

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan data dari penelitian mengenai kreativitas siswa kelas II SD Negeri Permata Biru pada pembelajaran SBdP materi karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media lilin plastisin, dapat disimpulkan bahwa: 1. Proses kegiatan pembuatan karya seni tiga dimensi dengan menggunakan plastisin di kelas II SD Negeri Permata Biru dimulai dengan analisis kebutuhan materi dan penentuan capaian pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan Project Based Learning (PjBL) dan dilakukan secara individual dengan tiga tahap utama: mencari ide, membentuk, dan penyelesaian akhir. Sebelum kegiatan, siswa menonton video pembelajaran yang dibagikan melalui wali kelas. Selama kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi meskipun beberapa mengalami kesulitan dalam berbagai tahap proses. Secara keseluruhan, mayoritas siswa mampu menyelesaikan karya mereka dengan baik dan tepat waktu. Kegiatan diakhiri dengan evaluasi dan pengisian angket untuk menilai pemahaman dan pengalaman siswa. 2. Siswa menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seni tiga dimensi dengan menggunakan lilin plastisin. Hasil kreativitas siswa dalam membuat karya seni tiga dimensi menunjukkan kemampuan mereka dalam menuangkan ide dan membentuknya. Dari hasil yang telah ditunjukkan pada kreativitas siswa, indikator flexibility menjadi indikator terendah yang dapat dipenuhi oleh siswa, yaitu pada aspek A4 (mampu menambahkan objek baru pada karya yang dibuat hanya terdapat tiga siswa yang mampu memenuhinya sedangkan 17 siswa lainnya belum mampu menunjukkannya. 5.2 Implikasi dan Rekomendasi Berdasarkan simpulan, terdapat implikasi dan rekomendasi bagi guru dan orang tua dalam kreativitas membuat karya seni tiga dimensi dengan menggunakan media lilin plastisin selanjutnya.

5.2.1 Implikasi

1. Penggunaan plastisin sebagai media seni rupa terbukti efektif dalam merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak. Proses pembuatan karya seni tiga dimensi mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai bentuk, tekstur, dan warna, yang memperkaya pengalaman estetika mereka.
2. Pendekatan Project Based Learning (PjBL) yang diterapkan memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka dalam merencanakan, memecahkan masalah, dan berpikir kritis, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan kreativitas.
3. Penggunaan video pembelajaran sebagai bahan ajar sebelum kegiatan dimulai mempermudah siswa dalam memahami konsep dan teknik dasar yang diperlukan dalam pembuatan karya seni tiga dimensi. Ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran seni dapat memberikan dukungan tambahan yang signifikan bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan kreatif mereka.

5.2.2 Rekomendasi

1. Bagi guru, kegiatan membuat karya seni tiga dimensi mengungkapkan tantangan yang perlu diatasi, seperti beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan ide atau membentuk plastisin. Hal ini mengindikasikan perlunya bimbingan lebih lanjut dan diferensiasi dalam metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individu siswa. Dengan demikian, guru harus terus mencari cara untuk mendukung setiap siswa secara optimal, termasuk menyediakan contoh-contoh inspiratif dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
2. Bagi orang tua, diharapkan orang tua untuk mendukung dan merangsang kreativitas anak melalui kegiatan seni di rumah. Orang tua dapat menyediakan berbagai bahan seni seperti plastisin, tanah liat, kertas, dan cat, serta memberikan ruang dan waktu bagi anak untuk berkreasi. Selain itu, melibatkan anak dalam diskusi tentang ide-ide kreatif dan memberi mereka kebebasan untuk mengeksplorasi serta mengekspresikan imajinasi

mereka tanpa terlalu banyak batasan dapat sangat bermanfaat. Memberikan pujian dan umpan balik positif juga penting untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi anak dalam berkarya. Dengan cara ini, orang tua dapat berperan aktif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak mereka.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sampel siswa dari berbagai latar belakang dan tingkat kelas yang berbeda untuk memperoleh data yang lebih komprehensif. Peneliti juga dapat mempertimbangkan penggunaan media seni lain selain plastisin berbahan lilin contohnya tanah liat atau bahan lunak lainnya untuk melihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Selain itu, penelitian lebih lanjut bisa fokus pada strategi khusus yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menemukan ide dan membentuk karya seni tiga dimensi. Melibatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran seni juga dapat menjadi area yang menarik untuk dieksplorasi lebih lanjut, untuk melihat bagaimana alat digital dapat mendukung dan meningkatkan kreativitas siswa.