. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Kreativitas berkembang melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, termasuk melalui kegiatan praktik langsung. Salah satu mata pelajaran yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas tersebut adalah seni rupa. Seni rupa membuka ruang bagi siswa dalam mengungkapkan ide dan emosi mereka lewat karya visual, sekaligus melatih kemampuan estetika dan ekspresi diri anak.



Agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan menyenangkan, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana anak-anak berpikir secara logis terhadap objek di sekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan media yang konkret sangat membantu siswa memahami materi yang rumit. Pemanfaatan daur ulang sampah (seperti kertas, plastik, dan kardus) dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang bermakna. Selain menumbuhkan daya cipta siswa dalam menghasilkan karya seni yang bernilai estetika, media ini juga berfungsi menanamkan sikap peduli lingkungan sejak dini.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara di SDN Kalideres 06 Pagi pada 22 Oktober 2025, pemanfaatan bahan daur ulang sudah mulai diterapkan dalam seni rupa. Namun, masih terdapat beberapa kendala utama, antara lain: (1) keterbatasan waktu pembelajaran dan besarnya jumlah siswa membuat kegiatan praktik tidak selesai optimal; (2) rendahnya kesiapan siswa dalam membawa perlengkapan praktik ; serta (3) rendahnya kesadaran lingkungan siswa yang masih membuang sampah sembarangan tanpa memikirkan pemanfaatannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan daur ulang sampah dan dampaknya terhadap tingkat kreativitas siswa kelas IV SDN Kalideres 06 Pagi Jakarta Barat.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk mengkaji data berupa uraian hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang memerlukan penafsiran mendalam. Penelitian dilaksanakan di Kelas IVA SDN Kalideres 06 Pagi, Jakarta Barat.

Berdasarkan data awal terhadap 30 siswa kelas IVA, sebaran kreativitas siswa meliputi kategori tinggi (37,9%), sedang (58,6%), dan rendah (3,4%). Melalui teknik *purposive sampling*, dipilih 3 siswa sebagai subjek utama penelitian yang merepresentasikan masing-masing kategori tersebut (SRA untuk kategori tinggi, DP untuk kategori sedang, dan AKM untuk kategori rendah).

Teknik pengumpulan data menggunakan empat instrumen, yaitu observasi proses berkarya, angket dengan skala penskoran (skor 0-40 Kurang, 41-60 Cukup, 61-80 Baik, dan 81-100 Tinggi), wawancara mendalam kepada siswa dan guru kelas, serta dokumentasi kegiatan. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama:

1. **Reduksi Data:** Merangkum, memilih, dan menyederhanakan data hasil wawancara, observasi, dan angket ke dalam fokus bahasan utama.
2. **Penyajian Data:** Menampilkan informasi secara sistematis dalam bentuk narasi terstruktur dan tabel data.

Penarikan Kesimpulan: Menafsirkan temuan lapangan guna menjawab rumusan masalah secara komprehensif. Validitas atau keabsahan data diuji dengan menggunakan teknik triangulasi sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Umum: Konteks Lembaga Dan Lingkungan Sekolah

Temuan umum ini mendeskripsikan rincian profil sekolah tempat penelitian berlangsung, guna memberikan konteks sosiologis dan fasilitas yang melatarbelakangi aktivitas belajar siswa.

Profil Fisik dan Legalitas Sekolah

- **Lokasi Geografis:** SD Negeri Kalideres 06 Pagi terletak di Jalan Peta Barat, Kampung Rawa Lele, RT 04/RW 07, Kelurahan Kalideres, Kecamatan Kalideres, Kota Jakarta Barat, Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta (Kode Pos 11840).
- **Histori & Legalitas:** Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20105288 dan telah berdiri sejak tahun 1976. Sekolah ini memiliki kredibilitas tinggi yang dibuktikan dengan perolehan Akreditasi A berdasarkan Surat Keputusan No. 255/BAP-SM/DKI/2017 tertanggal 27 November 2017.
- **Fasilitas Kebersihan & Sarana Fisik:** Gedung sekolah memiliki infrastruktur yang memadai untuk mendukung kegiatan akademik dan kreativitas, terdiri dari:
 - 11 Ruang Kelas Belajar



- 1 Ruang Perpustakaan
- 1 Ruang Kepala Sekolah & 1 Ruang Guru
- 1 Ruang Tata Usaha (TU) & 1 Ruang Konseling
- 1 Ruang Laboratorium & 1 Gudang
- Sarana Ibadah (1 Mushola) dan Lapangan Olahraga/Upacara
- 5 Toilet Laki-Laki & 5 Toilet Perempuan
- **Fasilitas Pendukung Lingkungan:** Tempat sampah yang tersebar, wastafel cuci tangan, dan alat-alat kebersihan yang lengkap (hal ini relevan dengan tema penelitian yang mengangkat isu pemanfaatan sampah/kebersihan).

Sumber Daya Manusia (SDM) Sekolah

- **Tenaga Pendidik & Kependidikan:** Sekolah didukung oleh 17 tenaga pendidikan dan staf. Komposisi ini mencakup Kepala Sekolah, Guru Kelas, Guru Mata Pelajaran khusus (Agama, Bahasa Inggris, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan/PJOK), serta tenaga pendukung operasional seperti petugas kebersihan (*cleaning service*) dan petugas keamanan (*security*).
- **Peserta Didik:** Total seluruh siswa di SDN Kalideres 06 Pagi berjumlah 325 orang siswa laki-laki dan perempuan yang terdistribusi dari kelas I (satu) sampai dengan kelas VI (enam).

Orientasi Nilai: Visi dan Misi Sekolah

Kreativitas siswa dalam memanfaatkan barang bekas didorong oleh visi dan misi sekolah yang tertanam dalam kurikulum operasionalnya.

- **Visi Sekolah:** *"Mewujudkan profil lulusan yang unggul dalam prestasi, berkarakter luhur, serta adaptif di era digital melalui pembelajaran yang Meaningful, Mindful, and Joyful."*
- **Misi Sekolah (8 Poin Utama):**
 1. **Meaningful Learning:** Menyelenggarakan pembelajaran bermakna yang mengaitkan teori/materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa serta kebutuhan masa depan.
 2. **Mindful Learning:** Membangun budaya belajar penuh kesadaran lewat pembiasaan refleksi, eksplorasi mendalam, dan pemahaman konsep secara holistik.
 3. **Joyful Learning:** Menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan melalui metode yang aktif, kreatif, dan mengakomodasi minat belajar siswa.
 4. **Karakter Luhur:** Menumbuhkan nilai takwa kepada Tuhan YME, gotong royong, kemandirian, kejujuran, dan tanggung jawab sehari-hari.
 5. **Keterampilan Abad 21 (4C):** Mengembangkan kemampuan *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Communication* (Komunikasi) berbasis proyek (*Project-Based Learning*).
 6. **Literasi Digital:** Mengenalkan pemanfaatan teknologi secara etis, produktif, dan kontekstual sesuai perkembangan zaman.
 7. **Kompetensi Guru:** Meningkatkan kapasitas pendidik lewat pelatihan berkelanjutan dan praktik berbagi (*sharing session*).
 8. **Lingkungan Ramah Anak:** Membangun ekosistem sekolah yang aman, nyaman, dan kaya akan sumber belajar.

Temuan Khusus: Analisis Kreativitas Individual Siswa Kelas Iv A

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan secara spesifik di kelas IV A, peneliti menemukan adanya variasi atau keragaman tingkat kreativitas yang signifikan di antara para siswa. Perbedaan ini terdeteksi dari cara masing-masing siswa memahami instruksi tugas, merumuskan ide, memanipulasi bahan daur ulang, serta mengesekusi karya akhir seni rupanya.

Kategorisasi Kreativitas Klasikal (Sampel Total: 30 Siswa)

Melalui pengolahan data angket dan observasi terhadap 30 siswa, tingkat kreativitas kelas IV A secara persentase terbagi menjadi tiga klaster utama:

- **Kategori Tinggi:** Berjumlah 37,9% dari total siswa.
- **Kategori Sedang:** Berjumlah 58,6% dari total siswa (merupakan kelompok mayoritas).
- **Kategori Rendah:** Berjumlah 3,4% dari total siswa.



Untuk menggali data secara lebih komprehensif, peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling (Sugiyono, 2017), yaitu memilih subjek penelitian secara sengaja dengan pertimbangan tertentu (rekomendasi guru kelas, keunikan karya, dan variasi nilai angket). Berdasarkan teknik ini, dipilih 3 siswa sebagai representasi masing-masing kategori dengan parameter skor angket sebagai berikut:

- Skor 0–40: Kriteria Kurang (Rendah)
- Skor 41–60: Kriteria Cukup (Sedang bawah)
- Skor 61–80: Kriteria Baik (Sedang atas)
- Skor 81–100: Kriteria Tinggi

Analisis Deskriptif dan Kualitatif Tiga Subjek Sampel

1. Subjek Kategori Tinggi: Salma Rizki A. / SRA (Total Nilai: 81)

- **Hasil Observasi Lapangan:** SRA menunjukkan indikator perilaku psikologis yang sangat positif. Ia sangat antusias, fokus, aktif terlibat dalam setiap tahapan (dari persiapan bahan hingga penyelesaian), dan cepat menangkap instruksi guru. SRA menunjukkan kepercayaan diri yang tinggi saat memilih materi sampah plastik dan terampil memodifikasi bentuk di luar pakem standar (sesuai imajinasinya).
- **Hasil Angket Kepribadian Kreatif:** Dari total 22 butir instrumen, SRA mendominasi jawaban pada ranah positif. Ia menjawab "Sangat Setuju" pada 9 pernyataan, "Setuju" pada 3 pernyataan, "Tidak Setuju" pada 3 pernyataan negatif, dan "Sangat Tidak Setuju" pada 7 pernyataan negatif lainnya. Ini mengonfirmasi adanya kemandirian berpikir dan motivasi intrinsik yang kuat.
- **Hasil Wawancara Mendalam:** SRA menyatakan sangat menyukai pembelajaran berbasis praktik/prakarya. Ia mengaku mendapatkan ide secara mandiri dan selalu berusaha membuat karyanya berbeda dari milik temannya melalui aspek perbedaan tema, modifikasi bentuk, serta penambahan hiasan. Jika menemui hambatan (seperti bagian penstrukturan yang sulit), ia mencoba menyelesaikannya sendiri terlebih dahulu sebelum meminta bantuan orang lain. SRA menyadari bahwa aktivitas ini berkontribusi terhadap kelestarian lingkungan dengan mengurangi volume sampah.
- **Analisis Karya Seni Rupa (Vas/Wadah Hias Botol Plastik):** * *Deskripsi Karya:* Mengubah botol plastik bekas menjadi produk fungsional estetis. Botol dilapisi kain flanel merah cerah secara penuh, dikombinasikan dengan dekorasi bunga merah muda di bagian tengah, serta renda rajut putih di bagian dasar.
 - *Aspek Kerapian:* Sangat tinggi; penempelan kain flanel halus tanpa kerutan, sisa lem tidak terlihat, dan pemotongan bahan presisi.
 - *Aspek Komposisi:* Memenuhi prinsip desain keselarasan (*harmony*) dan pusat perhatian (*center of interest*). Warna merah, merah muda, dan putih menghasilkan kontras yang seimbang.
 - *Karakter yang Tumbuh:* Disiplin, ketelitian tingkat tinggi, kemandirian ekspresi, rasa percaya diri, dan apresiasi seni.
 - *Kesimpulan Penilaian:* SRA berada pada fase kreativitas inovatif. Ia berhasil mengubah benda tidak bernilai (sampah) menjadi produk seni pakai (*applied art*) yang memiliki nilai ekonomi dan estetika tinggi.

2. Subjek Kategori Sedang: Daffa Pratama / DP (Total Nilai: 77)

- **Hasil Observasi Lapangan:** DP menunjukkan respons yang cukup baik dan berpartisipasi aktif dari awal hingga selesainya kegiatan. Ia mampu menyiapkan bahan secara mandiri dan mengolahnya menjadi produk sederhana. Hambatannya terletak pada aspek inisiatif; DP cenderung pasif (jarang mengajukan pertanyaan kepada guru) dan tingkat rasa ingin tahunya (*curiosity*) belum berkembang secara optimal.
- **Hasil Angket Kepribadian Kreatif:** DP mengisi "Sangat Setuju" pada 9 butir pernyataan, "Setuju" pada 4 butir, serta menjawab tidak setuju pada sisa butir lainnya. Berdasarkan pola jawaban, semangat kerja DP cukup baik, namun ia mengakui terkadang muncul rasa bosan di tengah proses dan membutuhkan kehadiran guru/orang lain untuk memvalidasi pekerjaannya.



- **Hasil Wawancara Mendalam:** DP merasa cukup senang dengan kerajinan barang bekas karena dirasa menghibur dan tidak menjemukan. Strategi berkaryanya adalah memilih bahan baku yang familier dan mudah ditemukan (seperti botol plastik dan kardus). DP mengakui bahwa ia tidak murni melahirkan ide sendiri, melainkan membutuhkan stimulasi visual dengan cara melihat contoh karya yang sudah ada (*imitasi*) sebagai referensi awal sebelum melakukan modifikasi. Ia mengalami kendala motorik halus saat memotong bahan yang keras, namun tetap berkomitmen menyelesaikannya demi mengejar nilai yang baik dan kepedulian lingkungan.
- **Analisis Karya Seni Rupa (Tempat Pensil Sedotan):**
 - *Deskripsi Karya:* Mengubah botol plastik menjadi tempat pensil meja dengan teknik menempel ornamen secara vertikal menggunakan sedotan plastik bekas beraneka warna.
 - *Aspek Kerapian:* Cukup rapi; potongan-potongan sedotan dipasang sejajar, meskipun pada beberapa detail sudut terkecil susunannya tampak sedikit renggang atau kurang presisi akibat keterbatasan alat potong.
 - *Aspek Komposisi:* Sangat dinamis dan ekspresif. Penggunaan sedotan dengan kombinasi warna primer dan sekunder (merah, biru, hijau, kuning) memberikan kesan estetika yang ceria dan mencegah karya terlihat monoton.
 - *Karakter yang Tumbuh:* Kesabaran dalam menyusun bagian demi bagian, ketelitian motorik, regulasi diri untuk mengatasi kebosanan, serta kepedulian lingkungan.
 - *Kesimpulan Penilaian:* DP berada pada fase kreativitas konseptual-imitatif. Ia mampu menghasilkan produk fungsional yang layak pakai, namun proses kognitifnya masih memerlukan pemicu eksternal (contoh visual) dan pendampingan guru pada aspek teknis.
- 3. *Subjek Kategori Rendah: Aqilah Khansa M. / AKM (Total Nilai: 40)*
 - **Hasil Observasi Lapangan:** Tingkat partisipasi dan fokus AKM selama kegiatan daur ulang dikategorikan pada tingkatan rendah. Ia kurang menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran seni rupa secara umum. Keterlibatan motoriknya saat membuat karya belum optimal; proses pembuatan karya tidak berjalan secara mandiri dan ia kerap kehilangan fokus di kelas. Meskipun begitu, ia tetap patuh membawa bahan dan berusaha mengumpulkan tugas tepat waktu.
 - **Hasil Angket Kepribadian Kreatif:** Hasil kuesioner AKM didominasi oleh skor pada butir pernyataan negatif. Ia memilih "Sangat Setuju" pada 6 pernyataan negatif, "Setuju" pada 7 pernyataan, "Tidak Setuju" pada 4 pernyataan positif, dan "Sangat Tidak Setuju" pada 5 pernyataan positif lainnya. Pola ini mengindikasikan adanya krisis rasa percaya diri, kecemasan terhadap kegagalan produk seni, serta kejenuhan akut saat menghadapi instruksi prakarya.
 - **Hasil Wawancara Mendalam:** AKM secara terbuka menyatakan kurang menyukai kegiatan kerajinan tangan karena menganggap prosesnya rumit, mengurus tenaga, dan sulit dipahami. Mengenai pemilihan bahan baku, ia bersikap dependen (sangat bergantung pada arahan guru, tidak mengeksplorasi opsi bahan lain). AKM mengaku mengalami kebingungan total dalam mencari ide asli sehingga ia menghabiskan waktu dengan mengamati pekerjaan teman sebayanya. AKM memerlukan bantuan fisik yang konstan dari temannya (seperti dibantu menggunting atau direkatkan komponennya). Kendala utamanya mencakup kelemahan motorik dalam memotong, melipat, dan menempel secara mekanis. Namun, ia merasa lega dan senang saat karyanya berhasil selesai dan menyadari pentingnya daur ulang agar lingkungan sekolah tidak kotor.
 - **Analisis Karya Seni Rupa (Bunga Hias Plastik Sederhana):**
 - *Deskripsi Karya:* Membuat replika bunga tiruan menggunakan potongan pangkal botol plastik bekas sebagai mahkota kelopak bunga, yang disambungkan dengan sedotan plastik lurus sebagai tangkainya.
 - *Aspek Kerapian:* Masih sangat kurang; bentuk guntingan kelopak bunga tidak simetris, pinggiran plastik kasar (berpotensi menggores), dan sambungan antara tangkai sedotan dengan kelopak botol terlihat rapuh karena lem yang tidak merata.
 - *Aspek Komposisi:* Monoton dan statis; minim variasi warna (pilihan warna sangat terbatas) sehingga belum memancarkan nilai keindahan visual yang kuat.



- *Karakter yang Tumbuh:* Walaupun aspek estetikanya rendah, nilai positif yang muncul dari AKM adalah komitmen tanggung jawab, ketahanan malang (kerja keras untuk tetap menyelesaikan tugas meski tidak menyukainya), serta kepedulian teoretis terhadap isu sampah plastik.
- *Kesimpulan Penilaian:* AKM berada pada fase kreativitas elementer/dasar. Hambatan utamanya bukan sekadar pada aspek keterampilan tangan (motorik halus), melainkan pada motivasi dan hambatan psikologis awal berupa persepsi bahwa seni rupa adalah pelajaran yang "sulit".

Sintesis

Berdasarkan kompilasi seluruh data temuan, peneliti menarik benang merah akademis sebagai berikut:

1. **Efektivitas Media Daur Ulang:** Pemanfaatan sampah daur ulang terbukti menjadi media pembelajaran seni rupa yang inklusif di SDN Kalideres 06 Pagi. Media ini memberikan kesempatan yang sama bagi setiap anak untuk berpartisipasi tanpa terhalang biaya bahan baku yang mahal.
2. **Karakteristik Kreativitas Siswa:** Kreativitas siswa kelas IV A terdistribusi secara heterogen. Siswa berkategori tinggi mampu berimajinasi secara mandiri (kreativitas produk), siswa berkategori sedang memerlukan stimulasi referensi (kreativitas adaptif), sedangkan siswa berkategori rendah membutuhkan intervensi pedagogis khusus serta latihan motorik intensif (kreativitas elementer).

Dampak Pengiring (*Nurturant Effect*): Pembelajaran seni rupa berbasis lingkungan ini tidak hanya mengukur capaian kognitif dan psikomotorik anak dalam menghasilkan sebuah benda seni, melainkan juga sukses mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila sesuai visi-misi sekolah, yaitu menumbuhkan karakter gotong royong, kemandirian, ketelitian, ketahanan kerja, serta kesadaran ekologis (peduli lingkungan) sejak usia dini.

4. SIMPULAN

Setelah peneliti melakukan penelitian dan menguraikan serta mengolah data selama penelitian yang berjudul "Analisis Kreativitas Siswa Melalui Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Pada Siswa Kelas IV SDN Kalideres 06 Pagi" telah berjalan cukup baik, guru memberikan arahan kepada siswa dalam memanfaatkan bahan daur ulang atau bekas seperti botol plastik, kardus dan lainnya menjadi sebuah karya seni. Dalam proses pembelajaran siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan karena pembelajaran dilakukan secara praktik serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan imajinasi mereka melalui karya seni yang dibuat.

Hasil kreativitas siswa kelas IVA SDN Kalideres 06 Pagi Jakarta Barat menunjukkan adanya perbedaan tingkat kreativitas pada setiap siswa, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Siswa dengan kategori kreativitas tinggi mampu menunjukkan seluruh indikator kreativitas, yaitu memiliki hasrat yang tinggi dalam berkarya, aktif selama pembelajaran, mampu memanfaatkan bahan daur ulang, menghasilkan ide yang kreatif, bekerja secara mandiri, menciptakan karya yang unik, serta menghasilkan karya yang rapi dan sesuai tujuan pembelajaran. Siswa dengan kategori sedang telah menunjukkan sebagian besar indikator kreativitas, namun masih memerlukan arahan guru terutama dalam mengembangkan ide, meningkatkan kemandirian, dan menciptakan keunikan karya. Sementara itu, siswa dengan kategori rendah masih mengalami kesulitan pada sebagian besar indikator kreativitas sehingga memerlukan bimbingan guru dalam mengembangkan ide, memanfaatkan bahan daur ulang, dan menyelesaikan hasil karya. Untuk itu pemanfaatan daur ulang sampah sebagai media pembelajaran seni rupa mampu mendukung perkembangan kreativitas siswa, meskipun tingkat kreativitas yang ditunjukkan setiap siswa berbeda. Oleh karena itu, guru perlu terus memberikan kesempatan, motivasi, dan bimbingan agar seluruh indikator kreativitas siswa dapat berkembang secara optimal.

Temuan penelitian ini menunjukkan pemanfaatan sampah daur ulang sebagai media pembelajaran seni rupa memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas siswa. Selain meningkatkan kreativitas, Selain meningkatkan kreativitas, pembelajaran ini juga membantu siswa



lebih aktif, menumbuhkan rasa percaya diri serta meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan melalui pemanfaatan barang bekas. Dengan demikian, pemanfaatan daur ulang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, M. Z., Tahir, M., & Rahmatih, A. N. (2025). *Pengaruh Metode Ekspresi Bebas Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Membuat Karya 3 Dimensi Dari Barang Bekas*. 4(4), 1899–1907.
- Afnita, J., & Zarkasih, K. (2021). *Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. 5(1), 75–95.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., & Irnin. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*.
- Aryani, Z., & Lubis, M. (2022). *Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan*. 32–35.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. 1(1), 282–294.
- Dewi, E. A. (2021). *Kemampuan Menggambar Ekspresi Melalui Metode Ekspresi Bebas Siswa Kelas III SD Inpres Mannuruki II Kota Makassar*. 12(1).
- Eny Munisah. (2020). *Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. 24–32.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fazria, N., & Wati, T. L. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 6, 331–350.
- Fernandiana, V., Midiyanto, F., & Hunaifi, A. A. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran untuk Siswa SD Kelas IV pada Materi Pecahan*. 255–260.
- Fuadi, M. (2024). *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa Berbasis Inkuiri Yang Valid untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Fase F*. 4, 1243–1254.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*.
- Harsyanda, E. F. (2025). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Seni Rupa Kelas III SDN Dayeuhluhur Kulon*. 5, 44–50.
- Hasanah, R., & Eka Titi Andaryani. (2025). *Analisis Seni Rupa Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Dan Ekspresi Diri Siswa Kelas V SD*. 9, 211–223.
- Izzunddin, A. (2021). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains*.
- Jamal, R. A., Firdiani, D., & Haliq, M. I. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Tantangan dan Strategi Guru dalam Pembelajaran Seni Rupa pada Sekolah Dasar di Daerah Pedesaan Pendahuluan Sekolah Dasar merupakan tahap awal yang sangat penting dalam mengembangkan*. 8, 1816–1825.
- Juni, N., Di, S., Ekajaya, K. N., & Jambi, K. (2022). *E-ISS N : 2723-1038*. 3(1), 1–18.
- Kartini, T., Rohmah, N. L., Widayanti, S., & Aliyah, S. (2024). *Manfaat Seni Rupa Dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini*. 1(1), 52–59.
- Kusuma, M. A. P. N., Setyaningrum, D., & Khoiriyah, R. A. (2024). *Sanitasi dan kesehatan lingkungan* (T. Lestari (ed.); cetakan pe). CV.Gita Lentera.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (F. Annisya & Sukarno (eds.)). Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Magfiroh, S., & Suryana, D. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan Tambusai*.