JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 12312-12322
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

STRATEGI PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI PEMANFAATAN SAMPAH PLASTIK DENGAN KONSEP 3R UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA SD

Syahla Melita[1], Dyah Lyesmaya[2]
[1,2] Nusa Putra University, Indonesia

Email: syahla.melita_sd23@nusaputra.ac.id

Check for updates OPEN ACCESS

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3843

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 31 October 2026

Keywords:
Learning strategy
Art education
Plastic waste
3R concept
Creative thinking

ABSTRACT

***Objective**: Creativity needs to be developed from elementary school, while plastic waste remains a serious environmental challenge in Indonesia. This study aims to describe the art learning strategy that utilizes plastic waste based on the 3R concept (reduce, reuse, recycle) and to analyze the development of creative thinking among fourth-grade students at SDN Pajagan through this strategy. **Methods**: This study used a descriptive qualitative approach, with the teacher and all fourth-grade students as subjects, one student as the interview informant, and observation of the entire class. Data were collected through observation and interviews, then analyzed through data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. **Results**: The teacher implemented the strategy systematically through introductory activities, 3R-based core activities, evaluation, and reflection, integrating all three 3R components. Students' creative thinking developed well in the fluency and originality indicators, reflected in diverse ideas and works that differed from their peers. However, elaboration (adding detail and verbally communicating ideas) and concern for classroom cleanliness remained suboptimal. **Novelty**: This study recommends strengthening opportunities for reflection and presentation of work, along with concrete habituation of environmental cleanliness, so that creative thinking aligns with the ecological awareness instilled through the 3R concept.*

ABSTRAK

***Objektif**: Kreativitas perlu dikembangkan sejak sekolah dasar, sementara sampah plastik masih menjadi tantangan lingkungan yang serius di Indonesia. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan strategi pembelajaran seni rupa melalui pemanfaatan sampah plastik dengan konsep 3R (reduce, reuse, recycle) dan menganalisis pengembangan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Pajagan melalui strategi tersebut. **Metode**: Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru dan seluruh siswa kelas IV, satu siswa sebagai informan wawancara, serta observasi terhadap seluruh siswa di kelas. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. **Hasil**: Guru menerapkan strategi secara sistematis melalui pendahuluan, kegiatan inti berbasis 3R, evaluasi, dan refleksi dengan mengintegrasikan ketiga komponen 3R. Berpikir kreatif siswa berkembang baik pada indikator kelancaran dan orisinalitas, tercermin dari kemampuan menghasilkan beragam ide dan karya yang berbeda dari teman. Namun, indikator elaborasi, yaitu menambahkan detail karya dan menyampaikan ide secara verbal, serta kepedulian terhadap kebersihan kelas belum optimal. **Kebaruan**: Penelitian ini merekomendasikan penguatan ruang refleksi dan presentasi karya serta pembiasaan konkret menjaga kebersihan lingkungan agar berpikir kreatif selaras dengan kesadaran ekologis yang ditanamkan melalui konsep 3R.*

***Kata kunci:** strategi pembelajaran, seni rupa, sampah plastik, konsep 3R, berpikir kreatif*

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan mendasar yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar karena berkaitan erat dengan kemampuan berpikir divergen, pemecahan masalah, dan penghasilan gagasan orisinal. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berperan sebagai wadah utama dalam menumbuhkan kreativitas, karena seni memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, media, dan teknik secara bebas, sekaligus melatih kepekaan estetis serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Melalui aktivitas berkarya, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pengetahuan, tetapi juga sebagai pencipta gagasan dan produk baru yang mencerminkan pola pikir mereka (Liana & Firtikasari, 2026; Munandar, 2012).

Permasalahan sampah plastik tetap menjadi tantangan lingkungan yang signifikan di Indonesia. Data dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan menunjukkan bahwa Indonesia menghasilkan sekitar 64–68 juta ton sampah setiap tahun, dengan proporsi sampah plastik, termasuk limbah plastik rumah tangga, berkisar antara 15% hingga 17% dari total volume tersebut (Maulida & Wijayanto, 2026). Volume sampah plastik yang sulit terurai ini menjadi ancaman serius bagi keberlanjutan lingkungan dan menyebabkan penurunan kualitas lingkungan, termasuk di lingkungan sekolah (Nurendah & Wati, 2025). Kondisi tersebut menuntut adanya strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada capaian akademik, tetapi juga menanamkan kesadaran ekologis sejak dini. Salah satu pendekatan yang relevan untuk memenuhi kedua kebutuhan tersebut secara bersamaan, yaitu pengembangan kreativitas dan kepedulian terhadap lingkungan, adalah pemanfaatan sampah plastik sebagai media pembelajaran seni rupa dengan menerapkan konsep 3R (reduce, reuse, recycle). Melalui konsep ini, siswa didorong untuk mengurangi, memanfaatkan kembali, dan mendaur ulang bahan plastik bekas menjadi karya seni yang memiliki nilai estetika dan nilai guna baru (Islamiyah et al., 2025; Ulhaq et al., 2026).

Urgensi penelitian ini tampak dari dua persoalan yang saling berkaitan, yaitu persoalan lingkungan dan persoalan kreativitas peserta didik (Tabel 1). Pada sisi lingkungan, Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN) mencatat timbulan sampah nasional tahun 2024 sebesar 33,7 juta ton dari 311 kabupaten/kota yang melapor, dengan sekitar 40,12% di antaranya tidak terkelola, sementara seorang peneliti BRIN memperkirakan sekitar 350 ribu ton sampah plastik masuk ke laut Indonesia pada tahun yang sama (ANTARA, 2025). Pada sisi kreativitas, hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata berpikir kreatif siswa Indonesia hanya 19 dari 60 poin, jauh di bawah rata-rata negara OECD sebesar 33 poin (OECD, 2024). Kedua data tersebut menunjukkan bahwa sekolah dasar perlu menghadirkan pembelajaran yang sekaligus melatih berpikir kreatif dan menanamkan kebiasaan mengelola sampah sejak dini, sehingga penelitian tentang strategi pembelajaran seni rupa berbasis konsep 3R layak dilakukan (Islamiyah et al., 2025; Ulhaq et al., 2026).

Tabel 1. Data Pendukung Urgensi Penelitian

No	Indikator	Data	Sumber
1	Timbulan sampah nasional 2024 (311 kabupaten/kota)	33,7 juta ton	SIPSN dalam ANTARA (2025)
2	Sampah yang tidak terkelola	40,12%	SIPSN dalam ANTARA (2025)
3	Perkiraan sampah plastik masuk ke laut, 2024	±350 ribu ton	Peneliti BRIN dalam ANTARA (2025)
4	Skor berpikir kreatif siswa Indonesia pada PISA 2022	19 dari 60 poin (rata-rata OECD: 33)	OECD (2024)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan bahan daur ulang atau barang bekas dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas siswa SD. Penelitian pra-eksperimen pada siswa kelas V menunjukkan bahwa kreativitas siswa meningkat setelah pembelajaran berbasis proyek dengan limbah plastik, meskipun tingkat peningkatannya tergolong sedang (Lestari et al., 2024). Temuan yang sama juga didapatkan dari penelitian kualitatif yang menjelaskan bahwa mengintegrasikan benda bekas seperti botol plastik, kardus, dan kemasan saset ke dalam pembelajaran SBdP dapat mendorong siswa berpikir secara kreatif dan meningkatkan rasa kerja sama serta tanggung jawab terhadap lingkungan (Maulida & Wijayanto, 2026). Penelitian lain yang menggunakan teknik kolase dari limbah plastik juga menunjukkan peningkatan di semua indikator kreativitas, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan elaborasi, dengan kategori sangat baik (Amanda et al., 2026). Sementara itu, penelitian tentang pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dari limbah plastik menunjukkan bahwa kreativitas siswa semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kesadaran dan tanggung jawab mereka terhadap lingkungan (Wulandari et al., 2025).

Kajian literatur tentang seni rupa sederhana dalam pendidikan dasar menunjukkan bahwa kegiatan seni, termasuk yang menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan harga terjangkau, dapat merangsang imajinasi, memperkuat keterampilan gerak halus, serta meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar intrinsik siswa (Ambarsari et al., 2024). Namun demikian, penelitian yang khusus menganalisis tingkat kreativitas siswa melalui kerajinan daur ulang plastik bekas menemukan bahwa aspek fleksibilitas dan orisinalitas masih terbatas, karena siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru tanpa melakukan perubahan yang bermakna, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang lebih terarah untuk mendorong eksplorasi ide secara mandiri (Nurendah & Wati, 2025).

Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat bahwa penelitian sebelumnya umumnya menekankan pada pengukuran tingkat kreativitas atau dampak penggunaan barang bekas terhadap karya siswa, baik dengan pendekatan eksperimen kuantitatif maupun kualitatif deskriptif. Namun, penelitian yang secara khusus merumuskan dan menganalisis strategi pembelajaran seni rupa yang menggabungkan konsep 3R secara lengkap—bukan hanya menggunakan bahan daur ulang sebagai alat—serta menyambungkannya secara jelas dengan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa masih kurang banyak. Kesenjangan ini menjadi alasan utama mengapa penelitian ini dilakukan (Lestari et al., 2024; Zulfa et al., 2025).

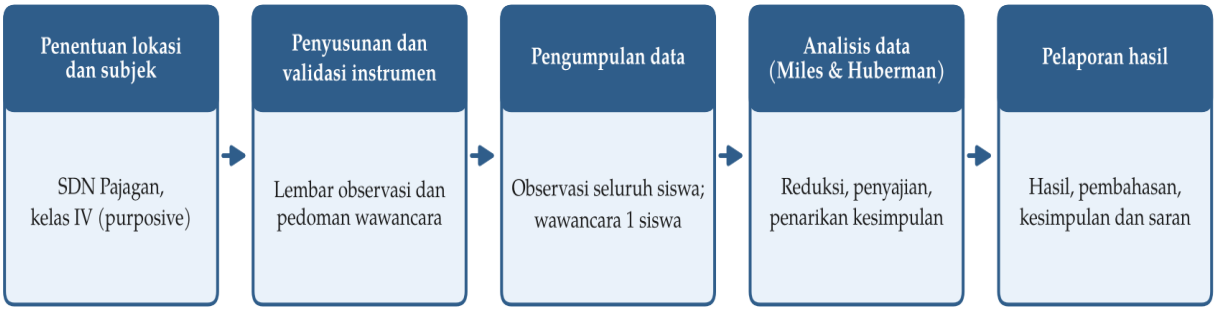
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan strategi pembelajaran seni rupa yang berlandaskan konsep 3R dan menganalisis bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar berkembang. Strategi pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Sanjaya (2006), yang mengartikan strategi pembelajaran sebagai suatu rencana tindakan atau rangkaian kegiatan yang melibatkan penggunaan metode serta pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam proses belajar, yang disusun agar dapat mencapai tujuan pendidikan tertentu dengan cara yang efektif dan efisien. Sementara itu, konsep berpikir kreatif dalam penelitian ini mengacu pada teori Munandar (2012), yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melihat berbagai kemungkinan solusi dalam menghadapi suatu masalah. Hal ini terlihat dari kemampuan berpikir yang lancar, fleksibel, orisinal, dan memiliki banyak penjelasan (Munandar, 2012; Sanjaya, 2006).

Dengan menggabungkan studi tentang strategi pembelajaran dan teori berpikir kreatif, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menjelaskan bagaimana strategi pembelajaran seni rupa

menggunakan sampah plastik dengan konsep 3R diterapkan kepada siswa SD, dan (2) menganalisis bagaimana perkembangan berpikir kreatif siswa SD terjadi melalui pembelajaran seni rupa berbasis konsep 3R tersebut. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi guru sekolah dasar dalam merancang strategi pembelajaran seni rupa yang inovatif, sesuai dengan konteks lokal, serta memperhatikan aspek lingkungan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan tentang hubungan antara pendidikan lingkungan dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa (Islamiyah et al., 2025; Zulfa et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih karena fokusnya pada pemahaman tentang makna dan proses yang terjadi di lapangan, bukan hanya pada pengukuran hasil berupa angka (Sugiyono, 2017). Pendekatan ini dianggap sesuai karena penelitian bertujuan menjelaskan secara rinci bagaimana strategi pembelajaran seni rupa menggunakan sampah plastik dengan konsep 3R, yaitu mengurangi, memanfaatkan kembali, dan daur ulang, diterapkan kepada siswa sekolah dasar, serta menganalisis bagaimana proses pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa berlangsung selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pajagan, khususnya pada siswa kelas IV. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV dan seluruh siswa kelas IV SDN Pajagan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yakni berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut melaksanakan pembelajaran seni rupa berbasis pemanfaatan sampah plastik dengan konsep 3R sehingga relevan dengan fokus penelitian. Untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman dan proses berpikir kreatif siswa secara individual, wawancara dilakukan terhadap satu siswa terpilih sebagai informan, sedangkan observasi dilakukan terhadap seluruh siswa di kelas selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari tahap persiapan alat dan bahan, proses berkarya, hingga penyelesaian karya.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui metode observasi dan wawancara, dua cara yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif bidang pendidikan untuk mendapatkan informasi tentang perilaku, interaksi, serta pengalaman yang dialami oleh subjek penelitian secara langsung (Jailani, 2023). Observasi dilakukan untuk melihat langsung cara guru menerapkan strategi pembelajaran serta perilaku dan cara berpikir kreatif siswa di lapangan, dengan menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk mencatat aktivitas guru dan siswa. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada satu siswa yang dipilih untuk mengetahui pengalaman, pemahaman, dan cara berpikir kreatif siswa tersebut selama

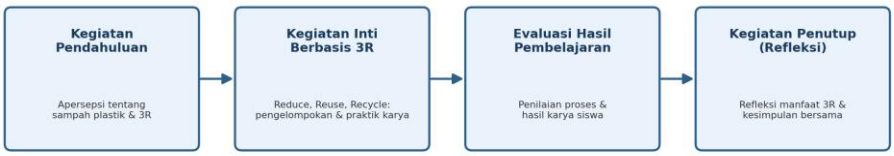
mengikuti pembelajaran, serta hasil wawancara tersebut dibuat dalam bentuk tulisan transkrip agar bisa dianalisis lebih lanjut. Instrumen berupa lembar observasi dan pedoman wawancara tersebut telah divalidasi oleh dosen pembimbing dan ahli sebelum digunakan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data model Miles, Huberman, yang meliputi empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Halimah, 2024). Tahap pengumpulan data dilakukan dengan menghimpun seluruh data hasil observasi dan wawancara. Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, dan memfokuskan data pada hal-hal yang relevan dengan strategi pembelajaran dan berpikir kreatif siswa. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data yang telah direduksi ke dalam bentuk uraian naratif deskriptif agar mudah dipahami. Sementara itu, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan keseluruhan data untuk memperoleh gambaran utuh mengenai penerapan strategi pembelajaran seni rupa berbasis 3R dan dampaknya terhadap pengembangan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Pajagan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Strategi Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Konsep 3R

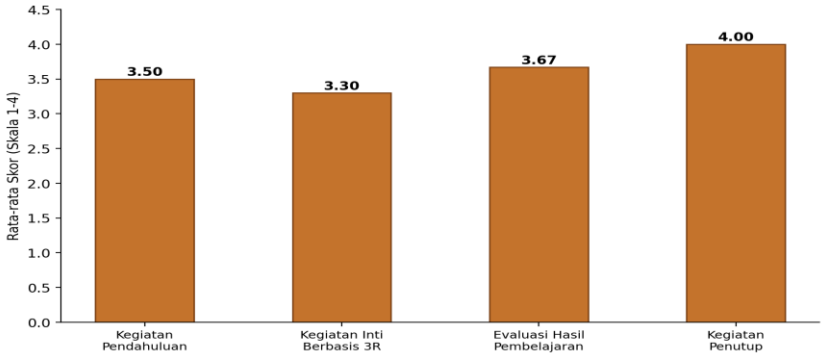


Gambar 2. Alur Strategi Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Konsep 3R

Berdasarkan hasil observasi terhadap kegiatan mengajar guru, penerapan strategi pembelajaran seni rupa berbasis konsep 3R di kelas IV SDN Pajagan berlangsung melalui empat tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti berbasis 3R, evaluasi hasil pembelajaran, dan kegiatan penutup (refleksi). Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa, melakukan apersepsi terkait sampah plastik dan konsep 3R, serta menyampaikan tujuan pembelajaran, yang seluruhnya terlaksana dengan kategori baik hingga sangat baik. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan konsep *reduce, reuse,* dan *recycle* secara sistematis, memperkenalkan contoh karya seni dari limbah plastik, memberikan instruksi pembuatan karya, serta melibatkan siswa secara aktif melalui kerja kelompok. Hasil observasi menunjukkan sebagian besar aspek pada tahap ini terlaksana dengan baik, meskipun pada aspek menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan guru masih perlu meningkatkan variasi strategi agar seluruh siswa terlibat secara optimal. Alur tahapan tersebut digambarkan pada Gambar 2, sedangkan rekapitulasi skor observasi guru disajikan pada Tabel 2 dan Gambar 3.

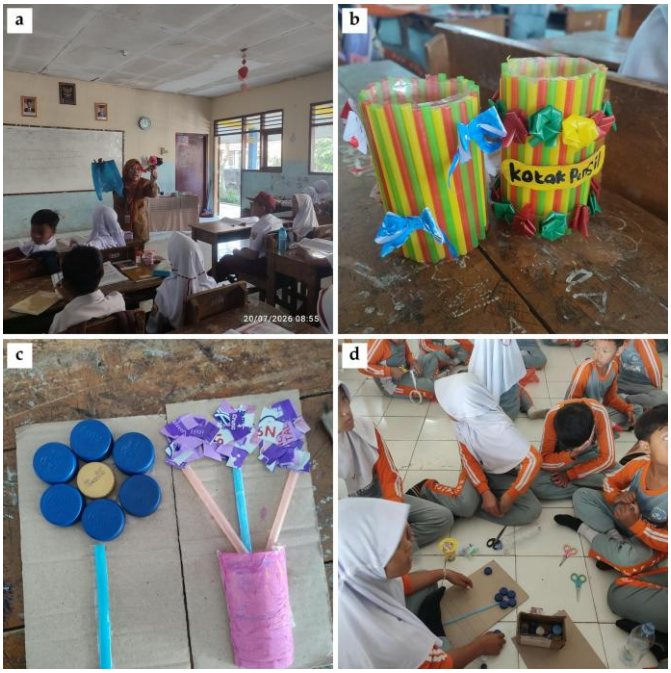
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Guru

No	Tahapan Pembelajaran	Jumlah Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kegiatan Pendahuluan	4	3,50	Sangat Baik
2	Kegiatan Inti Berbasis 3R	10	3,30	Cukup Baik
3	Evaluasi Hasil Pembelajaran	3	3,67	Sangat Baik
4	Kegiatan Penutup	2	4,00	Sangat Baik



Gambar 3. Rata-rata Skor Observasi Guru per Tahapan Pembelajaran

Temuan dari observasi ini didukung oleh hasil wawancara dengan Ibu Lilis, guru kelas, yang menjelaskan bahwa konsep reduce diterapkan dengan cara mengajak siswa membawa tumbler dari rumah daripada menggunakan botol plastik sekali pakai. Dengan ini, siswa memahami bahwa "botol yang hanya dipakai sekali itu tidak boleh dipakai lagi". Penerapan konsep reuse dan recycle dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan jenis limbah yang akan diolah, seperti kelompok botol plastik, kelompok kertas, dan kelompok kresek. Setiap kelompok kemudian mendiskusikan dan mengerjakan tugasnya bersama-sama di sekolah. Guru juga menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek, dengan menekankan bahwa sampah plastik yang sudah dipakai masih memiliki manfaat yang besar, bahkan bisa dijual di dalam lingkungan sekolah sebagai produk buatan tangan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa cara mengajar yang digunakan guru sudah mencakup ketiga konsep 3R secara terpadu, sesuai dengan pendapat Sanjaya (2006) yang mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang direncanakan secara teratur untuk mencapai tujuan belajar dengan baik dan tepat guna. Dokumentasi kegiatan pembelajaran dan hasil karya siswa disajikan pada Gambar 4.

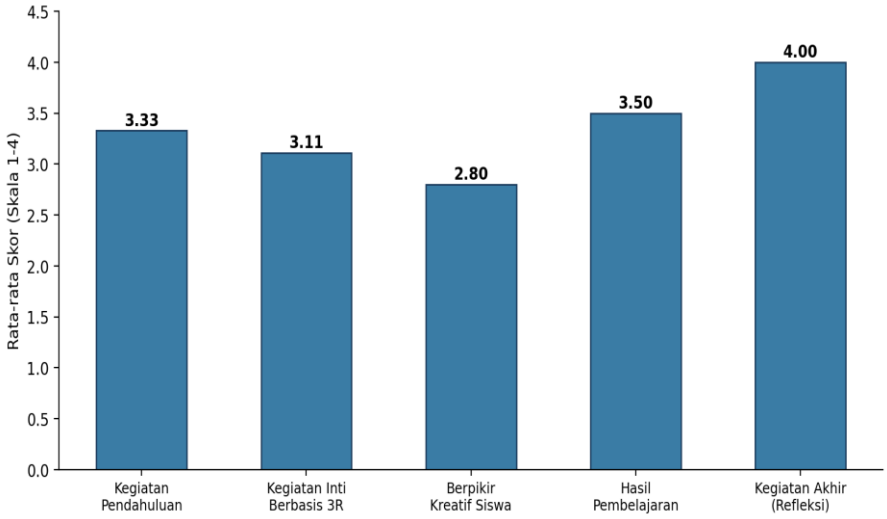


Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dan Hasil Karya Siswa Kelas IV SDN Pajagan: (a) guru menjelaskan konsep 3R dengan contoh sampah plastik, (b) kotak pensil dari sedotan plastik, (c) karya bunga dari tutup botol dan kolase kemasan plastik, (d) siswa berkarya secara berkelompokPeningkatan Berpikir Kreatif Siswa

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa sebagian besar indikator kegiatan pembelajaran berbasis 3R terlaksana dengan kategori cukup baik hingga sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran, memahami tujuan pembelajaran, serta aktif memilah dan memanfaatkan kembali bahan plastik sesuai kebutuhan karya seni. Pada indikator kerja sama, siswa menunjukkan keterlibatan yang sangat baik selama kegiatan kelompok berlangsung. Namun demikian, pada indikator kepedulian terhadap kebersihan lingkungan kelas, hasil observasi hanya berada pada kategori kurang baik, yang mengindikasikan adanya kesenjangan antara pemahaman konsep 3R secara kognitif dengan penerapannya dalam kebiasaan menjaga kebersihan sehari-hari di kelas. Rekapitulasi skor observasi siswa disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 5.

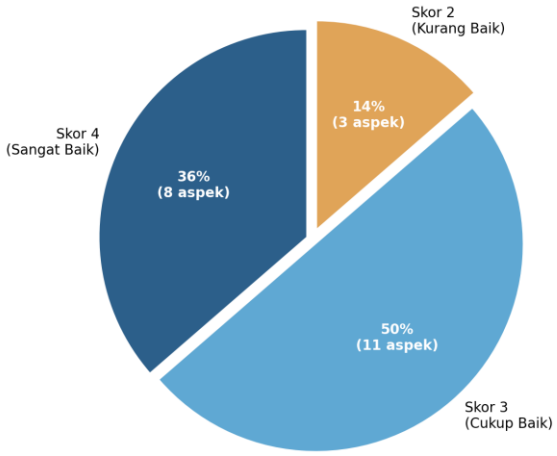
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa

No	Kategori Indikator	Jumlah Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1	Kegiatan Pendahuluan	3	3,33	Cukup Baik
2	Kegiatan Inti Berbasis 3R	9	3,11	Cukup Baik
3	Berpikir Kreatif Siswa	5	2,80	Cukup Baik
4	Hasil Pembelajaran	2	3,50	Sangat Baik
5	Kegiatan Akhir (Refleksi)	3	4,00	Sangat Baik



Gambar 5. Rata-rata Skor Observasi Siswa per Kategori Indikator

Pada indikator berpikir kreatif secara spesifik, siswa menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menghasilkan karya yang berbeda dari teman lainnya, yang mencerminkan aspek orisinalitas. Akan tetapi, kemampuan menambahkan detail atau hiasan pada karya serta menyampaikan ide atau pendapat tentang karya yang dibuat masih berada pada kategori kurang baik. Temuan ini konsisten dengan hasil pembelajaran secara keseluruhan, di mana siswa mampu menyelesaikan karya seni dengan baik dan menunjukkan peningkatan kreativitas selama proses pembelajaran, tetapi aspek elaborasi dan komunikasi gagasan masih menjadi area yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Pola ini sejalan dengan temuan Nurendah & Wati (2025) yang menunjukkan bahwa aspek fleksibilitas dan orisinalitas siswa dalam kerajinan daur ulang plastik cenderung masih terbatas karena siswa lebih banyak mengikuti contoh yang diberikan guru. Sebaran skor pada 22 aspek observasi siswa ditunjukkan oleh Gambar 6.



Gambar 6. Distribusi Skor pada 22 Aspek Observasi Siswa

Hasil wawancara dengan siswa dirangkum berdasarkan indikator berpikir kreatif pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Wawancara dengan Siswa

No	Aspek	Temuan wawancara
1	Kelancaran	Memiliki beberapa ide karya dari sampah plastik, yaitu tempat pensil, pot bunga, dan celengan
2	Sumber ide	Melihat contoh dari YouTube, bertanya kepada guru, dan mengamati karya teman
3	Orisinalitas	Karya berbeda dari teman karena warnanya lebih beragam dan diberi pita di pinggirnya
4	Elaborasi	Menambahkan kertas lipat berwarna, manik-manik, dan gambar kartun yang ditempel
5	Pemecahan masalah	Meminta bantuan guru atau teman di sebelahnya saat menghadapi masalah
6	Kesadaran lingkungan	Mengetahui bahwa sampah plastik bekas bisa diubah menjadi barang yang bagus

Gambaran tentang cara berpikir kreatif siswa didapat dari hasil wawancara dengan salah satu siswa, Raisa Novalina Putri. Raisa mengatakan bahwa dia punya beberapa ide untuk membuat karya dari sampah plastik, seperti tempat pensil, pot bunga, dan celengan, yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dalam hal kelancaran. Ia mendapatkan ide-ide tersebut dengan melihat contoh dari YouTube, bertanya kepada guru, serta mengamati karya teman-temannya, yang menunjukkan bahwa sumber inspirasi dari luar juga berperan penting dalam proses kreatif siswa di usia sekolah dasar. Meskipun begitu, Raisa juga menunjukkan tanda-tanda orisinalitas dan elaborasi dengan menjelaskan bahwa karyanya berbeda dari teman-temannya karena "warnanya lebih beragam dan diberi pita di pinggirnya", serta menambahkan kertas lipat berwarna, manik-manik, dan gambar kartun yang ditempel untuk membuat detail karyanya lebih menarik. Ketika menghadapi masalah, Raisa menunjukkan kemampuannya mencari solusi dengan meminta bantuan guru atau

teman di sebelahnya, yang menunjukkan kemampuan dalam memecahkan masalah saat sedang berkreasi. Ia juga mengungkapkan bahwa kegiatan tersebut membuatnya "tahu bahwa sampah plastik bekas bisa diubah jadi barang yang bagus", yang menunjukkan adanya peningkatan kesadaran akan manfaat barang bekas sekaligus mendorong semangat intrinsik untuk berkreasi (Munandar, 2012).

Pembahasan

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran seni rupa yang mengintegrasikan konsep 3R secara sistematis mulai dari apersepsi, penjelasan konsep, pengelompokan berdasarkan jenis bahan, hingga evaluasi dan refleksi mampu mendorong berkembangnya sebagian besar indikator berpikir kreatif siswa, khususnya pada aspek kelancaran dan orisinalitas. Guru berperan penting dalam proses ini dengan menyediakan struktur kegiatan yang jelas serta memberikan ruang bagi siswa untuk memilih bahan, bentuk, dan desain karya sesuai idenya masing-masing. Hal ini memperkuat pandangan Sanjaya (2006) bahwa keberhasilan strategi pembelajaran sangat bergantung pada perencanaan kegiatan yang sistematis dan terarah.

Namun, ada dua penemuan yang menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan strategi lebih lanjut. Pertama, terdapat perbedaan antara pernyataan guru dalam wawancara yang mengatakan siswa sangat peduli terhadap lingkungan, dengan hasil observasi yang menunjukkan indikator kepedulian terhadap kebersihan lingkungan kelas berada di kategori kurang baik. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga lingkungan belum sepenuhnya sesuai dengan tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari di kelas. Kedua, hasil yang kurang memuaskan pada indikator elaborasi (menambahkan detail atau hiasan) serta penyampaian ide secara lisan dibandingkan dengan indikator kelancaran dan orisinalitas menunjukkan bahwa aspek berpikir kreatif tingkat tinggi menurut Munandar (2012) terutama kemampuan untuk mengembangkan dan menyampaikan gagasan, masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih memperkenankan waktu untuk berpikir dan menyampaikan ide siswa. Temuan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa meningkatkan kreativitas dengan menggunakan bahan daur ulang tidak selalu merata pada semua indikator, terutama pada aspek elaborasi dan orisinalitas yang cenderung kurang berkembang dibandingkan dengan aspek kelancaran (Amanda et al., 2026; Nurendah & Wati, 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Strategi pembelajaran seni rupa melalui pemanfaatan sampah plastik dengan konsep 3R di kelas IV SDN Pajagan diterapkan secara sistematis melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti berbasis *reduce, reuse,* dan *recycle*, evaluasi hasil karya, dan refleksi. Guru membiasakan siswa mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, mengelompokkan siswa berdasarkan jenis bahan, dan menekankan nilai guna baru limbah plastik melalui pendekatan berbasis proyek. Berpikir kreatif siswa berkembang baik pada indikator kelancaran dan orisinalitas, yang tampak dari banyaknya ide dan karya yang berbeda dari teman. Namun, indikator elaborasi, terutama menambahkan detail karya dan menyampaikan ide secara verbal, serta kepedulian terhadap kebersihan kelas masih belum optimal.

Guru disarankan menyediakan ruang refleksi dan presentasi karya secara individual maupun kelompok agar siswa terbiasa mengomunikasikan gagasan dan menambahkan detail karya, serta mengintegrasikan pembiasaan menjaga kebersihan kelas secara konkret

dan berkelanjutan, tidak hanya pemahaman konseptual tentang konsep 3R.

REFERENSI

Amanda, R., Fitri, A., & Hasniyati. (2026). Pemanfaatan bahan limbah plastik pada pembelajaran kolase untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 10 Juli Kabupaten Bireuen. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(1), 20–31. https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.42806

Ambarsari, Y. D., Alanthony, M. A., Safitri, E. A., & Muzdalifah, S. (2024). Sharpening creativity in elementary education through simple fine arts: Literature review. *Jenius: Journal of Education Policy and Elementary Education Issues, 5*(1), 32–40.

ANTARA. (2025, May 2). *Seeking solutions for waste handling in Indonesia*. https://en.antaranews.com/news/353693/seeking-solutions-for-waste-handling-in-indonesia

Islamiyah, A., Sadek, S. M., Sahabuddin, E. S., & Irfan, M. (2025). 3R-based learning strategy for strengthening creativity and environmental care attitude in elementary school students. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(3), 100–113. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30729

Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. *1*, 1–9.

Lestari, E. A., Fardani, M. A., & Fajrie, N. (2024). Pengaruh model Project Based Learning dengan memanfaatkan limbah plastik untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 10*(2), 899–917. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i2.3786

Liana, R., & Firtikasari, M. (2026). Penerapan pembelajaran seni berbasis proyek dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 199–211. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.51196

Maulida, V. C., & Wijayanto, W. (2026). *Pemanfaatan Barang Bekas dalam Pembelajaran SBdP untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. *4*(4), 11767–11774.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Nurendah, A., & Wati, L. (2025). *Analysis of Students' Creativity Level through Upcycling Crafts from Used Plastic in Class IV Elementary School*. *34*(01), 113–128.

OECD. (2024). *PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en

Qomaruddin, & Halimah. (2024). *Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif*. *1*(2), 77–84.

Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana (Kencana Prenada Media Group).

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Alfabeta, CV*. Alfabeta, CV.

Ulhaq, V. D., Perdiansyah, F., & Mawardi. (2026). Implementasi program 3R (reduce, reuse, recycle) dalam menumbuhkan karakter peduli lingkungan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Cipete 3 Kota Tangerang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(2), 276–290. https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.55439

Wulandari, T., Barriyah, I. Q., Nisa, A. F., & Zulfiati, H. M. (2025). *Meningkatkan Kreativitas dan Tanggung Jawab Lingkungan Siswa SD Melalui Karya Seni Rupa 3 Dimensi dari Limbah Plastik*. *8*, 8517–8524.

Zulfa, A., Indasari, N. L., & Ummah, F. (2025). Ecobrick as a sustainable lifestyle implementation in shaping students' creativity and environmental care. *EDUCARE: Journal of Primary Education, 6*(1), 1–14. https://doi.org/10.35719/educare.v6i1.301

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA