

## ANALISIS HASIL PEMBELAJARAN KOLABORATIF DALAM BERKARYA TANAH LIAT SISWA KELAS IV SDN 3 BUWARAN

Andika Hermawan<sup>1</sup>, Wawan Shokib Rondli<sup>2</sup>, Nur Fajrie<sup>3</sup>  
PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia<sup>123</sup>

E-mail: [202033090@std.umk.ac.id](mailto:202033090@std.umk.ac.id)<sup>1</sup>, [wawan.shokib@umk.ac.id](mailto:wawan.shokib@umk.ac.id)<sup>2</sup>,  
[nur.fajrie@umk.ac.id](mailto:nur.fajrie@umk.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract:** *Effective learning must be supported by learning based on cultural approaches around where students live. Through real learning in work, it is hoped that it will be able to provide space for students to be creative. This is the background for researchers to apply collaborative learning in creating fine arts using clay as a medium. This research aims to analyze the results of collaborative learning in creating fine arts using clay as a medium for fourth grade students at SDN 3 Buwaran. Through fine art creation activities using clay as a medium, it is aimed to provide real experience to class IV students at SDN 3 Buwaran, so that students' knowledge and insight regarding clay crafts can increase. Fajrie's theory underlies this research that by working with clay children can express their ideas and creativity. The research method used in this research is the Qualitative Narrative Inquiry method. Data collection in this research was interviews, observation and documentation. The results of the research show that the results of collaborative learning in creating fine art using clay media are that class IV students at SDN 3 Buwaran are able to create different and unique works of fine art from clay according to their respective characteristics.*

**Keyword:** *Collaborative, clay, results*

**Abstrak:** Pembelajaran yang efektif harus didukung dengan pembelajaran berbasis pendekatan kebudayaan yang ada di sekitar tempat tinggal peserta didik. Melalui pembelajaran secara nyata dalam berkarya diharapkan mampu memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkreativitas. Hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk menerapkan pembelajaran kolaborasi dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat untuk siswa kelas IV SDN 3 Buwaran. Melalui kegiatan berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat ditujukan agar memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran, supaya pengetahuan dan wawasan peserta didik terkait kerajinan tanah liat bisa meningkat. Teori Fajrie mendasari penelitian ini bahwa dengan berkarya tanah liat anak dapat mengekspresikan ide serta kreativitas dirinya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Kualitatif Naratif Inkuiri. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat yaitu peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran mampu menciptakan hasil karya seni rupa dari tanah liat yang berbeda-beda dan unik sesuai karakteristiknya masing-masing.

**Kata Kunci:** Kolaboratif, tanah liat, hasil

---

## **PENDAHULUAN**

Salah satu pendidikan yang terdapat di Sekolah Dasar adalah pendidikan seni rupa. Pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar tidak bisa dilihat serta dinilai dari hasilnya saja, tetapi mesti mempunyai makna serta pengalaman-pengalaman secara nyata termasuk pengalaman estetik yang bisa diterima oleh peserta didik selama proses. Pendidikan seni rupa mempunyai tujuan yakni menumbuhkan potensi kreativitas anak. Menurut Fajrie (2023), berpendapat bahwasanya pendidikan seni rupa merupakan aktivitas seni dalam upaya pembentukan estetika yang bisa diterima oleh panca indera serta mempunyai wujud-wujud dari unsur rupa yaitu titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, gelap terang, serta tekstur. Menurut Rondhi (2021), Pendidikan seni rupa bisa memberikan sumber pengetahuan dan pengalaman kepada siswa di sekolah baik dalam bidang penciptaan sebuah karya ataupun dalam bidang apresiasi.

Melalui pendidikan seni rupa siswa bisa mengekspresikan diri

dalam bentuk karya seni. Berkarya seni bisa diterapkan dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai metode yang efektif sehingga bisa menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni peserta didik. Tetapi dalam implementasinya, seperti di Kelas IV SDN 3 Buwaran proses pembelajaran seni rupa hanya diberikan tugas menggambar 2 dimensi saja tanpa bimbingan ataupun arahan untuk berkreativitas. Penyebab permasalahan tersebut adalah kurang kreatifnya guru dalam mengimplementasikan model-model pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa. Dampaknya adalah peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran dan kreativitas siswa menjadi terhambat dengan kurang memberikannya ruang gerak untuk siswa Kelas IV SDN 3 Buwaran.

Letak SDN 3 Buwaran yang berada di Mayong Jepara, yang mana daerah tersebut adalah sebagai pusat kerajinan tanah liat. Tanah liat bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar karena bahan yang mudah didapatkan dimana saja dan tidak

berbahaya bagi siswa. Dengan tanah liat siswa Peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran dapat mengembangkan imajinasi sesuai dengan keinginannya terutama dalam membuat karya 3 dimensi. Didukung oleh pendapat Rondli (2022) yang berpendapat bahwa dengan pembelajaran menciptakan karya sesuai kreativitasnya dapat membentuk karakter siswa. Menurut Loho (2022), seni atau art sangat identik dengan pembuatan karya seni yang berkualitas sehingga karya yang diciptakan dapat dilihat melalui keindahan, kehaulusan, dan sebagainya. Sedangkan menurut Fujiawati et al. (2020), Penciptaan yang dilakukan dalam berkarya seni mampu menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian siswa seperti rasa estetik, kreatif, dan mengapresiasi karya seni dan budaya.

Melalui berkarya seni rupa menggunakan tanah liat merupakan inovasi yang baik digunakan dalam pembelajaran. Bahan tanah liat merupakan media yang bisa meningkatkan kreativitas anak, dari tanah liat anak bisa menciptakan

berbagai bentuk karya seni seperti flora, fauna, orang-orangan, dan berbagai karya. Selain itu, dengan bahan tanah liat dapat mengembangkan kreativitas anak karena sifat yang dimiliki tanah mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak sehingga bisa menciptakan sesuatu atau karya yang baru. Penelitian tentang berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat pernah dilakukan oleh Iradayani, Sofyan & Saleh (2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran membentuk karya berupa tempat pensil dari bahan tanah liat dapat meningkatkan hasil belajar dan melatih kreativitas anak. Penelitian lain juga pernah dilakukan oleh Albatasya & Anam (2021) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tanah liat dalam berkarya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan dalam penelitian ini adalah peneliti berfokus hasil karya yang diciptakan. Sintaks pembelajaran kolaboratif disini sangat penting dalam proses penciptaan atau dalam berkarya seni

rupa menggunakan media tanah liat yang akan dilakukan seluruh peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran. Penelitian ini, diharapkan peserta didik mampu menghasilkan berbagai karya tanah liat yang kreatif sesuai dengan kreativitasnya. Karya-karya yang berhasil diciptakan, nantinya akan dianalisis satu persatu.

## **METODE**

Penelitian yang sedang dilakukan yaitu analisis hasil pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni menggunakan media tanah liat untuk peserta didik kelas IV di SDN 3 Buwaran. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk teknik analisis data menggunakan model Miles and Huberman yaitu terdiri dari reduksi data, penyajian, dan kesimpulan.

Fokus penelitian siswa kelas IV SDN 3 Buwaran secara kolaboratif atau secara berkelompok dalam berkarya seni menggunakan media tanah liat untuk menciptakan

sebuah karya seni rupa seperti susunan mangkuk, hewan, dan asbak. Sehingga, dengan pembelajaran kolaboratif yang dilakukan dapat melatih kekompakan dalam pembelajaran dan kerja sama dalam menghasilkan sebuah karya sesuai dengan kreativitas dan imajinasi siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap penciptaan adalah serangkaian proses yang sangat penting dilakukan untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak dalam berkarya. Pada Penciptaan Karya Seni Rupa ini peserta didik menggunakan Media Tanah Liat sebagai bahan utamanya. Proses berkarya dilakukan seluruh kelas IV SDN 3 Buwaran yang berjumlah 21 peserta didik.



**Gambar 1.** Penciptaan karya seni

Penciptaan karya seni dilakukan yaitu menggunakan pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran Kolaboratif merupakan strategi model pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama antara siswa satu dengan siswa yang lain yang terbagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyelesaikan tugas guna mencapai tujuan. Pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa ini memiliki beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan antara lain adalah sebagai berikut :

Pertama, Menetapkan Tujuan, pada tahap ini berupa penyampaian tujuan kepada peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran. Peneliti menyampaikan tentang penciptaan karya seni rupa menggunakan media tanah liat akan dilakukan. Peneliti juga memberikan contoh karya tanah liat agar bisa mempermudah proses penciptaan.

Kedua, Pembentukan Kelompok, pada tahap ini seluruh peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran yang berjumlah 21 peserta didik terbagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok 1 terdiri dari ANR<sup>2</sup>, AKN<sup>2</sup>, FA<sup>2</sup>, ISM<sup>1</sup>, NAM<sup>2</sup>, SSA<sup>2</sup>,

ZF<sup>2</sup>. Kelompok 2 terdiri dari AZ<sup>2</sup>, AAN<sup>1</sup>, DAM<sup>2</sup>, PAM<sup>1</sup>, RDTJ<sup>2</sup>, RA<sup>2</sup>, SM<sup>2</sup>. Sedangkan kelompok 3 terdiri dari DFQ<sup>2</sup>, MALN<sup>1</sup>, MBU<sup>1</sup>, MRW<sup>1</sup>, NKW<sup>2</sup>, NBM<sup>2</sup>, dan SS<sup>2</sup>.

Ketiga, Pelaksanaan berkarya seni, Pada tahap ini peserta didik yang sudah terbagi ketiga kelompok tersebut membuat karya seni rupa menggunakan media tanah liat. Pada pelaksanaan berkarya seni, masing-masing kelompok kelas IV SDN 3 Buwaran diberikan kebebasan dalam menentukan ide karya sesuai dengan kreativitas dan kesepakatan kelompoknya.

Keempat, Pendampingan Berkarya Seni, Pendampingan dilakukan peneliti terhadap seluruh kelompok secara bergantian. Dalam hal ini peneliti sebagai fasilitator. Peneliti memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dan aktif dalam berkarya seni sehingga karya seni yang diciptakan bisa maksimal.

Kelima, Evaluasi, pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat. Tahap evaluasi ini,

seluruh karya seni rupa peserta didik dijadikan satu secara tertata dan rapi agar nantinya bisa dianalisis oleh peneliti.

Proses penciptaan yang sudah dilakukan melalui pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat oleh Peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran, peserta didik mampu menciptakan karya seni rupa yang berbeda dari masing-masing kelompok. Karya masing-masing kelompok antara lain adalah : (1) Asbak; (2) Kura-kura; dan (3) Mangkuk. Beberapa karya yang dihasilkan tersebut dianalisis tiap kelompok untuk memperoleh nilai akhir. Analisis yang dilakukan peneliti yaitu secara kualitatif dengan mengacu model interaktif Miles and Huberman. Indikator penilaian mengacu pada prinsip berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat yang meliputi: (1) Kesatuan; (2) Keseimbangan; (3) Irama; (4) Proporsi; (5) Kontras; dan (6) Keselarasan. Berikut merupakan analisis dari berbagai karya tanah liat dari peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran :



**Gambar 2.** Karya asbak

Karya seni rupa yang dibuat kelompok 1 adalah asbak. Anggota kelompok 1 terdiri dari 7 peserta didik antara lain yaitu ANR<sup>2</sup>, AKN<sup>2</sup>, FA<sup>2</sup>, ISM<sup>1</sup>, NAM<sup>2</sup>, SSA<sup>2</sup>, dan ZF<sup>2</sup>. Hasil penilaian terhadap karya seni rupa menggunakan media tanah liat kelompok 1 dilakukan peneliti agar mengetahui sejauh mana kemampuan para peserta didik dalam menciptakan sebuah karya asbak.

Asbak yang dibuat ANR<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang padu membentuk persegi. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran asbak yang dibuat sangat proporsional. Tekstur asbak yang dibuat halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak secara keseluruhan terlihat harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, ANR<sup>2</sup> membuat asbak

karena sering melihat orang tunya merokok.

Asbak yang dibuat AKN<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang padu membentuk persegi. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang sangat baik. Ukuran asbak yang dibuat sangat proporsional. Tekstur asbak yang dibuat halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak secara keseluruhan terlihat sangat harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, AKN<sup>2</sup> membuat asbak karena sering disuruh kakaknya mengambil asbak ketika di rumah.

Asbak yang dibuat FA<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang cukup padu membentuk persegi. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan ada yang kurang simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran asbak yang dibuat proporsional. Tekstur asbak yang dibuat halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak secara keseluruhan terlihat cukup harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, FA<sup>2</sup> membuat asbak karena sering

melihat tetangganya meletakkan puntung rokok ke asbak.

Asbak yang dibuat ISM<sup>1</sup> menunjukkan antar sisi yang padu membentuk persegi panjang. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran asbak yang dibuat proporsional. Tekstur asbak yang dibuat cukup halus. Bentuk karya asbak secara keseluruhan terlihat harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, ISM<sup>1</sup> membuat asbak karena sering melihat temannya merokok di warung kemudian meletakkan puntung rokok ke asbak. Asbak yang dibuat NAM<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang padu membentuk persegi. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang sangat baik. Ukuran asbak yang dibuat proporsional. Tekstur asbak yang dibuat cukup halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak secara keseluruhan terlihat harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, NAM<sup>2</sup> membuat asbak karena sering

memegang asbak milik bapaknya di rumah.

Asbak yang dibuat SSA<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang cukup padu berbentuk persegi mini. Sisi asbak yang dibuat sama panjang dan simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran asbak yang dibuat kurang proporsional. Tekstur asbak yang dibuat cukup halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak terlihat cukup harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, SSA<sup>2</sup> membuat asbak karena sering melihat motif pada asbak bapaknya yang sangat menarik sehingga terinspirasi untuk membuatnya.

Asbak yang dibuat ZF<sup>2</sup> menunjukkan antar sisi yang cukup padu berbentuk persegi. Sisi asbak yang dibuat cukup sama panjang dan tidak simetris. Asbak yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang kurang baik. Ukuran asbak yang dibuat cukup proporsional. Tekstur asbak yang dibuat halus dan tidak kasar. Bentuk karya asbak terlihat cukup harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil

wawancara, ZF<sup>2</sup> membuat asbak karena sering memegang asbak milik bapaknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketujuh anggota kelompok satu di atas, penciptaan karya asbak oleh ANR<sup>2</sup>, FA<sup>2</sup>, ISM<sup>1</sup>, SSA<sup>2</sup> dilatarbelakangi karena melihat secara langsung. Didukung oleh pendapat Fajrie (2023), bahwa dengan melihat maupun mengobservasi seni seseorang akan timbul gairah dalam berkarya seni rupa. Pendapat tersebut didukung oleh Ongko et al (2022), bahwa seseorang akan menciptakan karya seni rupa setelah melihat dari apa yang sudah mereka lihat. Kemudian berdasarkan hasil wawancara dengan AKN<sup>2</sup>, penciptaan karya asbak dilatarbelakangi oleh kebiasaan disuruh kakaknya mengambil asbak. Dari wawancara tersebut, didukung Warsana et al (2021), bahwa penciptaan karya seni didasari kebiasaan yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan NAM<sup>2</sup> dan ZF<sup>2</sup> penciptaan asbak karena sudah pernah memegang asbak sebelumnya. Hal



tersebut didukung oleh pendapat Ngurah et al (2022), bahwa supaya anak tumbuh secara optimal maka dengan pernah memegang karya seni, anak akan termotivasi untuk menciptakan melalui ide-ide kreatif.



**Gambar 3.** Karya kura-kura

Karya seni rupa yang dibuat kelompok 2 adalah kura-kura. Anggota kelompok 2 terdiri dari 7 peserta didik antara lain yaitu AZ<sup>2</sup>, AAN<sup>1</sup>, DAM<sup>2</sup>, PAM<sup>1</sup>, RDTJ<sup>2</sup>, RA<sup>2</sup>, dan SM<sup>2</sup>. Hasil penilaian terhadap karya seni rupa menggunakan media tanah liat kelompok 2 dilakukan peneliti agar mengetahui sejauh mana kemampuan para peserta didik dalam menciptakan sebuah karya kura-kura.

Kura-kura yang dibuat AZ<sup>2</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang cukup padu. Kaki kura-kura

yang dibuat cukup sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran kaki kura-kura yang dibuat cukup proporsional, pada bagian ujung ekor terlalu tumpul, dan kepala hampir menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat cukup halus. Bentuk karya kura-kura terlihat cukup harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, AZ<sup>2</sup> membuat kura-kura karena selalu melihat patung kura-kura berukuran besar di pantai kartini.

Kura-kura yang dibuat AAN<sup>1</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang cukup padu. Kaki kura-kura yang dibuat cukup sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran kaki kura-kura yang dibuat terlalu besar, ekor terlalu pendek, dan kepala yang kurang menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat kurang halus dan masih kasar. Bentuk karya kura-kura secara keseluruhan terlihat kurang harmoni.

Berdasarkan hasil wawancara, AAN<sup>1</sup> membuat kura-kura karena sering melihat kura-kura yang ada di google.

Kura-kura yang dibuat DAM<sup>2</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang kurang padu. Kaki kura-kura yang dibuat cukup sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran kaki kura-kura yang dibuat kurang proporsional dan ekor terlalu pendek, tetapi kepala hampir menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat cukup halus dan masih kasar. Bentuk karya kura-kura secara keseluruhan terlihat cukup harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, DAM<sup>2</sup> membuat kura-kura karena sering memegang kura-kura yang dijual di pasar malam.

Kura-kura yang dibuat PAM<sup>1</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang padu. Kaki kura-kura yang dibuat sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran kaki dan

bagian ekor kura-kura yang dibuat proporsional dan pada bagian kepala hampir menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat sangat halus. Bentuk karya kura-kura terlihat harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, PAM<sup>1</sup> membuat kura-kura karena sering melihat video kura-kura yang ada di youtube.

Kura-kura yang dibuat RDTJ<sup>2</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang padu. Kaki kura-kura yang dibuat sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran kaki dan bagian ekor kura-kura yang dibuat proporsional dan pada bagian kepala hampir menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat sudah halus. Bentuk karya kura-kura terlihat harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, RDTJ<sup>2</sup> membuat kura-kura karena selalu melihat patung kura-kura berukuran besar di pantai kartini.

Kura-kura yang dibuat RA<sup>2</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala,

dan ekor menunjukkan antar sisi yang cukup padu. Kaki kura-kura yang dibuat sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran kaki dan bagian ekor kura-kura yang dibuat cukup proporsional dan pada bagian kepala hampir menyerupai aslinya, tetapi tempurung yang dibuat terlalu kecil. Tekstur kura-kura yang dibuat cukup halus. Jika dilihat secara keseluruhan bentuk karya kura-kura terlihat cukup harmoni. Berdasarkan hasil wawancara, RA<sup>2</sup> membuat kura-kura karena sering memegang kura-kura yang dijual di pasar malam.

Kura-kura yang dibuat SM<sup>2</sup> terdapat tempurung, kaki, kepala, dan ekor menunjukkan antar sisi yang cukup padu. Kaki kura-kura yang dibuat cukup sama panjang antara kaki satu dengan kaki yang lain. Kaki yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran kaki kura-kura yang dibuat cukup proporsional, pada bagian ekor dan kepala kura-kura hampir menyerupai aslinya. Tekstur kura-kura yang dibuat cukup halus.

Bentuk karya kura-kura terlihat cukup harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, SM<sup>2</sup> membuat kura-kura karena selalu melihat patung kura-kura berukuran besar di pantai kartini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketujuh anggota kelompok dua diatas, menurut AZ<sup>2</sup>, AAN<sup>1</sup>, PAM<sup>1</sup>, RDTJ<sup>2</sup>, SM<sup>2</sup> menjelaskan bahwa penciptaan karya kura-kura didasari dari proses melihat. Didukung dari pendapat Lubis (2022), meningkatkan kreativitas peserta didik sekolah dasar melalui berkarya seni didahului melalui proses melihat. Kemudian hasil wawancara dengan DAM<sup>2</sup> dan RA<sup>2</sup> menjelaskan bahwa penciptaan kura-kura karena pernah memegang kura-kura sebelumnya. Pendapat tersebut didukung dari Karja (2022), imajinasi penciptaan sebuah karya akan timbul setelah melewati observasi, memegang, dan menuangkan ide-ide ke dalam sebuah karya.



**Gambar 4.** Karya mangkuk

Karya seni rupa yang dibuat kelompok 3 adalah mangkuk. Anggota kelompok 3 terdiri dari 7 peserta didik antara lain yaitu DFQ<sup>2</sup>, MALN<sup>1</sup>, MBU<sup>1</sup>, MRW<sup>1</sup>, NKW<sup>2</sup>, NBM<sup>2</sup>, dan SS<sup>2</sup>. Hasil penilaian terhadap karya seni rupa menggunakan media tanah liat kelompok 3 dilakukan peneliti agar mengetahui sejauh mana kemampuan para peserta didik dalam menciptakan sebuah karya mangkuk.

Mangkuk yang dibuat DFQ<sup>2</sup> berbentuk setengah lingkaran yang terlihat sangat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat sangat sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk sangat bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang sangat baik. Ukuran mangkuk yang

dibuat sangat proporsional karena besar sangat menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat sangat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat sangat harmoni jika dilihat secara menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara, DFQ<sup>2</sup> membuat mangkuk karena mangkuk dari tanah liat bisa digunakan untuk mainan masak-masakan.

Mangkuk yang dibuat MALN<sup>1</sup> berbentuk setengah lingkaran terlihat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat sangat sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk sangat bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran mangkuk yang dibuat cukup proporsional karena terlalu kecil. Tekstur mangkuk yang dibuat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, MALN<sup>1</sup> membuat mangkuk karena sering memegang karya kerajinan mangkuk ketika ke pasar malam.

Mangkuk yang dibuat MBU<sup>1</sup> berbentuk setengah lingkaran yang

terlihat sangat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat sangat sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk sangat bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran mangkuk yang dibuat sangat proporsional karena besar sangat menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat sangat harmoni jika dilihat secara menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara, MBU<sup>1</sup> membuat mangkuk karena saat pergi ke pasar malam sering memegang mangkuk milik penjual.

Mangkuk yang dibuat MRW<sup>1</sup> berbentuk setengah lingkaran terlihat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat cukup sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran mangkuk yang dibuat sangat proporsional karena besar menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat sangat halus.

Bentuk karya mangkuk terlihat harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, MRW<sup>1</sup> membuat mangkuk karena sering melihat mangkuk yang indah dari google.

Mangkuk yang dibuat NKW<sup>2</sup> berbentuk setengah lingkaran terlihat sangat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat sangat sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk sangat bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang sangat baik. Ukuran mangkuk yang dibuat sangat proporsional karena besar menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat sangat harmoni jika dilihat secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, NKW<sup>2</sup> membuat mangkuk karena sering melihat mangkuk yang terbuat dari tanah liat ketika bermain ke rumah saudaranya.

Mangkuk yang dibuat NBM<sup>2</sup> berbentuk setengah lingkaran terlihat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat cukup sama rata,

sedangkan pada bagian alas mangkuk bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang cukup baik. Ukuran mangkuk yang dibuat proporsional karena hampir menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat sangat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat harmoni jika dilihat secara menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara, NBM<sup>2</sup> membuat mangkuk karena sering melihat mangkuk yang terbuat dari tanah liat ketika bermain ke rumah saudaranya.

Mangkuk yang dibuat SS<sup>2</sup> berbentuk setengah lingkaran yang terlihat sangat padu. Tebal tipis pada tepi mangkuk yang dibuat sangat sama rata, sedangkan pada bagian alas mangkuk sangat bagus karena lebih tebal dan agak tumpul. Pada bagian dalam mangkuk yang dibuat menunjukkan pengulangan sisi yang baik. Ukuran mangkuk yang dibuat sangat proporsional karena besar sangat menyerupai aslinya. Tekstur mangkuk yang dibuat halus. Bentuk karya mangkuk terlihat sangat

harmonis jika dilihat secara menyeluruh. Berdasarkan hasil wawancara, SS<sup>2</sup> membuat mangkuk karena kadang-kadang membuat mangkuk dari tanah biasa, sehingga mempunyai kesempatan membuat mangkuk dari tanah liat.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ketujuh anggota kelompok tiga di atas, DFQ<sup>2</sup> menciptakan karya tanah liat mangkuk karena menganggap mangkuk dari tanah liat dapat digunakan sebagai mainan. Didukung dari pendapat Fajrie (2023), bahwa seni dapat digunakan sebagai media ekspresi dan wahana bermain. Kemudian hasil wawancara dengan MALN<sup>1</sup> dan MBU<sup>1</sup> menciptakan mangkuk karena sering memegang mangkuk dari tanah liat. Pendapat Nyoman (2023), motivasi berkarya seni akan timbul setelah proses mengamati, memegang, kemudian menciptakan. Kemudian hasil wawancara dengan MRW<sup>2</sup>, NKW<sup>2</sup>, dan NBM<sup>2</sup> ketiganya menciptakan karya mangkuk karena kebiasaan melihat mangkuk yang terbuat dari tanah liat. Menurut pendapat Wiralangkit (2021), bahwa

imajinasi dunia anak yang timbul karena kebiasaan dapat dijadikan inspirasi penciptaan karya seni. Kemudian hasil wawancara dengan SS<sup>2</sup> menciptakan mangkuk karena pengalaman menciptakan mangkuk sebelumnya. Didukung dari pendapat Walangado & Djau (2022), seni lahir karena keinginan manusia untuk menggali pikiran-pikiran tajam dari pengalaman.

Berdasarkan pemaparan dari peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran di atas, dapat ditarik benang merah bahwa peserta didik kelas IV menunjukkan perkembangan kemampuan dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat. Dapat dilihat dari berbagai penilaian indikator yang cukup bagus mulai dari kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, kontras, dan keselarasan. Masing-masing peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran mempunyai karakteristik tersendiri dalam berkeaktifitas menciptakan kerajinan dari tanah liat. Hal tersebut didukung oleh Fajrie (2023), yang menyatakan bahwa semua ciptaan yang dibuat oleh peserta didik berasal dari ide-

ide kreatif yang dituangkan ke dalam karya. Proses menciptakan karya seni rupa menggunakan media tanah liat menjadikan setiap individu mengembangkan keterampilan, minat, serta motivasi sebagai faktor utama dalam merealisasikan setiap tujuan mereka.

Setelah melakukan penilaian dari observasi atau mengamati yang dilakukan peneliti, kemudian melanjutkan wawancara dengan 21 responden dalam hal ini adalah peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran. Tujuan wawancara ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran mulai paham langkah-langkah penciptaan karya tanah liat, peserta didik paham jenis tanah yang digunakan dalam berkarya tanah liat, peserta didik paham teknik yang digunakan dalam penciptaan karya tanah liat, peserta didik paham contoh-contoh bentuk kerajinan tanah liat. Berdasarkan dari wawancara di atas menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta

didik kelas IV SDN 3 Buwaran dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat.

Berdasarkan dari pemaparan hasil karya dan wawancara dapat ditarik benang merah bahwa hasil pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat pada peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran dapat meningkatkan pengetahuan dalam berkarya tanah liat secara signifikan. Penelitian ini memperlihatkan bahwa dengan mengajak peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat bukan hanya memberikan pengalaman secara nyata kepada mereka. Tetapi, dapat menumbuhkembangkan ide dan kreativitas. Sejalan dengan penelitian oleh Rondli (2023), yang menyatakan bahwa mengajak peserta didik untuk berkarya dapat mengasah kreativitas. Pendapat di atas juga didukung oleh Fajrie (2021), yang berpendapat bahwa pembelajaran berbasis seni dapat dijadikan sarana untuk menumbuhkan ide dan kreativitas anak dalam mengekspresikan diri.

Hasil di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 3 buwaran dapat menciptakan berbagai inovasi karya tanah liat seperti mangkuk, asbak, dan kura-kura. Melalui karya-karya yang telah diciptakan tersebut, peserta didik secara tidak langsung melestarikan kearifan lokal yang ada di Mayong. Dengan kegiatan berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat juga memberikan pandangan positif terhadap generasi penerus agar mereka mampu belajar, memahami, menghargai, serta melestarikan kerajinan tanah liat. Di sisi lain, dengan berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat dapat menjadi motivasi untuk terus peduli dan peka terhadap kearifan lokal kerajinan tanah liat di daerahnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis hasil karya dan wawancara dapat ditarik benang merah bahwa hasil pembelajaran kolaboratif dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat pada peserta didik kelas IV SDN 3 Buwaran dapat meningkatkan pengetahuan dalam



berkarya tanah liat secara signifikan. Didukung dengan hasil karya tanah liat yang berhasil dibuat berbeda-beda, unik, dan memiliki karakteristik yang bervariasi. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkarya tanah liat, dapat digunakan untuk menumbuhkembangkan ide kreativitasnya dan kemampuan dalam menciptakan berbagai karya. Hasil di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV SDN 3 buwaran dapat menciptakan berbagai inovasi karya tanah liat seperti mangkuk, asbak, dan kura-kura. Hasil tersebut memberikan dampak positif untuk diri peserta didik karena mampu mengekspresikan dirinya melalui karya yang dibuatnya. Hasil wawancara juga menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dalam berkarya seni rupa menggunakan media tanah liat mulai dari bahan utama pembuatan karya, alat yang digunakan, dan teknik pembuatan kerajinan tanah liat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fajrie, N. (2023). *Konsep Perkembangan Anak dalam Paradigma Pembelajaran*. Penerbit NEM.
- Fajrie, N., & shokib Rondil, W. (2023). Representasi Visual Pemandangan Alam Dari Ekspresi Gambar Anak Di Desa Wotan Kecamatan Sukolilo Pati. *Magelaran: Jurnal Pendidikan Seni*, 6(2), 375–383.
- Fujiawati, F. S., Permana, R., & Mustika, G. (2020). Pembelajaran Seni Budaya Dengan Model Project Based Learning (Pjbl) Melalui Lesson Study. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 5(1), 41–55.
- Nyoman. (2023). Penerapan Metode Media Visual Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VIII B SMP Negeri 7 Sentani. *Jurnal Musik Dan Seni*, 1 No 1(1), 134.
- Fajrie, N., Hariyani, T. I., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2).
- I Gusti Ngurah, S., Ni Made, A., & Ni Luh, S. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Melalui Penciptaan Karya Seni Tari Gulma Penida Pada Kurikulum Merdeka. *GETER : Jurnal Seni Drama, Tari Dan Musik*, 5(2), 25–38. <https://doi.org/10.26740/geter.v5n2.p25-38>

- Karja, I. W. (2022). Representasi Air pada Karya Seni Lukis. *Bali Sangga Dwipantara II Institut Seni Indonesia Denpasar*, 2, 333–345.
- Fajrie, N., Kusmawati, S. B., & Purbasari, I. (2023). Children's art creations with the theme of parents' professions in Ngepungrojo Village, Pati. *Kepompong Children Centre Journal*, 1(1), 16–27.
- Rondli, W. S., Lidyasari, D. E., & Fajrie, N. F. N. (2023). Kesenian Kethoprak Wahyu Budoyo Dalam Pelestarian Nilai-Nilai Budaya. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 102–111.
- Loho, A. M. (2022). Makna Karya Seni Menurut Clive Bell the Meaning of a Work of Art According To Clive Bell. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 7(1), 53–68.
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasyah Anas Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Ongko, E. S., Handyaningrum, W., & Rahayu, E. W. (2022). Proses Kreatif Komponis Kontemporer Slamet Abdul Sjukur dalam Berkarya Seni. *Jurnal Kajian Seni*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.22146/jksks.71109>
- Fajrie, N., B. P., & Inayati, C. M. (2023). *Jurnal Ekspos Pemanfaatan Daur Ulang Botol Plastik untuk Dijadikan Pot Bunga di Desa Mayong Lor*. 53–61.
- Rondli, W. S., Sriyahani, Y., Kuryanto, M. S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Permainan Tradisional di Desa Sitimulyo. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4416–4423. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.946>
- Walangado, H., & Djau, N. (2022). Pelatihan Mengaransemen Lagu Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa Jurusan PGSD UNG. *Dikmas: Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 773(3), 773–784.
- Warsana, D., Nafsika, S. S., & Undiana, N. N. (2021). Komunikasi Seni: Representasi Masyarakat Urban di Kota Bandung dalam Bingkai Karya Seni Karya Mufty Priyanka. *Komunikasiana: Journal of Communication Studies*, 3(1), 16. <https://doi.org/10.24014/kjcs.v3i1.13233>
- Wiralangkit, K. (2021). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Reimajenasi Timbre: Nostalgia Bunyi Melalui Komposisi Musik*, 3, 1–16. <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/8497>