



PENGARUH PENGGUNAAN TEKNIK UKIR ALUMINIUM TERHADAP KREATIVITAS SENI RUPA SISWA SEKOLAH DASAR

Shafira Ainurrafa¹, Irna Khaleda Nurmeta², Luthfi Hamdani Maula³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 31 Januari 2025

Revisi: 11 Februari 2025

Diterima: 12 Februari 2025

Diterbitkan: 30 April 2025

Keywords:

Creativity, visual arts, aluminum

Kata Kunci:

Kreativitas, seni rupa, aluminium

DOI :

10.31932/jppd.v11i1.4447

Surel Korespondensi:

shafiraainurrafa@gmail.com

Abstract

Creativity is one of the essential aspects in visual arts education, thus requiring innovative approaches to enhance it. This study aims to examine the effect of aluminum engraving techniques on elementary school students' creativity in visual arts. The research used an experimental method with a population consisting of all sixth-grade students at SDN Selajambe 01 during the first semester of the 2024/2025 academic year, totaling 33 students. Data were collected through tests using performance sheets, and data analysis involved descriptive statistics, prerequisite tests, and hypothesis testing. The results showed a significant difference between pre-test and post-test scores in both groups. The experimental group showed an increase in the average score from 53.65 to 79.00, with a percentage gain of 47%, while the control group improved from 49.00 to 62.71, with a gain of 28%. This was further supported by the hypothesis test results, where the post-test scores between the two groups showed a significant difference with a Sig. (2-tailed) value of 0.000. Since the obtained value is lower than the predetermined significance level of 0.05, the null hypothesis (H_0) was rejected, and the alternative hypothesis (H_1) was accepted. Thus, it can be concluded that the use of aluminum engraving techniques has a significant effect on students' creativity in visual arts at the elementary school level. This technique not only fosters students' creativity but also provides them with a new and engaging learning experience.

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran seni rupa, sehingga diperlukan cara yang inovatif untuk meningkatkannya. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh teknik ukir aluminium terhadap kreativitas seni rupa siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas VI di SDN Selajambe 01 semester satu tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 33 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes menggunakan lembar unjuk kerja, sedangkan analisis data meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 53,65 menjadi 79,00 dengan persentase sebesar 47%, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 49,00 menjadi 62,71 dengan persentase sebesar 28%. Hal ini pun didukung dengan hasil uji hipotesis pada nilai posttest kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai yang diperoleh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu Sig. < 0,05, maka hasil tersebut H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik ukir aluminium berpengaruh terhadap kreativitas seni rupa siswa di Sekolah Dasar. Penggunaan teknik ini tidak hanya mampu menumbuhkan kreativitas siswa, tetapi juga menawarkan pengalaman pembelajaran yang baru bagi mereka.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan seni berperan penting sebagai dasar dalam pembentukan kreativitas seseorang. Serupa dengan Hadi (2023)

mengungkapkan seni adalah cara yang menyenangkan untuk mengasah kreativitas anak-anak. Pada usia sekolah dasar, anak-anak senang bermain dan bereksplorasi. Aktivitas

bermain ini meliputi kegiatan seperti mencoret, berteriak, melompat, dan sebagainya. Pendidikan seni menjadi wadah yang tepat bagi anak-anak untuk mengeksplorasi bakat dan imajinasi melalui berbagai aktivitas bermain yang menyenangkan. Proses pendidikan seni melibatkan empat tahapan, yaitu penginderaan, penghayatan, observasi, dan penalaran yang menjadi bagian dari setiap aktivitas seni (Annafi et al., 2024:3).

Pembelajaran seni di sekolah dasar diajarkan secara kontekstual, nyata, dan menyeluruh. Guru tidak hanya mengajarkan cara menggambar, menari, atau menyanyi saja, tetapi pembelajaran seni diarahkan untuk mengembangkan kreativitas serta menggali bakat dan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa (Kusnanto & Frima, 2022). Seni yang dipelajari di sekolah meliputi seni musik, seni rupa, seni teater, dan seni tari. Hal ini sejalan dengan Dewi Rahmadayani (2022) bahwa pembelajaran seni di sekolah memberikan pilihan dari empat jenis seni, yaitu seni rupa, musik, tari, dan teater yang dapat

dipilih oleh satuan pendidikan dengan situasi dan kebutuhan yang ada.

Seni rupa merupakan cabang seni yang mengekspresikan ide dan emosi melalui bentuk visual. Serupa dengan Ariana Restian (2020:2) bahwa seni rupa merupakan hasil ekspresi kreatif yang melibatkan pengalaman langsung antara kedua belah otak dalam menghasilkan karya visual yang kaya akan makna dan keindahan. Seni rupa melibatkan keseimbangan antara kemampuan analitis (otak kiri) dan imajinatif (otak kanan). Karya seni rupa meliputi proses berpikir logis dan kemampuan artistik sekaligus. Hasil dari proses ini menghasilkan karya yang keindahannya dapat diapresiasi melalui indera penglihatan dan indera peraba.

Pendapat lain menurut Rista Sundari et al., (2020:14) seni rupa yaitu cabang seni yang menghasilkan karya dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang melibatkan pengolahan berbagai unsur-unsur rupa. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Nurmeta et al., (2021:6), yang menyatakan bahwa seni rupa menghasilkan berbagai karya yang

mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti patung, lukisan, hingga seni terapan seperti pot bunga, dan lainnya. Sehingga seni rupa dapat dikatakan tidak hanya menciptakan karya yang dapat dilihat dan diraba, tetapi juga memadukan elemen-elemen seperti titik, garis, warna, dan bentuk untuk menghasilkan karya yang estetis dan fungsional.

Seni rupa identik dengan kreativitas siswa. Hal ini dikarenakan karya seni rupa dilahirkan melalui proses kreatif. Menurut Salam & Muhaemin (2020 hal. 12) karya seni lahir dari imajinasi yang diwujudkan. Orang yang memiliki imajinasi disebut imajinatif, dan orang yang bisa mewujudkannya disebut kreatif. Kreativitas menurut Ayuningsih et al., (2022) dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan elemen-elemen yang sudah ada. Proses ini melibatkan penyusunan ulang elemen-elemen tersebut, sehingga membentuk suatu hasil yang unik dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk mengubah

ide-ide yang ada di dalam pikiran menjadi sesuatu yang nyata dan berwujud. Dalam proses ini diibaratkan imajinasi adalah bahan bakunya, dan kreativitas adalah alat untuk mengolahnya, sehingga keduanya saling melengkapi dan membentuk sebuah proses dalam menciptakan karya seni.

Definisi lain mengenai kreativitas dijelaskan oleh Wiyono (2020:3) yaitu kemampuan individu dalam menghasilkan ide-ide atau gagasan baru melalui berpikir kreatif untuk menciptakan sesuatu yang baru. Secara keseluruhan Wiyono menggambarkan kreativitas sebagai kemampuan berpikir dan menciptakan sesuatu yang berbeda dari yang sudah ada, sehingga memberikan kontribusi orisinal pada bidang tertentu.

Adapun ciri-ciri dari kreativitas menurut Munandar (dalam Sudarti, 2020:118) dibagi menjadi dua, yaitu dari segi *Aptitude* (Kemampuan Kognitif dan Proses Berpikir), ciri ini berkaitan dengan cara seseorang berpikir dan memahami sesuatu, mencakup kemampuan kognitif seperti daya ingat, kemampuan

memecahkan masalah, dan fleksibilitas berpikir. Serta *Non-Aptitude* (Sikap dan Perasaan), ciri ini lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, mencakup hal-hal seperti rasa ingin tahu yang tinggi, keberanian untuk mencoba hal baru, serta sikap terbuka terhadap ide-ide yang berbeda. Dalam konteks kreativitas seni rupa, indikator kreativitas mencakup empat aspek utama. Pertama, berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide atau karya dalam waktu tertentu. Kedua, keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan mengubah teknik atau pola ukiran saat menghadapi kesulitan. Ketiga, keaslian (*originality*), yaitu kemampuan siswa menghasilkan ide atau karya yang unik dan berbeda, misalnya melalui penggunaan elemen dekoratif yang khas. Keempat, keterincian (*elaboration*), yaitu kemampuan mengembangkan atau memperkaya ide menjadi lebih detail, seperti tingkat detail pada hasil ukiran, termasuk ornamen tambahan (Ulfa et al., 2024:319).

Berdasarkan wawancara awal, pembelajaran seni rupa di kelas VI SDN Selajambe 01 mengalami keterlambatan yang berpotensi mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa di bidang seni rupa. Keterlambatan ini dikarenakan adanya masa transisi kurikulum yang di mana guru dihadapkan dengan tantangan untuk menyesuaikan materi pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa. Selain itu, keterbatasan fasilitas media pembelajaran seni rupa dan rendahnya minat siswa turut menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan kreatif dalam penggunaan pembelajaran seni rupa. Selain memberikan pengalaman awal, penggunaan media juga dapat membangkitkan minat siswa terhadap seni rupa serta mendorong perkembangan kreativitas secara bertahap.

Penggunaan media dalam meningkatkan kreativitas seni telah dilakukan oleh Syahril Firtiyansyah, dkk (2023) menggunakan limbah aluminium untuk pembuatan kriya logam. Penelitian ini membuktikan bahwa adanya peningkatan kreativitas

dalam membuat karya kriya logam yang beragam dan inovatif. Pemanfaatan limbah kaleng aluminium melalui pembelajaran kriya logam di SMAN 1 Panyabungan Utara dapat mengembangkan kreativitas siswa, baik secara motorik dalam pembuatan produk maupun secara kognitif dalam menghasilkan ide atau gagasan baru.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penulis tertarik melakukan penelitian penggunaan teknik ukir aluminium terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar. Mengukir merupakan salah satu teknik umum yang digunakan untuk menciptakan karya seni rupa. Menurut Sinuraya et al., (2021:255) teknik ukir merupakan proses mengubah ketinggian permukaannya untuk menciptakan bentuk yang artistik. Bahan yang digunakan beragam, seperti kayu, bambu, logam, dan sejenisnya. Sedangkan, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah aluminium. Aluminium merupakan logam yang paling ringan serta memiliki ketahanan korosi yang kuat (Pakpahan et al., 2024). Aluminium berfungsi sebagai alat bantu dalam

meningkatkan kreativitas pembelajaran seni rupa. Aluminium dalam seni rupa mempunyai peran sebagai bahan pilihan untuk berbagai karya seni. Keunggulan aluminium yang ringan, mudah dibentuk, dan tahan lama membuat seniman menciptakan karya seni dengan kreativitas yang lebih bebas, baik dalam bentuk seni dua dimensi maupun tiga dimensi yang artistik dan inovatif.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pembuatan karya dengan teknik ukir aluminium dapat mempengaruhi kreativitas seni rupa siswa di Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:111), penelitian eksperimen adalah metode kuantitatif yang dilakukan melalui percobaan untuk mengkaji pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam situasi yang terkontrol. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi*

Experimental Design, yang menurut Sugiyono (2019:118), desain ini digunakan karena sulit untuk menemukan kelas kontrol yang diperlukan dalam penelitian. Untuk desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitian ini bertempat di kelas VI SD Negeri Selajambe 01 yang beralamat di Jl. Selajambe No. 21, kel. Selajambe, kec. Cisaat, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat.

Pada penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh siswa kelas VI di SDN Selajambe 01 pada semester 1 tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 33 siswa, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode non-probability sampling dengan jenis sampling jenuh. Sugiyono (2019:133) menjelaskan bahwa teknik sampling jenuh merupakan di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sampel yang digunakan yaitu seluruh kelas VI

SDN Selajambe 01 yang berjumlah 33 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, sehingga satu kelompok ada yang berisi 16 orang dan 17 orang.

Pada penelitian ini, sumber data utama diperoleh dari siswa. Siswa berperan sebagai sumber informasi utama untuk menggali data yang relevan dan mendukung tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu teknik tes. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* yang berfokus pada aktivitas praktik. Penilaian pada kreativitas karya seni ini mengacu pada kombinasi antara indikator kreativitas dan prinsip penyusunan seni rupa. Kreativitas siswa dalam seni rupa dinilai dari kelancaran, keaslian, keluwesan, kerincian dan penerapan prinsip seni rupa yaitu kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi. Penilaian ini mencakup inovasi ide dan kualitas estetika karya secara menyeluruh.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis mencakup pengujian

normalitas dan homogenitas untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Two-Sample Independent Test* dan *Paired-Sample T-Test*. Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan perlakuan yang lebih efektif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kreativitas peserta didik. Hasil analisis *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelompok disajikan pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kreativitas

Kelompok	Rata-Rata	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	53,65	79,00
Kontrol	49,00	62,71

Berdasarkan Tabel 1., data hasil *pretest* dianalisis untuk melihat apakah terdapat perbedaan kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen sebesar 53,65, sedangkan kelompok kontrol sebesar 49,00. Dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata skor *pretest* kedua kelompok, yang menunjukkan bahwa keduanya memiliki tingkat kreativitas yang sama sebelum perlakuan.

Langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*)

kepada kedua kelompok, masing-masing sebanyak satu kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen, siswa diberikan perlakuan menggunakan teknik ukir aluminium, meliputi penjelasan tentang apa itu teknik ukir, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah-langkah pembuatannya. Sementara itu, kelompok kontrol menerima perlakuan menggunakan teknik arsir pada media kertas, dengan penjelasan mengenai cara penerapannya. Kedua kelompok mendapatkan materi pembelajaran yang sama pada unit satu, yaitu berkreasi dengan unsur dan prinsip seni rupa dari objek di sekitar.

Setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan *posttest* pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan akhir siswa. Analisis data *posttest* dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan kreativitas antara kelompok yang diajarkan dengan teknik ukir aluminium dan kelompok yang diajarkan dengan teknik arsir. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen mencapai 79,00, sedangkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor 62,71. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam rata-rata skor *posttest* antara kedua kelompok.

Sebelum melakukan analisis uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut adalah hasil uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan homogenitas.

Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil menunjukkan bahwa

data *pretest* kelompok eksperimen memiliki nilai Sig. 0,200 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,741 (*Shapiro-Wilk*), sementara kelompok kontrol memiliki nilai Sig. 0,200 dan 0,159. Untuk data *posttest*, kelompok eksperimen memperoleh nilai Sig. 0,200 (*Kolmogorov-Smirnov*) dan 0,116 (*Shapiro-Wilk*), sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai Sig. 0,200 dan 0,946. Berdasarkan hasil tersebut semua nilai Sig. $> 0,05$, sehingga H_0 diterima, yang berarti data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Selanjutnya uji yang dilakukan adalah uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan antara dua kelompok, atau dengan kata lain, untuk memastikan bahwa setiap variabel memiliki varians yang homogen (Supriadi, 2021:57). Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan metode *Levene's Test* untuk memastikan bahwa variabel memiliki varians yang homogen. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi untuk data *pretest* adalah Sig. 0,219, dan untuk data

posttest adalah Sig. 0,454. Karena kedua nilai tersebut Sig. > 0,05, maka H_0 diterima, yang berarti data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat analisis, dilakukanlah uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan

masalah dengan menggunakan Uji *Two-Sample Independent Test* dan Uji *Sample Paired T-Test*. Hasil uji hipotesis kedua kelompok yang ditampilkan pada Tabel 2. menunjukkan nilai uji hipotesis data *pretest* dan *posttest* menggunakan Uji *Two-Sample Independent-Test* dan Uji *Sample Paired T-Test*.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis

Jenis Uji	Variabel yang Diuji	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
<i>Two-Sample Independent Test</i>	Rata-rata <i>pretest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	0,283	H_0 diterima
	Rata-rata <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	0,000	H_1 diterima
<i>Sample Paired T-Test</i>	Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen	0,000	H_1 diterima
	Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen	0,000	H_1 diterima

Uji Two-Sample Independent-Test dilakukan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kedua kelompok. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. *Uji Two-Sample Independent-Test* dilakukan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara

statistik antara rata-rata kedua kelompok. Uji ini digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil uji t pada hasil *pretest* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,283, di mana nilai Sig. > 0,05 menunjukkan bahwa H_0 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata *pretest* kelompok

eksperimen dan kontrol tidak berbeda secara signifikan, sehingga kedua kelompok memiliki kondisi awal yang serupa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, hasil uji t pada hasil *posttest* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, di mana nilai Sig. < 0,05 menunjukkan bahwa H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen menggunakan teknik ukir aluminium memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil kreativitas dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Sedangkan *Uji Paired-Sample T-test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Uji Paired-Sample T-test* dilakukan untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi

untuk kelompok eksperimen adalah Sig. = 0,000. Karena nilai tersebut Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Hal serupa juga terjadi pada kelompok kontrol, dengan hasil signifikansi sebesar Sig. = 0,000, sehingga H_0 juga ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Namun, meskipun kedua kelompok mengalami peningkatan, hasil yang dicapai oleh kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Meskipun terjadi peningkatan pada kedua kelompok, hasil rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh kelebihan teknik ukir aluminium, yang memberikan pengalaman belajar lebih interaktif, menarik, dan menantang. Teknik ini tidak hanya meningkatkan antusiasme, fokus, dan keterlibatan

siswa, tetapi juga memberikan peluang bagi mereka untuk melatih kreativitas dalam menemukan solusi untuk menyelesaikan karya seni. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohma (2025), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kreativitas. Dengan pendekatan yang menggabungkan interaksi dan inovasi, teknik ini dapat menjadi sarana efektif untuk mendorong siswa mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal. Selain itu, penggunaan media aluminium menawarkan variasi baru yang meningkatkan minat belajar dibandingkan teknik konvensional. Pembuatan karya menggunakan teknik ukir aluminium juga membantu mengasah keterampilan motorik halus melalui koordinasi antara tangan, mata, dan jemari (Alyannur & Sitorus, 2024). Selain memiliki kelebihan, teknik ukir aluminium pun memiliki kekurangan, seperti biaya media yang relatif mahal, risiko keselamatan saat menggunakan alat ukir, dan waktu pengerjaan yang lebih lama. Aluminium juga memerlukan

perlakuan khusus untuk menghilangkan sisi tajam, guna memastikan keamanan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknik ukir aluminium dapat menjadi cara yang bisa diterapkan dalam pembelajaran seni rupa untuk mendorong siswa agar lebih kreatif. Hal ini sejalan dengan teori Guilford (dalam Ulfa, S.I; Huda, 2024:317) yang menyatakan bahwa kreativitas mencerminkan kemampuan yang menunjukkan karakteristik individu kreatif untuk menghasilkan ide-ide baru, dan orisinal. Selain itu, teknik ukir aluminium memberikan pengalaman eksplorasi yang unik, di mana siswa ditantang untuk menghasilkan pola dan desain yang orisinal, memanfaatkan keluwesan dalam mendesain, serta memperhatikan elemen estetika seperti irama, keseimbangan, dan keterincian.

Selain itu, teknik ini juga memberi siswa kesempatan untuk menggunakan imajinasi mereka dalam menciptakan karya seni. Proses pembelajaran dilakukan secara aktif,

dengan siswa diarahkan untuk membuat karya secara mandiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Gallagher (dalam Hayati, Nurmeta, & Maula, 2023:1106), yang menyatakan bahwa kreativitas erat kaitannya dengan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang

menjadi indikasi adanya kreativitas. Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis eksplorasi dan penciptaan karya seni mampu merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya seni yang potensial. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 1., hasil dari penggunaan teknik ukir aluminium terhadap kreativitas seni.



Gambar 1. Hasil Karya Teknik Ukir Aluminium

Karya seni pada Gambar 1. menunjukkan hasil pembelajaran dengan teknik ukir aluminium yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan karya seni yang unik. Motif karya ini menggambarkan suasana alam, dengan elemen seperti matahari, pohon kelapa, dan bebatuan. Komposisi visual yang seimbang, detail yang rapi, dan pemanfaatan

tekstur menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik ini. Ukiran pada karya ini diciptakan dengan tekanan yang konsisten, menghasilkan efek yang timbul yang memperkuat daya tarik visualnya.

Karya seni ini merupakan representasi yang baik dari hasil perlakuan menggunakan teknik ukir aluminium. Motif dan teknik yang digunakan mencerminkan kreativitas

serta kemampuan dalam memanfaatkan media aluminium sebagai media ekspresi seni.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan teknik ukir aluminium menunjukkan hasil kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan teknik tersebut. Selain itu, teknik ini juga membantu dalam mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat karya seni. Penggunaan aluminium dalam seni rupa terbukti efektif dalam mengasah kreativitas siswa untuk menghasilkan karya yang baru dan inovatif. Penelitian ini juga mendukung pernyataan Arianti & Angge (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan aluminium dapat meningkatkan kreativitas, serta melatih keterampilan dalam menciptakan karya seni yang inovatif dan bermakna.

Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik ukir aluminium memiliki pengaruh signifikan

terhadap kreativitas seni rupa siswa sekolah dasar. Pada kelompok eksperimen, rata-rata nilai *pretest* sebesar 53,65 meningkat menjadi 79,00 pada *posttest*, dengan peningkatan signifikan (Sig. = 0,000). Sementara itu, kelompok kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* 49,00 menjadi 62,71 pada *posttest*, juga signifikan (Sig. = 0,000), namun tidak sebesar kelompok eksperimen.

Selain itu, hasil uji *Independent Sample T-Test* pada nilai *posttest* kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai yang diperoleh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu Sig. < 0,05, maka hasil tersebut H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut juga didukung dengan rata-rata nilai *posttest* kelompok eksperimen yang mencapai 79,00 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol dengan rata-rata 62,71. Jika dikaitkan dengan persentase kenaikan hasil kreativitas, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 47%, sedangkan

kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 28%.

Hal ini menunjukkan bahwa teknik ukir aluminium memberikan dampak yang lebih besar terhadap kreativitas siswa dibandingkan teknik arsir. Selain meningkatkan kreativitas, teknik ini juga memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Annafi' Nurul 'Ilmi Azizah, et al. (2024). *Pengembangan Seni Tari*. 53–54.
- Ariana Restian. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Arianti, P. R., & Angge, I. C. (2021). Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Pada Media Logam Aluminium Di Sma Muhammadiyah 4 Surabaya. *In Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 4). <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>.
- Ayuningsih, F., Malikhah, S., Nugroho, M. R., Winarti, W., Murtiyasa, B., & Sumardi, S. (2022). Pembelajaran Matematika Polinomial Berbasis STEAM PjBL Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8175–8187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3660>.
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>.
- Fitriyansyah, S., Aamrizal, A., & N., & S.M. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Memanfaatkan Limbah Aluminium Untuk Kriya Logam Di Sma Negeri 1 Panyabungan Utara. *Journal Of Craft Education*, 1(2), 34–38.
- Hadi, A. L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Bangsa Melalui Kegiatan Kesenian Studi Kasus Implementasi Program Seni Di Sekolah Dasar Negeri 066651 Medan. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 1(7), 1–17.
- Hardani. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (A. Husnu Abadi, A.Md., Ed.). CV. Pustaka Ilmu Group .
- Hayati, C., Nurmeta, I. K., & Maula, L. H. (2023). Pengaruh Penggunaan Bubur Kertas Terhadap Kreativitas Seni Rupa Siswa Di Sekolah DasaR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.8 No.1(23)*, 1100–1108. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>.
- Kusnanto, R. A. B., & Frima, A. (2022). Perspektif Belajar Dengan Seni Di Sekolah Dasar. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 16(2), 286–295.

- Nurmeta, I. K., Sutisnawati, A., & Irmawati, I. (2021). Pembelajaran Daring Pendidikan Seni Rupa Mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Sukabumi di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Educandum*, 3(1), 1–13.
- Pakpahan, E. H., Azri, R. N., & Hakim, M. W. (2024). Pemanfaatan Bahan Limbah dari Kaleng Menjadi Sebuah Rak Pulpen. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 526–540. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i2.906>.
- Sofyan, S. muhammad muhaimin. (2020). Pengetahuan Dasar Seni Rupa (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117. <https://doi.org/10.36722/sh.v5i3.385>.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, Bandung.
- Ulfa, S.I; Huda, N. (2024). Pengaruh Model Contextual Teaching Learning Terhadap Kreativitas Dan Kemandirian Siswa Pada Materi Energi Ipa Kelas Iv Uptd Sdn Karang Leman Tragah Bangkalan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 312–325.
- Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>