



PROSES PEMBELAJARAN SENI PATUNG MENGGUNAKAN BAHAN PLASTISIN PADA PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 PARANGLOE KABUPATEN GOWA

Radiallah Aprialian¹ Ali Ahmad Muhdy² Irsan Kadir³

^{1,3}Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

²Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: radiallahaprialian96@gmail.com aliahmadmuhdy@gmail.com
irsankadir0902@gmail.com

Abstract: *The purpose of this study was to determine and describe the process of learning sculpture using plasticine for seventh grade students of SMPN 1 Parangloe, Gowa Regency. This study aims to increase enthusiasm, motivation, learning creativity, and encourage students to learn systematically in creating plasticine sculptures. The study was conducted in one class with a sample of 24 students, using data collection methods in the form of observation, interviews, and documentation, and analyzed using qualitative descriptive techniques. The results of the study showed that the process of learning plasticine sculpture was quite good, where out of five groups there were three groups that showed the best results in design to completion of the work, indicating high learning motivation. However, there were still two groups that did not understand and were less brave in the process of creating, so teachers need to make plasticine sculpture learning an alternative to increase student motivation and learning outcomes.*

Keywords: *Process, Learning, Plasticine Sculpture Art*

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Parangloe Kabupaten Gowa. Penelitian ini bertujuan meningkatkan semangat, motivasi, kreativitas belajar, serta mendorong peserta didik belajar secara sistematis dalam berkarya seni patung plastisin. Penelitian dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah sampel 24 peserta didik, menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni patung plastisin tergolong cukup baik, di mana dari lima kelompok terdapat tiga kelompok yang menunjukkan hasil terbaik dalam desain hingga penyelesaian karya, menandakan motivasi belajar yang tinggi. Namun, masih terdapat dua kelompok yang kurang memahami dan kurang berani dalam proses berkarya, sehingga guru perlu menjadikan pembelajaran seni patung plastisin sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Proses, Pembelajaran, Seni Patung Plastisin

PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan dibekali kemampuan cipta, rasa, dan karsa untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani, termasuk kebutuhan akan seni yang berperan penting dalam menjaga keseimbangan kehidupan (Bastomi, 1992). Seni memiliki berbagai cabang, seperti seni rupa, musik, tari, drama, dan sastra. Seni rupa sebagai ekspresi visual dibedakan berdasarkan fungsi menjadi seni murni dan seni terapan, serta berdasarkan bentuk dan jenisnya meliputi dwimatra, trimatra, seni lukis, seni patung, seni kriya, dan seni grafis (Kartika, 2004). Seni patung merupakan bagian dari seni rupa tiga dimensi yang memiliki nilai estetis dan dapat dibuat dari berbagai bahan, salah satunya plastisin yang bersifat lunak dan mudah dibentuk sehingga sesuai sebagai media pembelajaran. Dalam perspektif Islam, seni patung masih menimbulkan perbedaan pendapat, namun penggunaannya sebagai media pembelajaran atau permainan anak diperbolehkan, dan nilai seni juga tercermin dalam seni tilawah dan kaligrafi (Fauzi, 2015). Pendidikan seni budaya penting diberikan di sekolah karena berperan dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan rasa, dan kemampuan berekspresi peserta didik serta mendukung mata pelajaran lain (PP RI No. 19 Tahun 2005). Hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri 1 Parangloe Kabupaten Gowa menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran seni patung, seperti rendahnya penguasaan teknik dasar, pemahaman pembuatan kerangka, dan minat belajar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan penelitian mengenai pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran seni rupa memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan estetis, serta keterampilan motorik peserta didik. Dalam kerangka pendidikan nasional, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga pada penguatan aspek afektif dan psikomotorik secara seimbang. Seni patung sebagai bagian dari seni rupa tiga dimensi menjadi salah satu media yang efektif untuk mewujudkan tujuan tersebut, karena menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam proses eksplorasi bentuk, ruang, tekstur, dan volume. Melalui aktivitas berkarya patung, peserta didik dilatih untuk berpikir visual, memecahkan masalah secara kreatif, serta mengembangkan ketekunan

dan ketelitian dalam proses penciptaan karya.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, kegiatan seni patung sering kali belum dioptimalkan sebagai sarana pengembangan kreativitas secara sistematis. Pembelajaran cenderung berfokus pada hasil akhir karya tanpa memberikan perhatian yang memadai terhadap proses kreatif yang dilalui peserta didik. Selain itu, keterbatasan bahan dan media sering menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran seni patung di kelas. Dalam konteks ini, penggunaan plastisin sebagai media pembelajaran menawarkan alternatif yang relevan dan aplikatif. Plastisin memiliki karakteristik lunak, lentur, mudah dibentuk, dan dapat digunakan kembali, sehingga memungkinkan peserta didik bereksperimen secara lebih bebas tanpa takut melakukan kesalahan yang bersifat permanen.

Meskipun demikian, kajian mengenai bagaimana proses pembelajaran seni patung menggunakan media plastisin dilaksanakan serta bagaimana kualitas hasil belajar peserta didik masih relatif terbatas. Penelitian yang mendalami tahapan pembelajaran, keterlibatan peserta didik dalam proses kreatif, serta penilaian terhadap aspek bentuk, proporsi, dan kerapian karya menjadi penting untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis proses pembelajaran dan capaian hasil belajar dalam pembuatan patung plastisin sebagai upaya memperkuat praktik pedagogis seni rupa yang berorientasi pada pengembangan kreativitas dan kompetensi peserta didik secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, yang dimaksud dengan penelitian deskripsi kualitatif adalah jenis penelitian yang berusaha mengungkapkan suatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan yang sesungguhnya. Peneliti kualitatif percaya bahwa “kebenaran adalah dinamis dan dapat ditemukan hanya melalui penelaan terhadap orang-orang melalui interaksinya dengan situasi sosial mereka” (Danim, 2002).

Berdasarkan pernyataan tersebut, penulis menggunakan pendekatan ini karena ingin mencoba menelusuri, memahami dan menjelaskan tentang gejala atau fenomena yang ada atau terjadi terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini

akan dianalisis bagaimana perencanaan pelaksanaan dan penilaian pembelajaran seni patung dengan menggunakan bahan plastisin pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parangloe Kabupaten Gowa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni patung plastisin di SMPN 1 Parangloe Kabupaten Gowa dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Pada tahap perencanaan, guru telah menyusun perangkat pembelajaran berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan secara mandiri maupun kolaboratif melalui forum MGMP/KKG. Perangkat pembelajaran tersebut mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode, media, langkah-langkah pembelajaran, serta sistem penilaian. Tema pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi empat jam pelajaran setiap pertemuan pada peserta didik kelas VII. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru mempersiapkan peserta didik, memberikan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan cakupan materi. Pada kegiatan inti, guru menggunakan variasi metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan praktik, dan pemberian tugas. Pembelajaran difokuskan pada praktik pembuatan kerangka dan pembentukan patung plastisin. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik melakukan refleksi, memberikan umpan balik, serta menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya.

Tahap penilaian dilakukan melalui penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilaksanakan melalui observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama praktik berlangsung. Penilaian hasil dilakukan pada pertemuan ketiga dalam bentuk praktik pembuatan patung plastisin, dengan kriteria meliputi kesiapan, ketepatan ukuran dan bentuk, kebersihan, ketepatan waktu, serta kesesuaian karya dengan desain yang direncanakan.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran seni patung plastisin dipengaruhi oleh perencanaan yang sistematis dan terstruktur. Penyusunan silabus dan RPP yang mempertimbangkan karakteristik peserta didik mencerminkan implementasi perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pedagogis, yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

Variasi metode pembelajaran yang diterapkan guru menunjukkan adanya upaya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Pendekatan ini mendukung keterlibatan peserta didik secara optimal pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fokus pada kegiatan praktik pembuatan kerangka dan pembentukan patung plastisin memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual dan aplikatif, sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya nyata.

Penerapan penilaian proses dan penilaian hasil secara berkesinambungan menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada produk akhir, tetapi juga memperhatikan dinamika proses kreatif peserta didik. Hal ini mencerminkan penerapan penilaian autentik yang relevan dalam pembelajaran seni rupa, karena aspek keterampilan dan kreativitas berkembang melalui proses yang bertahap.

Secara keseluruhan, pelaksanaan pembelajaran seni patung plastisin di SMPN 1 Parangloe menunjukkan efektivitas dalam mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Perencanaan yang matang, pelaksanaan yang variatif, serta sistem evaluasi yang berkelanjutan menjadi faktor pendukung utama dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas peserta didik dalam berkarya seni.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai proses pembelajaran seni patung menggunakan bahan plastisin pada siswa kelas VII 2 SMPN 1 Parangloe Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran seni patung plastisin bertujuan agar guru mampu menyampaikan materi sesuai dengan rancangan pembelajaran sehingga siswa memiliki bekal

pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan patung plastisin yang dapat diterapkan dalam kehidupan maupun sebagai peluang berwirausaha. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui langkah-langkah yang diawali dengan salam pembuka, pembiasaan suasana religius melalui doa, pemeriksaan kehadiran serta kebersihan dan kerapian kelas sebagai bentuk kedisiplinan dan kepedulian sosial, penyampaian cakupan materi seni patung, pemberian pertanyaan untuk menggali pemahaman dan kesulitan siswa, hingga penarikan kesimpulan terhadap kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka ada beberapa saran yang peneliti ajukan sebagai berikut :

1. Dengan penelitian ini, diharapkan guru dapat lebih bervariasi dalam menggunakan metode mengajar dan media mengajar agar siswa terus termotivasi dalam belajar karena pelajaran praktik memiliki jam yang lebih lama dibandingkan dengan jam pelajaran teori, sehingga peserta didik sering merasakan kejenuhan dan kelelahan.
2. Guru diharapkan melakukan tindak lanjut pada pelajaran seni patung untuk mempertahankan motivasi belajar peserta didik sehingga prestasi belajar peserta didik tetap tercapai.
3. Guru diharapkan guru menjadikan pembelajaran seni patung plastisin sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Untuk Sekolah: agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif dan efisien diharapkan Sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, M. (2015) *Seni Menurut prespektif Islam*.UGM. Malang.
- Atika, dkk. 2017. *Pengaruh Kepemimpinan Transformasi dan Komunikasi Terhadap Kerja Karyawan*. Jurnal Bisnis dan Manajemen, Vol. 4, no. 1
- Arikunto, S. (2010).. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bastomi, S. 1992. *Wawasan Seni*.Semarang: IKIP Semarang
- Bastomi, S. 1992/1993. *Seni Kerajinan : Suatu Alternatif Pembangunan Masyarakat Pedesaan*Semarang: Puslit-IKIP Semarang.
- Bastomi, S. 2003. *Seni Kriya Seni*Semarang: Unnes Press.
- Caco, A. .2011 "*buku ajar matakuliah strategipem belajaran*".M akassar
- Daryanto, 2009. *Panduan proses pembelajaran kreatif daninovatif*. Jakarta: AV Publisher.
- Fathurrohman, P. & Sobry.S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Good. & Brophy. 2008. *Educational psychology: A RealiticApproach*".Bandung.
- Hamalik. (2010). "*Pendekatan baru Strategi Belajar Mengajar CBSA*".Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik.(2010). *Pengertian Proses*. Jakarta. Bumi aksara
- Hilgard. 2007. *Theoris of Learning*. jakarta raja garfindo
- Jihad, A. 2012. *.Evaluasipembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Kartika,D.2004. *Seni Rupa Moderen*. Bandung : Rekayasa Sins Bandung.
- Kartadinata, D. 1997. *Seni Patung Sebagai Elemen Tata Kota*. Semarang. IKIP Ikip Semarang.
- Lukman, H. 2009 *perencanaan pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Majid, A.(2015) *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, H. 1993. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM..
- Purwanto, N. (1990) "*Psikologi Pendidikan*" (Bandung: Remaja Rosda Karya)

- Rahmawati, dkk. (2016) *Strategi Pengembanagan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta ; Kancana
- Rusman. 2016. *Model-model pembelajaran : Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2013) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kancana
- Sawarno, W. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikna* . Jogjakarta : AR-Ruzz Media.
- Sahman, H . 1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa*. Semarang. IKIP Semarang Press.
- Sudjana, N. (1991:41). *"pembinaan dan pengembangan kurikulum di sekolah"* (Bandung Sinar Baru).
- Surya, M. 1981. *Pisikologi Pembelajaran dan Pembelajaranb*, Basndung ; PT, Remaja Rosda Karya
- Suherman, H. 20011. *Strategi pembelajaran kontemporer*. Bandung Herman, Dkk.
- Suherman.H. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer:Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)* Bandung Herman, Dkk
- Saherman, H. 1992. *Mengenal Dunia Seni Rupa . Semarang. Presn1993 Mengenal Dunia Seni Rupa,; Tentang Seni Karya, Seni Aktifitas Kereatif*. IKIP Semarang.
- Soenarmo. 2006. *Menejemen Audit Frontboffice Menejemen* . Andi Yogyakarta.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Seni Rupa Anak TK*. Jakarta Dapdiknas.
- Suherawan, R. & Rizal A. 2010. *Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas VII,VII, dan IX*. Jakarta: pusat perbukuan kementrian pendidikan nasional.
- Suharsimi. 1997. *ProsedurPenelitian (cet.IX; Jakarta: 4/, 2PT. RinekaCipta.Keguruan dan ilmu pendidikan universitasmuhammadiyah Makassar*.
- Sachari,. A, 2007.*seni rupa desain untuk SMA Negeri kelas XI*, Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan (Reseach and Development)*.
- Suwarno 2006. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Jogjakarta AR-Ruzz Media
- Sobandi.B.2008.*ModelPembelajaranKritikdanApresiasiSeniRupa*.Cetakanpertami

rektoral Pendidikan Tinggi.

Triguno, (1997:76). *Budaya Kerja Menciptakan Lingkungan Kondusif Untuk Meningkatkan Produktif Kerja*. Jakarta: Golden Terayon Press.

Trianto, (2007). *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi*. Pustaka; Jakarta, Saodin Nana

Widjanarko, B. 1983. *Teknik Reproduksi Patung logam*. Yogyakarta. Ashari Yogyakarta.

Trianto.S.. 2007. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*". Jakarta.

Sumber Internet:

Anggelia,P.2012. *Patung Tangan Berbahan Plastisin*.(Online), (<http://putriangelia15.blogspot.com>, diakses 14 mei 2019).

Fitri.A.2012. *Membuat Patung Tangan*, (Online), (<http://blogspotpatungtanganberbahanplastisin.google.com>, diakses 13 mei 2019).

Kaos.D.2017.*SejarahPlastisin,BerbentukLikus*.(Online).(<https://em.m.wikipedia.complastisintikus>, diakses 30 april 2019).

Khanaya, 2019. *Cara Membuat Patung Dari Bahan Plastisin,Patung Tangan,PatungNusantara,PatunPahlawan*.(Online).(<https://www.penuliscilik.co/cara-membuat-patung-plastisin>. Diakses 1 mei 2019) .

Kenrik,2015;3.*Pengertian,seni,patung*,(Online).(<https://id.m.wikipedia.org/wiki/pengertianpatung>, diakses 13 mei 2019).

Soran,N.2019:1.*Pengertian.seni.rupa,terapan*.(Online).([www.pengertianku.net/2019/02.pengertian seni rupa tarapan fuungsi dan contohnya](http://www.pengertianku.net/2019/02/pengertian-seni-rupa-terapan-fungsi-dan-contohnya), diakses 16 mei 2019)