

PIPE CLEANER SEBAGAI MEDIA KARYA SENI RUPA TIGA DIMENSI KELAS X SMA KHADIJAH SURABAYA

Sara Khomsa¹, Drs. Imam Zaini, M. Pd²

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: sara.20035@mhs.unesa.ac.id

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Dalam bidang kesenian terdapat tren pemanfaatan *pipe cleaner* yang sedang ramai di sosial media. Pada kalangan remaja, tidak semua remaja secara otomatis tertarik dalam tren seni yang sedang berkembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil karya, dan tanggapan peserta didik dan guru seni budaya pada kegiatan pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan *pipe cleaner* sebagai media karya tiga dimensi pada peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi, penyajian, dan verifikasi, serta divalidasi dengan triangulasi. Pembelajaran tiga pertemuan meliputi materi *tentang pipe cleaner*, pembuatan empat bunga, dan perakitan karya berkonsep ikebana. Dari 26 siswa kelas X seni rupa, dihasilkan enam karya dengan penilaian baik hingga sangat baik, meski ada kendala teknis. Empat kelompok memperoleh nilai baik (83, 85, 87, dan 88), sedangkan dua kelompok meraih nilai sangat baik (92 dan 93). Respon angket menunjukkan 80% siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran seni rupa tiga dimensi menggunakan *pipe cleaner*. Guru seni budaya juga mengapresiasi media ini sebagai tren yang menarik dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Respon dari siswa dan guru di SMA Khadijah Surabaya menunjukkan bahwa karya siswa berhasil dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pipe Cleaner*, Seni Rupa Tiga Dimensi, Seni Ikebana.

Abstract

In the field of art, there is a trend of utilizing pipe cleaners that is currently busy on social media. Among teenagers, not all teenagers are automatically interested in developing art trends. This research aims to find out and describe the process, the results of the work, and the responses of students and cultural arts teachers on cultural arts learning activities by utilizing pipe cleaners as a medium for three-dimensional works on class X students of Khadijah Surabaya High School. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data were analyzed through reduction, presentation, and verification, and validated by triangulation. The three-meeting learning included material about pipe cleaners, making four flowers, and assembling works with the concept of ikebana. From 26 students of class X fine arts, six works were produced with good to excellent ratings, despite technical obstacles. Four groups received good scores (83, 85, 87, and 88), while two groups received excellent scores (92 and 93). Questionnaire responses showed that 80% of students gave positive responses to learning three-dimensional art using pipe cleaner. Cultural arts teachers also appreciated this media as an interesting trend and worthy of being applied in learning. The responses from students and teachers at SMA Khadijah Surabaya show that the students' work is successful and feasible to use in the learning process.

Keywords: *Pipe Cleaner, Three-Dimensional Fine Art, The Art of Ikebana.*

PENDAHULUAN

Dalam bidang kesenian terdapat tren pemanfaatan *pipe cleaner* yang sedang ramai di sosial media. Dalam situasi ini, tren pemanfaatan *pipe cleaner* sebagai alat seni adalah hasil dari kerja sama antara teknologi dan seni. Pada kalangan remaja, tidak semua remaja secara otomatis tertarik dalam tren seni yang sedang berkembang, meskipun teknologi telah memberikan inspirasi melalui *platform* digital. Oleh karena itu, perlunya memfasilitasi eksplorasi kreativitas remaja melalui pembelajaran seni rupa di sekolah dengan mengkolaborasikan antara teknologi dan seni untuk pemanfaatan *pipe cleaner* sebagai media pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pembelajaran serta pengalaman belajar. *Pipe cleaner* dapat dimanfaatkan untuk berbagai jenis karya seni, baik dalam bentuk tiga dimensi.

SMA Khadijah Surabaya telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak 2021 dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dengan mewajibkan peserta didik memiliki tablet dan menerapkan sistem *e-learning* yang mencakup absensi hingga tugas. Pembelajaran seni budaya di SMA Khadijah Surabaya lebih sering fokus pada karya dua dimensi, sementara banyak peserta didik memilih seni digital karena fitur instannya. Menurut guru Seni Budaya, hal ini berdampak negatif pada perkembangan motorik dan kreativitas peserta didik karena kurangnya interaksi langsung dengan media fisik. Dengan permasalahan tersebut, dapat terlihat adanya kelemahan dalam sistem *e-learning* pada pembelajaran seni rupa yakni ketergantungan pada media digital sehingga peserta didik jarang berlatih seni tiga dimensi yang penting untuk perkembangan motorik dan pemahaman prinsip dasar seni rupa.

Materi seni rupa tiga dimensi dengan pemanfaatan *pipe cleaner* sebagai media karya seni tiga dimensi menjadi inovasi baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni budaya pada peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya. Inovasi ini dapat memberikan pengalaman praktik dalam berkarya seni rupa dimensi dengan

memanfaatkan *pipe cleaner* sebagai media. Pemanfaatan media ini menjadi sarana untuk mengasah dan mengembangkan motorik siswa serta kreativitas dalam berkarya seni rupa tiga dimensi.

Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan berdasarkan uraian latar belakang, yakni bagaimana proses, hasil, dan tanggapan peserta didik dan guru seni budaya pada kegiatan pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan *pipe cleaner* sebagai media karya seni tiga dimensi pada peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil karya dan tanggapan peserta didik dan guru seni budaya pada kegiatan pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan *pipe cleaner* sebagai media karya tiga dimensi pada peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif. Penelitian kualitatif memiliki metode yang berbasis filsafat postpositivisme yang dipergunakan untuk meneliti situasi obyek yang alamiah (berlawanan dengan eksperimen).

Penelitian dilaksanakan di SMA Khadijah Surabaya berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 20-4, Wonokromo, Surabaya. Kelas X-1 sampai X-6 yang merupakan kelas gabungan peminatan seni rupa dengan jumlah peserta didik kelas X terdapat 26 orang.

Penelitian dilakukan saat pembelajaran seni budaya kelas X semester ganjil pada tanggal 9 Agustus – 30 Agustus 2024.

Teknik pengumpulan data diawali dengan kegiatan observasi bertujuan untuk mengamati objek penelitian yaitu *pipe cleaner* sebagai media karya seni rupa tiga dimensi di kelas X. Kemudian kegiatan wawancara dilakukan kepada Bapak Yusuf Kurniawan, S.Pd., selaku guru seni budaya SMA Khadijah Surabaya. Data wawancara mencakup pembelajaran seni budaya di kelas, kurikulum, profil sekolah dan guru, serta kinerja dan hasil karya peserta didik. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan meninjau dokumen lapangan. Teknik

pengumpulan data yang terakhir adalah angket yang dilangsungkan dengan memberi kumpulan pertanyaan atau pernyataan tercatat kepada responden untuk dijawab. Angket berisikan pertanyaan tentang pengalaman responden saat pemanfaatan *pipe cleaner* sebagai karya seni rupa tiga dimensi.

Analisis data melalui tahapan reduksi data yang terdiri dari sekumpulan data yang terkumpul selama kegiatan berlangsung. Kemudian tahapan selanjutnya penyajian data dan menarik kesimpulan yang terdiri dari awal proses pembelajaran hingga hasil akhir. Gabungan dari semua data yang diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan data disebut triangulasi data. Triangulasi data untuk mengevaluasi hasil metode yang digunakan yakni hasil observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan hasil karya peserta didik serta kegiatan terkait dapat mengkonfirmasi data.

KERANGKA TEORETIK

1. Seni Rupa Tiga Dimensi

a. Definisi Seni Rupa Tiga Dimensi

Menurut Palwanto (2020: 8), karya seni rupa tiga dimensi adalah karya yang memiliki volume dan ruang, ditandai dengan tiga sisi: panjang, lebar, dan tinggi. Menurut (G. R. Cahyaningsih & Purwanto, 2023) karya seni rupa tiga dimensi dibuat dari bahan nyata yang memiliki panjang, lebar, dan ketebalan.

b. Unsur Seni Rupa Tiga Dimensi

Menurut Palwanto (2020: 9), unsur seni rupa adalah elemen dasar yang disusun secara artistik berdasarkan prinsip tertentu untuk membentuk karya seni rupa. Unsur-unsur yang membangun karya seni rupa sebagai berikut.

- 1) Titik, unsur paling dasar dalam berkarya seni rupa adalah titik.
- 2) Garis, adalah unsur seni rupa yang terbentuk dari titik-titik dan berfungsi sebagai sekat suatu benda.
- 3) Bidang, adalah unsur seni rupa yang terbentuk dari gabungan garis dan memiliki dimensi panjang serta lebar.
- 4) Bentuk, adalah kombinasi bidang yang terbagi menjadi dua jenis: geometris (seperti kubistis dan silindris) dan non-

geometris, yaitu bentuk alami seperti makhluk hidup.

- 5) Tekstur, adalah unsur yang dapat dirasakan melalui indra peraba dan penglihatan, mencakup sifat kasar, halus, licin, berpori, dan mengkilap.

c. Prinsip Seni Rupa

(Salam dkk., 2020) Dalam karya seni rupa, prinsip seni rupa digunakan untuk mengatur unsur-unsur seni agar tercipta kesatuan yang harmonis. Terdapat berbagai prinsip yang diperhatikan dalam berkarya, yakni :

- 1) Kesatuan, dalam seni rupa tercipta ketika unsur-unsur yang saling mendukung menyatu menjadi karya.
- 2) Keseimbangan, dalam seni rupa adalah keadaan unsur-unsur yang terorganisir tanpa saling membebani, dan terdiri dari dua wujud: keseimbangan formal (simetris) dan semu (asimetris).
- 3) Proporsi, dalam seni rupa adalah perbandingan ukuran, yang meliputi proporsi benda, ruang, dan antar benda.
- 4) Irama, dalam seni rupa adalah pengulangan unsur-unsur secara teratur.
- 5) Pusat Perhatian atau dominasi, dalam karya seni menarik perhatian lebih pada bagian yang dominan, menciptakan intensitas yang memukau dan membuat orang terpaku pada karya tersebut.
- 6) Kontras, adalah perbedaan yang saling mendukung, menciptakan kesatuan yang seimbang.

d. Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

(Palwanto, 2020: 7) Kriya adalah karya seni yang mengutamakan keterampilan tangan, menggabungkan kebutuhan fisik dan keindahan.

(Salam dkk., 2020) Seni ikebana adalah seni merangkai bunga yang berasal dari Jepang dan telah berkembang di Indonesia.

2. *Pipe Cleaner* Sebagai Media Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi

Pipe cleaner adalah alat pembersih pipa tembakau yang terbuat dari chenille, ditemukan oleh Stedman dan Angel (Petelinsek, 2014). Meskipun penggunaannya untuk merokok pipa

telah berkurang, *pipe cleaner* masih banyak digunakan dalam kerajinan karena sifat elastis dan kemudahan pembentukannya, serta tersedia dalam berbagai warna. Menurut (Aisyah dkk., 2022) *Pipe cleaner* atau *Mogol Crafts* tidak membutuhkan teknik yang rumit untuk membuatnya berbentuk yakni teknik merangkai.

3. Membuat Bunga Delima dari *Pipe Cleaner*

- 1) Alat: Gunting, Lem tembak
- 2) Bahan: *Pipe Cleaner* dan Bahan Bunga pelengkap (kawat tangkai bunga, selotip bunga, dan putik bunga sari).
- 3) Teknik: teknik merangkai *pipe cleaner* menjadi kelopak bunga, daun bunga dan bunga utuh.

4. Seni Ikebana

Seni *ikebana* merupakan salah satu kesenian tradisional berasal dari Jepang. Seni *ikebana* dapat diartikan sebagai seni merangkai bunga dengan berbagai macam tanaman baik dalam keadaan sudah terpotong, kering maupun layu. (Nagatsuka, 2014)

Menurut (Web Japan) Seni *ikebana* memiliki beberapa gaya dan aliran dengan karakteristik dan teknik unik yaitu *rikka* (bunga berdiri), *shoka* (bunga hidup), *nageire* (bunga ditempatkan), dan *Moribana* (bunga bertumpuk) sebagai berikut.

1. *Rikka*, merupakan gaya formal yang berkembang pada awal abad ke-17 yang memerlukan keterampilan yang rumit menggunakan vas perunggu tinggi.
2. *Shoka*, merupakan gaya yang lebih sederhana dibandingkan dengan *rikka*.
3. *Nageire*, merupakan gaya yang menekankan spontanitas dan kebebasan yang menggunakan vas berleher sempit atau panjang membuat bunga berdiri dengan posisi yang bebas dan alami tanpa terikat.
4. *Moribana*, merupakan gaya kontemporer dan modern yang memungkinkan lebih ekspresif. *Moribana* menggunakan wadah datar dan lebar yang disebut *suiban* (baskom air) untuk menyusun tanaman yang telah dipotong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pelaksanaan kegiatan berkarya tiga dimensi

Kegiatan belajar mengajar (KBM) mata pelajaran seni budaya pada kelas X (kelas gabungan peminatan seni rupa) dilaksanakan 3 kali pertemuan pada tanggal 9 Agustus 2024 hingga 23 Agustus 2024.



Gambar 1. Penyampaian materi (Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Pertemuan ke-1 (9 Agustus 2024), terdapat tiga kegiatan yakni penyampaian materi, pembagian kelompok, dan memulai tahap membuat bunga dari *pipe cleaner*. Pertemuan pertama diawali dengan peneliti menjelaskan tujuan dan menyampaikan materi melalui *power point*, membagikan *link* video tutorial di aplikasi *tiktok*, *hand out* dan LKPD serta menunjukkan contoh karya sebagai gambaran hasil karya. Setelah itu, peneliti membagi 6 kelompok dari jumlah peserta didik kelas X yakni 26 orang lalu membagikan alat dan bahan (peserta didik dibebaskan mengambil jumlah warna *pipe cleaner* untuk bunga). Sebelum memulai tahap berkarya, peneliti mendemonstrasikan langkah-langkah membuat bunga dari *pipe cleaner*. Peserta didik memulai membuat bunga dari *pipe cleaner* dengan diawali membuat kelopak bunga dan terdapat beberapa kelompok yang membuat daun.



Gambar 2. Peserta didik melanjutkan membuat bunga (Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Pertemuan ke-2 (16 Agustus 2024), terdapat dua kegiatan yakni melanjutkan tahap membuat bunga dari *pipe cleaner* dan memulai

tahap merangkai karya dengan konsep *ikebana*. Peserta didik melanjutkan dan menyelesaikan membuat bunga dari *pipe cleaner*. Sebelum ke tahap selanjutnya, peneliti memberi arahan untuk merangkai bunga dengan konsep *ikebana* gaya *moribana* dengan baik dan benar. Setelah diberi arahan, peserta didik mencari referensi gambar mengenai *ikebana moribana* di *pinterest* dan mendiskusikan secara kelompok sebelum bekerja sama dalam berkarya.



Gambar 3. Peserta didik menyelesaikan karya
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Pertemuan ke-3 (23 Agustus 2024), terdapat dua kegiatan yakni melanjutkan tahap merangkai karya dengan konsep *ikebana* dan proses *finishing* (merapikan). Pada pertemuan ini, peserta didik menyelesaikan merangkai karya serta mengecek ulang bentuk, kerapian dan penataan karya sebelum dikumpulkan.

2. Hasil Karya Peserta Didik

Kegiatan belajar mengajar (KBM) materi seni rupa tiga dimensi dengan media *pipe cleaner* menghasilkan 6 karya berupa rangkaian bunga berkonsep *ikebana* sebagai berikut.

1) Karya kelompok 1



Gambar 4. Hasil karya kelompok 1
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Dalam proses berkarya, kelompok 1 cukup baik dalam bekerja sama kelompok hingga pada aspek proses memperoleh poin 23. Kelompok 1 memperoleh kriteria baik dengan poin 22 pada aspek teknik dan komposisi. Komposisi karya dibuat dengan meletakkan bunga berwarna merah secara bertingkat mengarah sisi kanan

dan bunga berwarna kuning diletakkan secara bertingkat mengarah sisi kiri namun tidak memperhatikan ciri khas *ikebana* sehingga pada aspek estetika memperoleh poin 20. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 1 memperoleh nilai 87.

2) Karya kelompok 2



Gambar 5. Hasil karya kelompok 2
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Kelompok 2 memperoleh poin 20 pada aspek proses dan teknik karena disebabkan kurang menguasai teknik dan kerja sama kelompok hingga banyak kendala dalam berkarya. Namun dari hasil karya kelompok 2, komposisi karya dibuat dengan meletakkan bunga berwarna kuning dan merah secara sejajar pada sisi kiri ditingkat atas, bunga berwarna merah dan kuning diletakkan secara sejajar pada sisi kanan ditingkat bawah dengan baik namun penataan daun bunga tidak berirama sehingga pada aspek komposisi memperoleh poin 22 dan aspek estetika memperoleh poin 23. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 2 memperoleh nilai 85.

3) Karya kelompok 3



Gambar 6. Hasil karya kelompok 3
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Kelompok 3 kurang menguasai teknik hingga mengalami kendala dalam berkarya sehingga pada aspek proses dan teknik berkarya memperoleh poin 22. Pada aspek komposisi, kelompok 3 meletakkan seluruh bunga secara sejajar (1 warna kuning sisi kanan, 2 warna merah dan 1 warna kuning sisi kiri) dan meletakkan seluruh daun pada depan bunga

dengan baik namun terlihat umum sehingga memperoleh poin 22 pada aspek komposisi dan estetika. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 3 memperoleh nilai 88.

4) Karya kelompok 4



Gambar 7. Hasil karya kelompok 4
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Kelompok 4 memperoleh kriteria yang cukup baik dengan poin 23 pada seluruh aspek. Komposisi yang dibuat dengan meletakkan bunga (merah-kuning dan kuning-merah) secara garis diagonal dan hingga memiliki estetika yang cukup baik. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 4 memperoleh nilai 92.

5) Karya kelompok 5



Gambar 8. Hasil karya kelompok 5
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Kelompok 5 dalam berproses berkarya dan penguasaan teknik memperoleh poin 22 disebabkan kurang menguasai teknik hingga menimbulkan kendala. Komposisi karya kelompok 5 kurang baik dengan meletakkan bunga tanpa memperhatikan irama dan arah hingga memperoleh poin 19 dan 20 pada aspek estetika. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 5 memperoleh nilai 83.

6) Karya kelompok 6



Gambar 9. Hasil karya kelompok 6
(Sumber: Dok. Khomsa, 2024)

Kelompok 6 memperoleh poin 23 pada tiga aspek yakni aspek proses, teknik dan komposisi karena sudah menguasai teknik sehingga komposisi karya dibuat dengan cukup baik dengan meletakkan bunga (merah-merah dan kuning-kuning) dengan arah diagonal. Poin yang diperoleh pada aspek estetika memiliki kriteria sangat baik yakni 24. Sehingga nilai keseluruhan kelompok 6 memperoleh nilai 93.

Evaluasi pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan *pipe cleaner* meliputi penilaian aspek proses, teknik, komposisi, dan estetika. Berikut penilaian hasil karya seni rupa tiga dimensi.

Tabel 1. Penilaian hasil karya

Nama Kelompok	Aspek Penilaian				Nilai
	P	T	KP	EK	
Kelompok 1	23	22	22	20	87
Kelompok 2	20	20	22	23	85
Kelompok 3	22	22	22	22	88
Kelompok 4	23	23	23	23	92
Kelompok 5	22	22	19	20	83
Kelompok 6	23	23	23	24	93

Keterangan :

P = Proses KP = Komposisi
T = Teknik EK = Estetika

3. Respon setelah kegiatan berkarya

1) Respon guru

Bapak Yusuf Kurniawan, S.Pd., selaku guru seni budaya di SMA Khadijah Surabaya memberi tanggapan bahwa materi pembelajaran mata pelajaran seni budaya di kelas sudah beragam baik secara manual maupun digital. Namun pada materi seni rupa tiga dimensi dengan media *pipe cleaner* belum pernah diterapkan di pembelajaran. Sehingga beliau tertarik dan mengapresiasi terhadap media baru yang sedang tren di media sosial. Bapak Yusuf menganggap bahwa media *pipe cleaner* layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Namun Bapak Yusuf melihat beberapa kekurangan dari beberapa karya peserta didik yang perlu dievaluasi kembali, seperti penggunaan *pipe cleaner* yang kurang rapi, cara penataan dan keindahan dari hasil karya peserta didik.

2) Respon peserta didik

Respon peserta didik kelas X dikumpulkan melalui angket setelah pembelajaran seni rupa tiga dimensi. Angket tersebut berisi 9 soal pilihan (Setuju atau Tidak Setuju) dan 3 soal uraian untuk dijawab sesuai pengalaman praktik peserta didik. Berdasarkan hasil angket peserta didik yang telah diperoleh, maka peneliti menghasilkan beberapa pernyataan sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase hasil angket respon peserta didik

Pertanyaan	Persentase skor total		Kriteria
	S	TS	
1	96%	4%	Setuju
2	100%	0%	Setuju
3	96%	4%	Setuju
4	96%	4%	Setuju
5	46%	54%	Tidak setuju
6	19%	81%	Tidak Setuju
7	81%	19%	Setuju
8	89%	11%	Setuju
9	100%	0%	Setuju
Skor total	188	46	

Keterangan:

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

Persentase hasil respon peserta didik secara keseluruhan menjawab setuju sebagai berikut.

$$P = (F/N) \times 100\%$$

$$F = 188$$

$$N = 26 \times 9 = 234$$

$$P = (188/234) \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan data di atas dapat dipersentasekan kriteria setuju paling rendah diperoleh pada poin 5 dan 6 yakni sebesar 46% dan 19%, sedangkan kriteria setuju paling tinggi diperoleh pada poin 2 dan 9 yakni sebesar 100%. Dapat dianalisis hasil angket menunjukkan bahwa sebelumnya sebagian besar peserta didik tidak mengetahui dan belum pernah berkarya dengan media *pipe cleaner*. Namun setelah pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan media *pipe cleaner*, data yang diperoleh pada kriteria setuju secara keseluruhan sebanyak 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran seni rupa tiga dimensi media *pipe cleaner* mendapat tanggapan positif dan kelayakan dari peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Adapun kesimpulan yang dihasilkan setelah dilaksanakannya penelitian di SMA Khadijah Surabaya mengenai pembelajaran seni rupa tiga dimensi media *pipe cleaner* pada 26 peserta didik kelas X peminatan seni rupa sebagai berikut.

Proses pembelajaran dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Dari 26 peserta didik kelas X peminatan seni rupa dibagi menjadi 6 kelompok hingga menghasilkan 6 karya. Semua kelompok memilih jumlah warna yang sama yakni dua warna kuning dan dua warna merah. Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi pembahasan melalui media *Power Point* dan membagikan *handout*. Pada pertemuan kedua, peserta didik membuat kelopak dan daun bunga hingga menjadi bunga utuh. Terdapat beberapa kelompok yang sudah mencapai tahap merangkai bunga dengan konsep *ikebana*. Pada pertemuan ketiga, peserta didik menyelesaikan tahap merangkai karya dan *finishing* karya

(mengecek ulang bentuk, kerapian dan penataan) sebelum dikumpulkan.

Hasil Karya peserta didik dapat dianalisis bahwa sudah sesuai dengan konsep peneliti. Terdapat 6 karya dengan penataan yang berbeda-beda hingga nilai yang diperoleh memiliki penilaian kriteria baik sampai sangat baik, meskipun terdapat beberapa kesulitan bagi peserta didik seperti memotong *pipe cleaner* karena terbuat dari kawat, penggunaan lem tembak, melilitkan *pipe cleaner* satu sama lain dan bulu-bulu *pipe cleaner* yang beterbangan. Terdapat 4 kelompok yang memperoleh penilaian kriteria baik dengan nilai 83, 85, 87 dan 88. Sedangkan 2 kelompok lainnya memperoleh penilaian kriteria sangat baik dengan nilai 92 dan 93. Dalam proses berkarya, penguasaan teknik, komposisi dan estetika menjadi aspek penting dalam penciptaan karya.

Respon dari peserta didik dan guru dapat dianalisis melalui hasil angket respon peserta didik dan wawancara guru. Hasil angket respon peserta didik yang menunjukkan bahwa sebelumnya sebagian besar peserta didik tidak mengetahui dan belum pernah berkarya dengan media *pipe cleaner*. Namun setelah pembelajaran seni rupa tiga dimensi dengan media *pipe cleaner*, data yang diperoleh pada kriteria setuju secara keseluruhan sebanyak 80% mendapat tanggapan positif dan kelayakan dari peserta didik. Sedangkan hasil wawancara guru memperoleh tanggapan bahwa beliau tertarik dan mengapresiasi terhadap media baru yang sedang tren di media sosial serta menganggap media *pipe cleaner* layak untuk diterapkan pada pembelajaran. Dari respon peserta didik dan guru seni budaya SMA Khadijah Surabaya dapat disimpulkan bahwa hasil karya peserta didik sudah dapat dikatakan berhasil dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

2. Saran

Saran untuk hasil pembelajaran seni budaya dengan memanfaatkan *pipe cleaner* sebagai media karya seni tiga dimensi pada peserta didik kelas X SMA Khadijah Surabaya yaitu:

- 1) Bagi Guru, penggunaan media baru dapat terus diterapkan dan dikembangkan dalam pembelajaran seni budaya di kelas agar menambah pengetahuan dan mengasah motorik peserta didik.
- 2) Bagi peserta didik, Terus meningkatkan semangat belajar dalam berkreasi untuk mengasah motorik peserta didik dan menambah pengetahuan dalam kreativitas. Peserta didik dapat mencoba dan menggali berbagai media baru baik dalam pembelajaran seni budaya maupun di luar.
- 3) Bagi peneliti, peneliti berikutnya dapat terus berkontribusi untuk mengembangkan karya seni rupa tiga dimensi berupa inovasi baru. Selain itu, peneliti berikutnya dapat melanjutkan untuk pengembangan media dari penelitian ini menjadi lebih berinovasi dan lebih baik menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

REFERENSI

- Aisyah, D. S., Rahayu, T., Ulya, N., Aisyah, D., Fakultas,), Islam, A., Karawang, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). *WORKSHOP KREASI MEDIA PIPE CLEANER DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI BAGI GURU PAUD DI RA ABATA MARDHOTILLAH KABUPATEN KARAWANG*.
<https://doi.org/10.31604/jpm.v5i5.1768-1773>
- Cahyaningsih, G. (2022). *Dasar-Dasar Seni Rupa Semester 1 SMK/MAK Kelas X*.
<https://emodul.kemdikbud.go.id/Muatan-Pemberdayaan/mobile/index.html>
- Cahyaningsih, G. R., & Purwanto, H. (2023). *Dasar-Dasar Seni Rupa Semester 2 SMK/MAK Kelas X*.
<https://buku.kemdikbud.go.id>
- Nagatsuka, S. (2014). *Modern Japanese Ikebana - Shinichi Nagatsuka*.
- Nuha, U. (2009). Strategi Pemasaran Melalui Media Massa di SMA Khadijah Surabaya. *DigilibUinsa*.
<http://digilib.uinsa.ac.id/7694/>

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Palwanto, M. (2020). *Modul-Seni-Budaya-Kelas-XI-Semester-2*. 1–191.
- Petelinsek, K. (2014). *Creating PiPe Cleaner Crafts Written and illustrated by Kathleen Petelinsek*.
- Salam, S., Sukarman, Hasnawati, & Muhaimin, M. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*.
- Saleh Husain, M., Paita Yunus Prodi Pendidikan Seni rupa, P., Seni Rupa dan Desain, J., & Seni dan Desain, F. (2020). *KEMAMPUAN BERKARYA SENI RUPA 3 DIMENSI DENGAN MEDIA PLASTISIN PADA SISWA SMA NEGERI 11 BULUKUMBA*.
- Sudjiyo. (2014). *SEKILAS TANAMAN DELIMA DAN MANFAATNYA*. <https://studylibid.com/doc/1515880/sekilas-tanaman-delima-dan-manfaatnya>
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Utami, A., Soeprayogi, H., & Azis, A. C. K. (2020). Pembuatan Kerajinan Bunga Berbahan Kulit Jagung Ditinjau dari Prinsip-prinsip Seni Rupa dan Kerajinan. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(1), 260–264. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i1.282>
- Web Japan. (t.t.). *Ikebana*. Ministry of Foreign Affairs of Japan. Diambil 4 Juni 2024, dari <https://web-japan.org/factsheet/en/pdf/27Ikebana.pdf>
- Zalfanur, D., Nadzifa, I., Lestari, I. D., Gunawan, A., Adinugraha, H. H., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., Pekalongan, W., Program,), & Syariah, S. A. (2022). *Pelatihan Buket Bunga dari Sampah Plastik pada Santri Pondok Pesantren Yawapi Asy-Sya'ban Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan*. <https://ejournal.staialamin.ac.id/pengabdian>