



Optimalisasi Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar melalui Pengembangan Media Kolase pada Penampang Tiga Dimensi (3D) Menggunakan Bahan Daur Ulang

Dwi Nur Umi Rahmawati^{1*}, Aulia Rahmi², Andriana Tanjung³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

email: ¹ dwinurumirahmawati@uinib.ac.id, ² auliarahmi@gmail.com, ³ andrianatan@uinib.ac.id

*Corresponding Author

Submit: 16 November 2025

Diterima: 10 Desember 2025

Publish: 31 Desember 2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kolase pada penampang 3D berbahan daur ulang sebagai alternatif bahan ajar pada mata pelajaran SBdP kelas III SD. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) yang meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, uji praktikalitas, dan evaluasi efektivitas. Produk yang dikembangkan berupa media kolase dengan material kulit kacang dan kulit telur dalam tiga variasi desain yaitu bunga, kupu-kupu, dan pohon yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar. Hasil validasi ahli menunjukkan media berada dalam kategori sangat valid dengan persentase 87,34% untuk media, dan 85% untuk materi. Uji praktikalitas memperoleh rata-rata 90,17% yang termasuk kategori sangat praktis, sedangkan efektivitas berdasarkan tes kreativitas mencapai 80,2% sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan berkarya siswa. Dengan demikian, media kolase 3D berbahan daur ulang layak digunakan sebagai bahan ajar kreatif yang mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan belajar, dan kesadaran lingkungan peserta didik, serta berpotensi dikembangkan lebih lanjut pada skala lebih luas.

Kata kunci: Media pembelajaran kolase, Penampang 3D, Bahan daur ulang, SBdP sekolah dasar, Kreativitas siswa, Bahan ajar kreatif, Kesadaran lingkungan.

Abstract: This research aims to develop a 3D surface-based collage learning media using recycled materials as an alternative instructional resource for the SBdP (Arts, Culture, and Craft) subject in third-grade elementary school. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the 4D model (*define, design, develop, disseminate*), which includes needs analysis, media design, expert validation, practicality testing, and effectiveness evaluation. The product developed is a 3D collage medium using peanut shells in three visual design variations—flowers, butterflies, and trees—adapted to the skill level of young learners. Expert validation results indicate that the media is categorized as highly valid with scores of 87.34% for media design and 85% for material eligibility. Practicality tests achieved an average of 90.17%, indicating that the media is highly practical, while the creativity performance test yielded 80.2%, confirming the media's effectiveness in enhancing students' creative skills. In conclusion, the 3D recycled collage media is feasible for use as a creative teaching resource that supports student creativity, engagement, and environmental awareness, and has strong potential for wider application and further development.

Keywords : Collage learning media, 3D cross-section, Recycled materials, Arts and culture elementary school, Student creativity, Creative teaching materials, Environmental awareness.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat vital dalam kegiatan belajar karena berfungsi sebagai sarana dalam penyampaian materi agar lebih mudah diterima oleh peserta didik. Melalui pemilihan media yang tepat guru tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu merangsang keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang menstimulus pancaindera serta membuka peluang berkembangnya kreativitas dalam belajar (Hendraningrat & Fauziah, 2021; Muryani & Purwanti, 2021). Oleh karena itu, media bukan hanya sekadar pelengkap, melainkan bagian strategis yang membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Penggunaan media visual khususnya dalam pembelajaran seni sangat berpengaruh terhadap daya serap peserta didik, sebab media membantu mengkonkretkan ide abstrak menjadi bentuk nyata yang dapat diamati, disentuh, dan diolah (Pratiwi ., 2023). Dengan pemilihan media yang tepat, proses belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui pengalaman belajar yang multisensori (Marpaung et al., 2024; Maulidina, dkk. 2025).

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni terdapat istilah pembelajaran berkarya atau dengan kata lain pengalaman belajar mencipta seni. Pembelajaran berkarya seni memiliki dua aspek kompetensi, yaitu keterampilan dan kreativitas (Rahmawati, t.t.). Dalam pembelajaran SBdP, media tidak lagi diposisikan sebagai unsur pelengkap, melainkan sebagai alat strategis yang mampu membangun suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna (Heniwaty et al., 2024). Media yang dirancang dengan baik dapat merangsang rasa ingin tahu siswa, memotivasi mereka untuk mengeksplorasi, serta memunculkan gagasan-gagasan baru dalam berkarya (Elly et al., 2021). Oleh karena itu, guru memerlukan inovasi media yang mampu menstimulasi daya cipta peserta didik dan membuka kesempatan lebih besar bagi mereka untuk mengekspresikan diri.

Kenyataannya, proses pembelajaran di SDN 09 Belakang Balok masih belum memanfaatkan media secara optimal. Buku cetak menjadi sumber belajar utama dan penggunaan media kolase hanya sebatas dua dimensi, sehingga peserta didik kurang terdorong untuk bereksplorasi dalam berkarya. Kondisi ini berimbas pada lemahnya kreativitas dan imajinasi peserta didik yang tampak dari rendahnya capaian belajar, di mana hanya 18% peserta didik yang mencapai KKTP dan 82% lainnya belum memenuhi standar ketuntasan.

Kreativitas dalam hal ini merupakan kemampuan peserta didik untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya (Wardan dkk., 2024). Pembelajaran SBdP memiliki tujuan mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik (Setyaningrum & Hutami, 2021). Agar pembelajaran SBdP lebih menarik dan mampu mengembangkan kemampuan kreatifitas, diperlukan inovasi media yang dapat menumbuhkan minat sekaligus aktivitas peserta didik dalam berkarya. Salah satu bentuk yang ditawarkan yaitu media kolase.

Konsep kolase pada dasarnya mengacu pada teknik menempel berbagai bahan pada suatu bidang sebagai bentuk karya seni rupa. Selama ini penerapan kolase di sekolah dasar lebih banyak menggunakan bidang dua dimensi (2D) seperti kertas atau karton datar. Kolase 2D hanya memberikan ruang visual terbatas karena tidak memiliki kedalaman bentuk. Sebaliknya, kolase juga dapat diaplikasikan pada media tiga dimensi (3D) yang memiliki volume, tekstur, dan ruang, sehingga memberikan pengalaman berkarya yang lebih kompleks dan realistis. Sayangnya, potensi kolase 3D dalam pembelajaran masih jarang digali.

Penelitian mengenai kolase selama ini cenderung fokus pada penyusunan pola di bidang datar, teknik menempel, dan variasi bahan yang digunakan (Iftinawati et al., 2025a;

Nurmalina et al., 2024; Setiawan et al., 2023). Sangat sedikit penelitian yang mengangkat pemanfaatan kolase pada media 3D sebagai objek pembelajaran seni di sekolah dasar, padahal pendekatan ini menawarkan peluang besar dalam pengembangan kreativitas, koordinasi motorik, serta kemampuan spasial anak.

Media kolase pada penampang 3D pada penelitian ini diartikan sebagai kolase yang disusun pada bidang tiga dimensi, yaitu permukaan yang memiliki volume dan kedalaman sehingga memunculkan kesan ruang dalam karya. Pemanfaatan bahan daur ulang membuat media ini tidak hanya mendukung pengembangan seni, tetapi juga mengenalkan peserta didik pada edukasi lingkungan dan pengolahan sampah.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengembangan media kolase 3D berbahan daur ulang hadir sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran SBdP. Penggunaan bahan sisa konsumsi bukan hanya memperluas pemanfaatan media artistik, tetapi juga membentuk karakter peduli lingkungan melalui kegiatan kreatif. Keuntungan dari penggunaan bahan ini peserta didik tidak mengeluarkan biaya yang mahal dan bahan-bahan yang dibutuhkan mudah didapat (Supriyatno, 2021)

Melalui pengembangan media kolase pada penampang 3D ini, peserta didik diharapkan dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena media memberikan pengalaman berkarya yang lebih nyata dibandingkan teknik kolase dua dimensi. Aktivitas menempel bahan pada objek tiga dimensi memberi ruang bagi peserta didik untuk berimajinasi, berinovasi, dan menghasilkan karya yang memiliki ciri khas masing-masing. Dengan demikian, pengembangan media kolase 3D berbasis daur ulang dipandang efektif sebagai upaya meningkatkan kreativitas peserta didik kelas III dalam pembelajaran SBdP di SDN 09 Belakang Balok.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media pembelajaran kolase pada penampang 3D berbasis bahan daur ulang. Model yang digunakan dalam proses pengembangan adalah model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang menekankan pada analisis kebutuhan hingga penyebaran produk (Thiagarajan, 1974). Melalui pendekatan ini, penelitian tidak hanya berfokus pada pembuatan media, namun juga pada uji efektivitas dan kebermanfaatannya bagi peserta didik dalam konteks pembelajaran SBdP. Pendekatan R&D dipilih karena relevan digunakan dalam penelitian yang mengembangkan produk pembelajaran berbasis inovasi visual dan kreatif.

Tahap *define* dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Informasi diperoleh melalui observasi dan diskusi awal dengan guru untuk mengetahui keterbatasan media yang selama ini digunakan. Selanjutnya tahap *design* menghasilkan rancangan awal media kolase 3D berbahan daur ulang dengan berbagai desain visual yang sesuai tingkat kemampuan siswa kelas III. Rancangan ini kemudian dikembangkan menjadi prototipe yang siap diuji, hingga pada akhirnya memasuki tahap *develop* yang melibatkan validasi ahli serta uji coba penggunaan di kelas untuk melihat respons dan kelayakan produk.

Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas tampilan, fungsi pembelajaran, keakuratan materi, serta kesesuaian produk dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Setelah melalui tahap penilaian ahli, media diperbaiki dan diuji tingkat kepraktisannya oleh guru serta peserta didik. Uji praktikalitas bertujuan menilai kemudahan penggunaan media, daya tarik visual, serta efektivitas petunjuk kerja dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan uji efektivitas melalui hasil karya siswa untuk mengetahui sejauh mana media berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas mereka.

Subjek penelitian terdiri dari guru kelas III, dosen/validator, serta 22 siswa SDN 09 Belakang Balok sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, dan tes performa karya kolase siswa. Data kualitatif dianalisis untuk menentukan saran dan perbaikan media, sementara data kuantitatif digunakan untuk memperoleh nilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran. Melalui serangkaian tahap tersebut, produk akhir diharapkan layak digunakan dan memberi kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa media kolase pada penampang 3D berbasis daur ulang yang digunakan pada mata pelajaran SBdP kelas III SD. Media ini dikembangkan sebagai alternatif bahan ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik pada materi kolase. Produk yang dibuat berupa gambar berbasis penempelan bahan bekas kulit kacang dan kulit telur sehingga menciptakan hasil visual yang memiliki dimensi ruang, berbeda dengan kolase 2D yang selama ini digunakan di sekolah. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya menambah variasi pembelajaran, tetapi juga memberi pengalaman berkarya yang lebih kreatif bagi peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berupa kolase pada penampang 3D berbasis daur ulang telah berhasil dikembangkan dan diterapkan pada peserta didik kelas III SD. Media ini dirancang agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik tidak hanya melihat gambar, namun juga mengolah bahan langsung dalam bentuk kolase ruang. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar visual yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar dan relevan dengan materi pembelajaran kolase.

Produk kolase yang dibuat terdiri dari beberapa desain seperti bunga, pohon, dan kupu-kupu, dengan tujuan agar peserta didik memiliki banyak pilihan dalam berkarya sesuai kreativitasnya. Pemilihan bentuk dilakukan dengan menyesuaikan tingkat kesulitan yang mampu dicapai oleh peserta didik kelas III, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara bertahap dan tidak membebani peserta didik. Selain itu, karya seni yang dihasilkan memiliki nilai estetika dan inovasi karena memanfaatkan bahan bekas seperti kulit kacang dan kulit telur.

Keunggulan utama media ini terletak pada pemanfaatan bahan daur ulang yang sederhana dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini tidak hanya menghemat biaya media pembelajaran, tetapi juga menumbuhkan kesadaran ekologis pada peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengembangkan kreativitas tetapi juga menanamkan nilai sikap peduli lingkungan sejak dini.

Pengembangan media ini juga berfungsi sebagai alternatif bahan ajar untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di sekolah. Sebelumnya, guru cenderung hanya menggunakan buku teks dan kolase dua dimensi, yang menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam kegiatan berkarya. Melalui media kolase 3D ini, peserta didik tidak hanya mengamati tetapi juga memegang, menempel, menyusun, dan membentuk karya secara mandiri.

Produk yang dikembangkan melalui penelitian ini terbukti dapat membantu peserta didik memahami konsep kolase secara lebih nyata. Anak-anak dapat melihat bagaimana tekstur, bentuk, dan ruang visual terbentuk melalui proses menempel pada bidang tiga dimensi. Dengan demikian, pembelajaran tidak bersifat teoritis semata, tetapi langsung memberikan pengalaman praktik berkarya yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam proses penyusunannya, peneliti merancang beberapa bentuk kolase seperti bunga, kupu-kupu, dan pohon. Bentuk tersebut dipilih karena mudah dikenali oleh anak usia

sekolah dasar sehingga lebih cepat dipahami baik dari sisi konsep maupun teknik pembuatannya. Media lalu diuji secara bertahap untuk memastikan kelayakannya sebagai bahan pembelajaran. Penggunaan bahan kulit kacang dan kulit telur juga memberikan nilai edukasi lingkungan melalui pemanfaatan sampah organik sebagai media seni, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil karya tetapi juga kesadaran ekologis pada anak.

Tabel Prototype Pengembangan Media

Tahap Pengembangan	Tujuan	Proses / Kegiatan yang Dilakukan	Output / Hasil Prototipe
<i>DEFINE</i> (Pendefinisian)	Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah masalah pembelajaran	a. Observasi media pembelajaran yang digunakan di kelas b. Analisis minat serta kreativitas siswa terhadap kolase c. Studi kebutuhan bahan ajar yang sesuai karakteristik peserta didik	Masalah teridentifikasi dan kebutuhan media dirumuskan
<i>DESIGN</i> (Perancangan)	Merancang konsep awal media kolase 3D berbasis daur ulang	a. Membuat sketsa dan desain visual (bunga, kupu-kupu, pot)- b. Menentukan bahan kolase (kulit kacang dan kulit telur, lem, dasar media) c. Menyusun petunjuk kerja dan langkah-langkah pembuatan	Draft desain prototipe kolase 3D siap diuji
<i>DEVELOP</i> (Pengembangan)	Menghasilkan media final melalui validasi dan uji coba	a. Validasi ahli materi dan ahli media b. Revisi berdasarkan masukan validator c. Uji coba pada guru dan siswa kelas III d. Pengolahan hasil kreativitas siswa	Media kolase pada penampang 3D valid, praktis, dan efektif digunakan
<i>DISSEMINATE</i> (Penyebaran)	Menguji penggunaan lebih luas (belum dilakukan)	a. Penyebaran belum dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya b. Rekomendasi digunakan untuk penelitian lanjutan	Media direkomendasikan untuk implementasi skala lebih besar

Produk yang dihasilkan telah memenuhi tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan ramah lingkungan. Media ini memberi pengalaman belajar kreatif, eksploratif, serta mendukung peningkatan kemampuan seni peserta didik secara optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dikembangkan menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang memuat tahapan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran berkualitas. Tahap *define* merupakan langkah awal berupa analisis kebutuhan, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini ditemukan bahwa media pembelajaran kreatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi kolase 3D.

Pada tahap *design*, peneliti mulai merancang komponen media berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Penyusunan desain dilakukan melalui pemilihan gambar dasar seperti bunga, pohon, dan kupu-kupu yang kemudian dijadikan pola karya kolase tiga dimensi. Tahap ini menghasilkan rancangan awal media yang kemudian dikembangkan menjadi versi prototipe siap uji coba.

Tahap berikutnya yaitu *develop*, menjadi fase inti pengembangan dimana produk diperbaiki berdasarkan hasil validasi ahli. Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan oleh validator terkait tampilan, struktur, kejelasan instruksi, dan kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran. Setelah mendapatkan masukan dari ahli, media direvisi dan diuji coba kepada pendidik serta peserta didik kelas III untuk melihat tingkat penerimaan dan penggunaannya dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media kolase 3D berbasis daur ulang termasuk kategori Sangat Valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Validitas media mencapai 87,34%, sementara validitas materi memperoleh 85%, yang keduanya berada pada rentang skor sangat valid. Hal ini berarti media layak digunakan dan telah memenuhi standar kelayakan isi, tampilan, dan penyusunan struktur pembelajaran.

Uji coba praktikalitas menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan respon positif terhadap media kolase 3D. Anak-anak terlihat lebih antusias, fokus, dan terlibat langsung dalam proses pembuatan karya. Respon pendidik juga menunjukkan bahwa media mudah digunakan, jelas dalam petunjuk pelaksanaan, serta mampu membantu penyampaian materi secara efektif.

Selanjutnya, uji praktikalitas dilakukan pada guru dan peserta didik untuk menilai sejauh mana media dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran. Guru memberikan penilaian **89,43%**, sedangkan peserta didik memberikan respon lebih tinggi yaitu **90,91%**. Rata-rata praktikalitas mencapai **90,17%** yang termasuk kategori *sangat praktis*. Artinya, media mudah dipahami, mudah digunakan, dan menarik untuk peserta didik.

Efektivitas media diukur melalui hasil tes unjuk kerja kreativitas setelah peserta didik menggunakan media dalam pembelajaran. Nilai yang diperoleh yaitu **80,2%**, masuk kategori *efektif*. Ini membuktikan bahwa media tidak hanya layak secara struktur, namun juga terbukti memberikan pengaruh nyata dalam meningkatkan kemampuan kreativitas peserta didik dalam berkarya kolase.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas

Aspek Penilaian	Hasil (%)	Kategori
Validitas Media	87,34%	Sangat Valid
Validitas Materi	85%	Sangat Valid
Praktikalitas Guru	89,43%	Sangat Praktis
Praktikalitas Peserta didik	90,91%	Sangat Praktis
Rata-rata Praktikalitas	90,17%	Sangat Praktis
Efektivitas Kreativitas	80,2%	Efektif

Tahap *disseminate* atau penyebaran produk tidak dilaksanakan karena penelitian dibatasi oleh faktor waktu dan biaya. Hal ini membuat produk baru diimplementasikan dalam ruang lingkup terbatas pada satu sekolah dengan satu kelompok kelas. Meskipun demikian, hasil penelitian membuktikan bahwa media layak diperluas untuk penggunaan lebih luas apabila penelitian lanjutan dilakukan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kolase 3D berbahan daur ulang berhasil dikembangkan dan dinyatakan relevan sebagai sumber pembelajaran SBdP bagi peserta didik sekolah dasar. Keberhasilan ini menegaskan bahwa media visual berupa kolase memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas anak. Ketika peserta didik berinteraksi langsung dengan objek visual nyata, mereka tidak hanya memperoleh informasi secara verbal, tetapi juga secara sensorik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Iftinawati dkk., (2025b) yang membuktikan bahwa penggunaan media kolase berbahan alam pada siswa kelas II SD mampu meningkatkan kreativitas siswa sebesar 78.00; dengan indikator berupa kemampuan menghasilkan ide orisinal dan keberanian bereksplorasi dalam karya. Senada dengan itu, penelitian (Herlina, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi secara signifikan mengoptimalkan proses penyerapan informasi sekaligus menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Media visual tidak hanya menghadirkan objek, namun juga memungkinkan peserta didik melakukan interpretasi personal terhadap stimulus yang ditampilkan. Lebih lanjut, Zuraidah, (2026) menemukan bahwa media berbahan daur ulang yang diaplikasikan dalam pembelajaran seni rupa terbukti meningkatkan keterlibatan belajar siswa, karena sifat materialnya yang tekstural dan konkret mampu mempertahankan fokus dan antusiasme siswa selama proses berkarya berlangsung. Hasil penelitian ini konsisten dengan capaian efektivitas penelitian yang sedang dilaporkan, yakni sebesar 80,2%, yang menunjukkan posisi media kolase 3D berbahan daur ulang berada pada rentang efektivitas yang kompetitif dibandingkan media serupa.

Keunggulan media kolase 3D terletak pada kemampuannya menghadirkan dimensi ruang yang tidak ditemukan dalam media dua dimensi. Ketika bahan ditempelkan pada permukaan tiga dimensi, peserta didik dapat merasakan tekstur, ketebalan, dan kedalaman objek yang mereka buat. Interaksi semacam ini tidak mungkin terjadi melalui media datar, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih konkret, nyata, dan multisensori. Aktivitas ini pada akhirnya mempermudah peserta didik memahami struktur visual dan bentuk objek secara utuh.

Peningkatan kreativitas siswa tampak secara konkret dalam beberapa aspek yang teramati selama proses pembelajaran. Pertama, pada indikator *fluency* (kelancaran ide), siswa yang awalnya hanya mampu menyebutkan satu gagasan desain berkembang menjadi mampu mengusulkan dua hingga tiga variasi motif secara mandiri sebelum memulai pengerjaan. Kedua, pada indikator *originality* (keunikan karya), ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak meniru pola secara identik, melainkan memodifikasi desain bunga, kupu-kupu, atau pohon dengan penambahan elemen dekoratif yang bersumber dari inisiatif mereka sendiri, misalnya menambahkan ranting, titik-titik aksan, atau variasi warna pada susunan kulit kacang. Ketiga, pada indikator *elaboration* (pengembangan detail), siswa menunjukkan kemampuan mengisi bidang tiga dimensi secara lebih rapi dan proporsional pada sesi kedua dibandingkan sesi pertama, yang menandakan terjadinya proses refleksi dan perbaikan diri secara alami. Peningkatan konkret ini menggambarkan bahwa media kolase 3D tidak hanya merangsang kreativitas secara afektif, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan berkarya yang terukur.

Pendekatan pembelajaran melalui pembuatan kolase 3D memiliki keterkaitan erat dengan teori *Constructionism* yang dikemukakan Seymour Papert. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika peserta didik secara langsung membangun suatu karya yang dapat dilihat dan dirasakan. Proses mencipta tersebut memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide, bereksperimen, dan memecahkan masalah selama proses pembuatan berlangsung, sehingga pembelajaran berlangsung aktif dan tidak pasif.

Pada penelitian ini, pembuatan kolase 3D menuntut peserta didik untuk memilih bahan, memecah kulit kacang atau kulit telur, menempelkan satu per satu hingga membentuk pola visual yang dikehendaki. Proses ini merupakan wujud nyata dari konstruksi pengetahuan, karena peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi membangun sendiri bentuk dan desain visual sesuai imajinasinya. Semakin tinggi keterlibatan fisik dan mental, semakin besar pula dampak pembelajaran terhadap perkembangan kreativitas mereka.

Selain relevan secara teoritis, media kolase 3D juga terbukti efektif secara empiris berdasarkan data penelitian. Validitas media yang tinggi sebesar 87,34% untuk aspek media dan 85% untuk aspek materi, respons praktikalitas positif dari guru serta siswa dengan rata-rata 90,17%, dan skor efektivitas pembelajaran sebesar 80,2% menunjukkan bahwa media ini mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik secara optimal. Angka validitas ini melampaui ambang batas kelayakan yang umumnya ditetapkan dalam penelitian pengembangan, yakni di atas 75%, sehingga media dinyatakan layak tanpa revisi mayor. Dengan kata lain, media ini tidak hanya menarik untuk digunakan, tetapi juga fungsional dalam meningkatkan keterampilan seni dan berpikir kreatif.

Penggunaan kolase berbahan kulit kacang dan kulit telur memberikan nilai tambah tersendiri karena mengintegrasikan pendidikan seni dengan pendidikan lingkungan. Anak-anak tidak hanya belajar membuat karya, tetapi juga diperkenalkan dengan konsep *reuse* atau pemanfaatan kembali limbah organik menjadi produk visual yang bernilai estetis. Hal ini membentuk pola pikir peduli lingkungan dan membiasakan peserta didik untuk menghargai bahan sederhana melalui kreativitas.

Media kolase 3D juga berkontribusi terhadap pengembangan aspek motorik halus peserta didik. Aktivitas memecah bahan, menata, dan menempel memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga ketelitian dan kontrol gerak berkembang secara alami. Keterampilan spasial pun ikut terlatih karena siswa dituntut memperhitungkan komposisi, keseimbangan bentuk, serta susunan objek pada bidang tiga dimensi yang memiliki ruang. Jika dibandingkan dengan media berupa buku paket, media kolase pada penampang 3D memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan karya orisinal yang tidak terbatas oleh pola. Dengan demikian, media ini lebih mampu menumbuhkan kreativitas karena mendorong penemuan ide baru yang autentik dari peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditegaskan bahwa media kolase pada penampang 3D berbahan daur ulang merupakan inovasi pembelajaran yang tidak hanya sesuai teori, tetapi juga terbukti efektif secara praktik dan didukung oleh temuan penelitian-penelitian sebelumnya. Pengembangan media ini membuka ruang pembelajaran seni yang lebih luas, bebas, dan memberi tempat pada kreativitas individual peserta didik. Media ini juga membantu peserta didik membangun pemahaman dan ekspresi kreatif melalui aktivitas nyata, bukan hanya penghafalan atau imajinasi abstrak. Penelitian ini menjadi bagian dari upaya peningkatan kualitas media pembelajaran seni, khususnya pada materi kreasi seni rupa, karena telah terbukti valid, praktis, dan efektif, serta mendukung pengembangan kreativitas, kesadaran lingkungan, dan keterampilan motorik halus maupun spasial peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berupa kolase pada penampang 3D dengan memanfaatkan bahan daur ulang berupa kulit kacang dan kulit telur sebagai alternatif bahan ajar pada mata pelajaran SBdP kelas III. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret dibandingkan kolase 2D karena peserta didik terlibat langsung dalam proses menempel, menyusun, dan membentuk karya pada bidang tiga dimensi. Variasi bentuk seperti bunga, pohon, dan kupu-kupu memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkarya sesuai kreativitas serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep kolase secara lebih nyata.

Proses pengembangan dilakukan menggunakan model 4D yang melalui tahap *define*, *design*, *develop*, hingga uji coba produk. Tahap penyebaran belum dilakukan karena keterbatasan penelitian, namun hasil validasi ahli menunjukkan media berada dalam kategori sangat valid dengan skor 87,34% pada media dan 85% pada materi. Selain itu, media dinyatakan sangat praktis dengan skor 90,17% berdasarkan respons guru dan peserta didik. Artinya, media mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran SBdP.

Dari segi efektivitas, media kolase 3D terbukti mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dengan capaian 80,2%. Pembelajaran tidak hanya bersifat observatif, tetapi mendorong peserta didik aktif berkarya, bereksperimen, dan berimajinasi. Dengan demikian, media kolase 3D berbahan daur ulang layak digunakan sebagai bahan ajar dan direkomendasikan untuk dikembangkan pada pembelajaran seni di sekolah dasar, karena terbukti valid, praktis, efektif, serta sekaligus menumbuhkan kesadaran lingkungan dan kreativitas peserta didik.

Saran

Guru dan sekolah disarankan untuk memanfaatkan media kolase 3D berbahan daur ulang sebagai alternatif pembelajaran SBdP karena terbukti mampu meningkatkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik. Media ini dapat diterapkan tidak hanya pada satu jenis karya, tetapi juga dikembangkan dengan berbagai bentuk lain agar memberikan ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peserta didik. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan media melalui penyediaan bahan, fasilitas praktik, serta pelatihan bagi guru sehingga implementasinya dapat berjalan lebih optimal dan berkelanjutan di kelas.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian pada lebih banyak sekolah dan tingkatan kelas guna memperoleh hasil yang lebih general dan kuat secara empiris. Tahap *disseminate* yang belum dilakukan juga dapat menjadi fokus penelitian lanjutan agar media dapat diujicobakan secara lebih luas. Selain itu, inovasi lanjutan seperti penambahan variasi desain, tekstur, atau integrasi teknologi dapat dilakukan agar media semakin kaya, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran seni di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SDN 09 Belakang Balok atas izin, dukungan, serta kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas III, serta seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi dengan antusias sehingga proses pengembangan media dan pengumpulan data berjalan dengan lancar.

Penghargaan setulusnya penulis persembahkan kepada Dosen Pembimbing dan Tim Validator Ahli yang telah memberikan masukan, saran, serta evaluasi konstruktif untuk penyempurnaan media pembelajaran kolase pada penampang 3D berbasis daur ulang. Tidak lupa penulis berterima kasih kepada lembaga institusi pendidikan serta pihak yang turut

memberikan dukungan moral, fasilitas, maupun finansial, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bentuk kontribusi, doa, dan dukungan yang telah diberikan. Semoga bantuan dan kebaikan yang diberikan menjadi amal bernilai dan penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pembelajaran SBdP serta peningkatan kreativitas siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). *Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran*. Lantanida Journal, 4(1), 35–43.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Cakrawala Pendidikan. (2019). *Peningkatan kreativitas peserta didik melalui teknik kolase pada pembelajaran seni rupa*. Cakrawala Pendidikan, 38(2), 212–222.
- Crismant, A., & Lomenta, S. (2017). *Pembuatan animasi 3D perbedaan sampah organik dan anorganik untuk anak-anak*. Journal Teknik Informatika, 12(1), 45–52.
- Elly, R., Erna, T., Kurniawati, R., Husin, M., & Darnius, S. (2021). Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Melalui Karya Montase Dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Sociohumaniora Kodepena (JSK)*, 2(1), 130–141.
- Frontiers in Education. (2025). *The performance of 3D modeling creativity and divergent thinking skills in education: divergent thinking-based outcomes from a computer graphics course*. Frontiers in Education, 10, 1583877.
- Hasan, M. (2018). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Heniwaty, Y., Haryadi, H., & Mulyana, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/RINTISAN MUSEUM DIGITAL. *JURNAL PEMBANGUNAN KOTA MEDAN*, 1(2), 58–69.
- Herlina, S. (2025). Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas 2 Melalui Kegiatan Pembuatan Kolase Menggunakan Biji-Bijian di SDIT Al-Furqan Palangkaraya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Budaya*, 1(4), 1–5.
- Iftinawati, S., Andaryani, E. T., & Yanuarita, P. (2025). Efektivitas Media Biji-Bijian dalam Karya Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(3), 160–169.
- Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni. (2022). *Pengembangan media seni rupa dalam pendidikan dasar untuk meningkatkan kreativitas*, 9(4), 115–122.
- Marpjaung, M. T. M., Jannah, M., Fadillah, D. T., Winanti, R., Siregar, V. A., Marbun, N. R., Mahfuza, A., Khatami, M., Imelda, P., & Batubara, C. (2024). Partisipasi Mahasiswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Visual Interaktif Di SD Islam Swasta Dewi Sri. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 809–815.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217–230
- Monika Fransiska, 2017. *Pengujian Validitas, Praktikalitas dan Efektivitas Media E-Learning*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Elektro, Vol 2 No 1.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). PENGARUH MODEL INKUIRI BERBANTUAN MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV. *JANACITTA*, 4(1). <https://doi.org/10.35473/jnctt.v4i1.910>.

- Nurmalina, N., Aprinawati, I., & Nurhaswinda, N. (2024). Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Di Sekolah Dasar. *Catha: Jurnal Penelitian Kreatif Dan Inovatif*, 1(2), 99–104.
- Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar. (2023). *Efektivitas teknik kolase dalam meningkatkan kreativitas seni rupa siswa SD*, 8(1), 1–10.
- Pratiwi, K. H., Rengganis, I., & Magistra, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Untuk Melatih Kecerdasan Musikal Pada Pelajaran Seni Musik Di SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 86–94.
- Rahmawati, D. N. U. (t.t.). *PEMBELAJARAN SENI DI MI/ SD BERBASIS MULTIKULTURAL*.
- Setiawan, D., Witanto, Y., Rahmadani, N. K. A., Nugroho, R. A. A. E., Marjuni, M., & Ansori, I. (2023). PENGUATAN KOMPETENSI BERKARYA MONTASE DAN KOLASE UNTUK GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 221–226.
- Setyaningrum, F., & Hutami, H. A. (2021). PEMBENTUKAN KREATIVITAS MELALUI PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV PADA MATERI MELUKIS DI SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 5(1), 515–527. <https://doi.org/10.30738/tc.v5i1.9736>
- Supriyatno, Y. J. (2021). Optimalisasi Kreativitas Pembelajaran SBDP menggunakan Bahan Alam Peserta Didik Kelas II SDN Candigaron 03 Tahun Ajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 40–52. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.46>
- Sugiyono, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thiagarajan. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Chuldren A Sourcebook*. (t.t.). Diambil 16 Desember 2025, dari <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>
- Wardan, A. I., Ningrum, K. S., Amelia, R., & Prakus, S. (2024). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pembelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 12–12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.212>
- Zaman, A. Q., & Retnani, D. S. (2013). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran kreatif terhadap hasil belajar IPS siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Surabaya Selatan*, 20(3), 75–82.
- Zuraidah, S. (2026). Pemanfaatan Sampah Plastik Melalui Kolase untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(4), 23506–23510.