

RECYCLING LIMBAH KAYU SEBAGAI BENDA HIAS 2D OLEH SISWA KELAS VIII A SMPN 32 SURABAYA

Fany Ibra Adelia¹, Siti Mutmainah²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: fany.22089@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan limbah kayu di sekolah serta terbatasnya pembelajaran seni rupa yang mengintegrasikan prinsip daur ulang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran *recycling* limbah kayu menjadi benda hias dua dimensi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus terhadap 30 siswa kelas VIII A SMPN 32 Surabaya. Pembelajaran menerapkan model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan prinsip *Recycle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung selama tiga pertemuan dan menghasilkan 15 karya seni bertema fauna. Kelompok yang memperoleh nilai kategori sangat baik sebanyak 33,33%, kategori baik 26,67%, kategori cukup baik 20%, dan kategori kurang baik 20%. Guru dan siswa merespons positif pembelajaran ini karena dinilai kontekstual dan mampu meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran ini disarankan menjadi alternatif menarik untuk meningkatkan keterampilan teknis dan kepedulian lingkungan siswa.

Keywords: *recycling*, limbah kayu, seni rupa, benda hias, *Discovery Learning*

Abstract

This research is motivated by the low utilization of wood waste in schools and the limited learning of fine arts that integrate the principles of recycling. This study aims to describe the process and learning outcomes of recycling wood waste into two-dimensional decorative objects. This study uses a qualitative approach of a case study on 30 students of grade VIII A SMPN 32 Surabaya. Learning applies the Discovery Learning model combined with the Recycle principle. The results showed that learning lasted for three meetings and produced 15 fauna themed artworks. The group that obtained the score of the excellent category was 33.33%, the good category was 26.67%, the good category was 20%, and the poor category was 20%. Teachers and students responded positively to this learning because it was considered contextual and able to increase student creativity. This learning is suggested to be an interesting alternative to improve students' technical skills and environmental awareness.

Keywords: *recycling*, wood waste, fine art, decorative objects, *Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Limbah merupakan konsekuensi logis dari dinamika aktivitas domestik manusia maupun proses manufaktur industri yang secara regulatif diartikan sebagai sisa dari suatu usaha dan/atau kegiatan (Presiden Republik Indonesia, 2009). Secara operasional, limbah didefinisikan sebagai bahan atau barang bekas dari suatu proses produksi yang telah kehilangan fungsi awalnya, serta dikategorikan sebagai material yang tidak diinginkan dan dibuang karena dianggap tidak berguna (Ananda, 2018). Salah satu jenis residu

padat organik yang membutuhkan penanganan serius di Indonesia adalah limbah kayu, yang jamak dihasilkan dari industri penggergajian, kayu lapis, maupun pulp dan kertas. Dibandingkan dengan komoditas alam lainnya, hutan memiliki peran vital dalam pembangunan peradaban dengan estimasi konsumsi kayu global mencapai 3,4 miliar meter kubik setiap tahunnya, di mana efisiensi proses daur ulang kayu dan kertas sempat berhasil menahan laju eksploitasi tersebut pada dekade akhir abad ke-20 (Owoyemi et al., 2016). Namun, di tingkat lokal, residu pengolahan kayu

sering kali hanya ditumpuk hingga membusuk, dibuang ke aliran sungai yang berakibat pada pencemaran air, atau dibakar secara terbuka (*open burning*) sehingga berkontribusi langsung terhadap peningkatan emisi karbon di atmosfer. Kondisi penumpukan limbah kayu yang tidak dikelola dengan baik berisiko mendegradasi kualitas lingkungan hidup dan merusak habitat alami. Padahal, dengan manajemen pengelolaan yang tepat melalui pemanfaatan teknologi terapan sederhana, limbah kayu sisa sortir memiliki potensi ekonomi dan estetis yang tinggi untuk diolah kembali menjadi aneka kerajinan tangan yang unik seperti lampu hias, tatakan gelas, vas bunga, maupun papan nama (*name signage*). Sejalan dengan potensi tersebut, kurikulum mata pelajaran seni budaya di tingkat sekolah menengah menetapkan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu kemampuan mengeksplorasi teknik dan media dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi (dwimatra). Kesenjangan (gap) antara harapan ideal dan realita muncul di lingkungan SMPN 32 Surabaya, di mana minat warga sekolah dalam mengelola limbah kayu masih tergolong sangat rendah akibat keterbatasan waktu, tidak tersedianya sarana penampungan, serta ketiadaan alat pendukung daur ulang. Akibatnya, sisa potongan mebel dari industri kecil di sekitar lokasi sekolah terbuang sia-sia tanpa adanya upaya pemanfaatan yang optimal. Permasalahan tersebut diperparah oleh kondisi internal instruksional di dalam kelas VIII-A SMPN 32 Surabaya, di mana pembelajaran seni rupa terpaku pada media konvensional yang monoton seperti menggambar dan melukis di atas kertas. Keterbatasan variasi media ini menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk terlibat langsung dalam praktik penciptaan karya dwimatra menggunakan teknik alternatif seperti mozaik dan kolase berbahan keras. Minimnya keterlibatan siswa dalam proyek berbasis bahan bekas ini tidak hanya menghilangkan peluang untuk mengasah kreativitas estetis dan keterampilan motorik halus, tetapi juga membatasi pembentukan kesadaran ekologis (*eco-education*) sejak dini. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru seni budaya setempat, ditemukan fakta bahwa proyek pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan daur ulang bahan keras organik

masih sangat jarang diterapkan dalam kegiatan intrakurikuler kelas. Sebagai langkah solutif untuk mengatasi kesenjangan tersebut, penelitian ini menerapkan model pembelajaran inovatif melalui pemanfaatan *recycling* limbah kayu menjadi benda hias dua dimensi berupa karya hiasan dinding untuk mempercantik ruang kelas. Guna menjaga kedalaman analisis, penelitian ini dibatasi pada subjek siswa kelas VIII-A SMPN 32 Surabaya yang berjumlah 30 siswa, di mana pengerjaan proyek dilakukan secara berpasangan (kelompok kecil berisi 2 orang). Dimensi karya yang dihasilkan dibatasi pada ukuran alas $25\text{ cm} \times 25\text{ cm}$ menggunakan bahan baku potongan sisa papan atau serpihan kayu yang dikurasi dari industri mebel kecil di sekitar sekolah. Adapun instrumen kerja mekanis yang diimplementasikan dibatasi pada penggunaan gergaji atau *cutter*, penggaris, lem kayu, amplas, dan cat kayu. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai pembelajaran seni berbasis proyek lingkungan (*project-based learning*), sedangkan secara praktis dapat memberikan pengalaman empiris bagi peneliti dalam mengelola instrumen ajar, sekaligus melatih kerja sama, tanggung jawab, dan keterampilan taktil bagi peserta didik. Berdasarkan rasionalisasi dan pembatasan masalah di atas, fokus kajian dalam artikel ini dirumuskan ke dalam empat poin pertanyaan utama, yaitu bagaimana persiapan pembelajaran *recycling* limbah kayu sebagai benda hias 2D bagi siswa kelas VIII-A di SMPN 32 Surabaya; bagaimana dinamika proses pelaksanaan pembelajaran tersebut di dalam kelas; bagaimana kualitas hasil capaian produk estetis hiasan dinding dua dimensi yang diciptakan oleh siswa; serta bagaimana respons atau tanggapan yang diberikan oleh guru mata pelajaran dan siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis daur ulang ini. Selaras dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara sistematis tahapan persiapan perangkat ajar, memaparkan secara kronologis proses bimbingan instruksional berkarya siswa, mengevaluasi kualitas artistik produk akhir benda hias kelompok, serta menganalisis bentuk respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan media alternatif

limbah kayu dalam pembelajaran seni rupa dwimatra yang berwawasan lingkungan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam proses pemanfaatan limbah kayu sebagai media pembuatan benda hias dua dimensi dalam pembelajaran Seni Budaya. Desain penelitian difokuskan pada pemaparan alur pelaksanaan pembelajaran secara sistematis yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu persiapan (pengenalan materi dan proses pembuatan), pelaksanaan (proses pengolahan bahan, teknik, dan tahapan pembuatan karya), hingga tahap evaluasi (*finishing* dan analisis karya). Alur pembelajaran daur ulang (*recycling*) ini dirancang guna mengungkap bagaimana materi seni rupa dua dimensi berbasis lingkungan dapat menumbuhkan kreativitas siswa di sekolah menengah.

Ruang lingkup atau objek dalam penelitian ini adalah seluruh rangkaian kegiatan daur ulang limbah kayu menjadi benda hias dua dimensi pada mata pelajaran Seni Budaya, yang mencakup aspek pemanfaatan bahan sortir, teknik pengolahan, tahapan pembuatan, hingga hasil akhir karya siswa. Sasaran penelitian ini terdiri atas subjek utama dan informan pendukung yang ditentukan secara jelas. Subjek utama penelitian adalah siswa kelas VIII A SMPN 32 Surabaya yang berjumlah satu kelas dan menghasilkan 14 karya kelompok. Sementara itu, informan pendukung atau narasumber ahli dalam penelitian ini adalah Ibu Anifa Dewi, S.Pd. (52 tahun) selaku guru mata pelajaran Seni Budaya yang mengampu kelas tersebut. Lokasi penelitian ditetapkan di SMPN 32 Surabaya yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No. 6, Kelurahan Wonokromo, Kecamatan Wonokromo, Kota Surabaya. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan strategis berupa melimpahnya ketersediaan limbah kayu hasil sortir dari toko kayu di lingkungan sekitar sekolah yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media berkarya. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung selama tiga bulan, dimulai dari tahap persiapan pada bulan Desember 2025 hingga seluruh rangkaian proses pembelajaran serta pengumpulan data diselesaikan pada bulan Februari 2026.

Bahan dan alat utama yang digunakan dalam kegiatan ini berfokus pada pemanfaatan limbah kayu daur ulang, yang dikombinasikan dengan alat pemotong, penghalus (amplas), serta media pewarna kayu yang sesuai untuk karya dua dimensi. Definisi operasional instrumen penilaian dalam pembelajaran ini diukur melalui rubrik penilaian hasil belajar kegiatan *recycling* limbah kayu yang mencakup lima aspek utama, yaitu keterampilan mengolah bahan, kesesuaian karya dengan tema yang ditetapkan, komposisi susunan unsur rupa (keseimbangan visual), nilai estetika (keindahan bentuk, warna, dan penyelesaian akhir), serta kreativitas dalam memunculkan gagasan yang unik dan inovatif. Hasil penilaian dari kelima aspek tersebut diakumulasi menjadi skor akhir dengan rentang kategori predikat Kurang Baik (53–64), Cukup Baik (65–76), Baik (77–88), hingga Sangat Baik (89–100). Selain instrumen penilaian karya, penelitian ini juga mengoperasikan instrumen angket tertutup berstruktur dengan pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" untuk mengukur respon emosional dan motorik siswa, meliputi aspek pengalaman awal, tingkat pemahaman tahapan kerja, antusiasme belajar, tingkat kesulitan memotong atau mewarnai, serta ketertarikan keberlanjutan pasca pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui kombinasi empat metode utama guna memperoleh data yang kaya dan utuh. Pertama, observasi partisipatif pasif dilakukan dengan mengamati secara langsung karakteristik siswa kelas VIII A dalam proses pembuatan karya ragam hias dua dimensi dari limbah kayu. Kedua, teknik wawancara terstruktur dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Februari 2026, kepada guru Seni Budaya terkait perencanaan, kendala, dan upaya pemecahannya, serta kepada tiga perwakilan siswa (Fairuz, Ajila, dan Khansa) di halaman sekolah untuk menjaring tanggapan langsung mengenai proses pembuatan karya. Ketiga, teknik angket disebar kepada seluruh siswa kelas VIII A untuk menjaring data kuantitatif pendukung mengenai sikap, minat, dan efektivitas pembelajaran. Keempat, teknik dokumentasi diterapkan untuk mengumpulkan arsip perangkat pembelajaran, foto proses kegiatan, serta bukti visual dari hasil karya yang diciptakan siswa sebagai penguat validitas lapangan.

Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model mengalir yang terdiri atas tiga tahapan yang saling berkaitan. Proses diawali dengan reduksi data, yaitu memilih, menyederhanakan, merangkum, memberi kode, dan mengorganisasikan data mentah dari lapangan sejak awal penelitian sesuai dengan fokus pemanfaatan limbah kayu. Tahap kedua adalah penyajian data (*data display*), di mana seluruh informasi yang telah terorganisasi ditransformasikan dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang terstruktur, serta didukung oleh penyertaan catatan observasi, transkrip wawancara, dan visualisasi dokumentasi karya siswa. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti merumuskan makna dari pola-pola atau hubungan data yang muncul sejak awal, yang kemudian diverifikasi secara berulang dengan data lain di lapangan agar diperoleh kesimpulan akhir yang kredibel dan objektif. Untuk menjamin keabsahan dan validitas data yang diperoleh, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber (membandingkan data guru, siswa, dan dokumen) maupun triangulasi teknik (menguji konsistensi antara hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi) sehingga meminimalkan bias dan menghasilkan dasar ilmiah yang kuat.

KERANGKA TEORETIK

A. *Recycling* Limbah Kayu dalam Pembelajaran Seni Rupa

Limbah merupakan sisa dari suatu kegiatan atau proses produksi yang apabila tidak dikelola dengan baik dapat menimbulkan pencemaran lingkungan (Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009). Salah satu jenis limbah yang banyak dihasilkan adalah limbah kayu yang berasal dari sisa industri pengolahan kayu, pertukangan, maupun aktivitas rumah tangga. Meskipun termasuk limbah organik yang dapat terurai secara alami (Sucipto, 2012), volume limbah kayu yang terus meningkat berpotensi menimbulkan permasalahan lingkungan apabila tidak dimanfaatkan secara optimal.

Salah satu upaya pengelolaan limbah adalah melalui konsep 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Penelitian ini berfokus pada prinsip *recycle*, yaitu mengolah kembali limbah menjadi produk baru

yang memiliki nilai guna dan nilai estetika (Ling & Leo, 2000; Duran et al., 2006; Tam, 2008). Dalam konteks pendidikan seni rupa, limbah kayu tidak lagi dipandang sebagai bahan buangan, tetapi sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan, serta kepedulian peserta didik terhadap lingkungan.

Pemanfaatan limbah kayu dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendapat Zulkifli (2014) yang menyatakan bahwa kegiatan daur ulang tidak hanya mengurangi volume sampah, tetapi juga menghasilkan produk yang bernilai ekonomis dan edukatif. Oleh karena itu, penggunaan limbah kayu sebagai media berkarya menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pendidikan berkelanjutan sekaligus menanamkan karakter peduli lingkungan.

B. Seni Rupa Dua Dimensi Berbahan Limbah Kayu

Seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang memiliki ukuran panjang dan lebar sehingga hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang (Soelteldja, Zakaria, dkk., 2016; Nurhikma, 2020). Dalam proses penciptaannya, unsur-unsur seni rupa seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan gelap terang disusun berdasarkan prinsip komposisi, meliputi kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian, dan kontras agar menghasilkan karya yang memiliki nilai estetika.

Pada penelitian ini, limbah kayu dimanfaatkan sebagai media utama dalam pembuatan benda hias dua dimensi menggunakan teknik mozaik. Teknik tersebut memungkinkan peserta didik menyusun potongan-potongan limbah kayu menjadi komposisi visual yang menarik dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Selain menghasilkan karya dekoratif, kegiatan ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengolah material bekas menjadi produk yang memiliki nilai artistik.

C. Pemanfaatan Limbah Kayu sebagai Media Pembelajaran

Pemanfaatan limbah kayu dalam pembelajaran seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai alternatif media berkarya, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan kesadaran lingkungan peserta didik. Melalui proses memilih, memotong,

menyusun, menempel, hingga melakukan penyelesaian karya, siswa memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model *Discovery Learning*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi bahan, menemukan solusi terhadap permasalahan, serta menghasilkan karya berdasarkan ide dan kreativitas masing-masing. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan teknis, dan sikap peduli terhadap lingkungan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan limbah kayu mampu menghasilkan produk yang bernilai estetik sekaligus meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian Mangkudilaga et al. (2024) menunjukkan bahwa limbah kayu dapat diolah menjadi produk fungsional yang ramah lingkungan, sedangkan penelitian Sumadi et al. (2022) dan Ranelis et al. (2025) membuktikan bahwa pelatihan pemanfaatan limbah kayu mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini memfokuskan pada pembelajaran seni rupa di tingkat SMP melalui pembuatan benda hias dua dimensi berbahan limbah kayu sebagai media untuk mengembangkan kreativitas sekaligus menanamkan kepedulian terhadap lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran *recycling* limbah kayu sebagai benda hias dua dimensi diawali dengan tahap persiapan pembelajaran. Peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media PowerPoint (PPT), instrumen angket, serta menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses berkarya. Materi yang disampaikan meliputi konsep seni rupa dua dimensi, teori warna, pemanfaatan limbah kayu sebagai media berkarya, teknik kolase dan ukir dangkal, serta tahapan pembuatan benda hias dua dimensi. Persiapan tersebut bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman konseptual sebelum memasuki kegiatan praktik. Penggunaan media

pembelajaran yang terencana membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis sekaligus meningkatkan kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang baik akan mendukung ketercapaian tujuan belajar secara efektif.

B. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan.

1. Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan pemberian angket awal untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai seni rupa dua dimensi dan pemanfaatan limbah kayu. Selanjutnya, peneliti menyampaikan materi menggunakan media PowerPoint yang dilengkapi contoh karya sehingga siswa memperoleh gambaran mengenai proses pembuatan benda hias dua dimensi. Di akhir pembelajaran, siswa dibagi menjadi 15 kelompok yang masing-masing terdiri atas dua orang sebagai persiapan kegiatan praktik. Proses ini menunjukkan bahwa media visual membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret.



Gambar 1. Pemaparan materi
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Menurut teori pembelajaran konstruktivisme, pengetahuan akan lebih mudah dibangun ketika peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui pengamatan, diskusi, dan interaksi dengan media pembelajaran.

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, kegiatan difokuskan pada praktik pembuatan karya. Siswa membuat sketsa pada media tripleks kemudian menyusun dan menempelkan potongan limbah kayu sesuai desain yang telah dirancang. Selama proses berlangsung, peneliti dan guru pendamping memberikan bimbingan terkait penyusunan komposisi, pemilihan bentuk limbah kayu, serta teknik penempelan agar menghasilkan karya yang rapi dan harmonis. Kegiatan praktik berlangsung aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam proses penciptaan karya.



Gambar 2. Proses Pengerjaan Karya
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Kondisi tersebut sesuai dengan teori *learning by doing* yang menyatakan bahwa keterampilan akan berkembang melalui pengalaman praktik secara langsung sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan berkarya.

3. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, siswa menyelesaikan proses penyusunan limbah kayu, melakukan tahap *finishing*, serta mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Tahap *finishing* meliputi perapian susunan limbah kayu, penguatan bagian yang belum merekat sempurna, dan pembersihan sisa lem sehingga karya memiliki kualitas visual yang lebih baik. Presentasi dilakukan sebagai bentuk refleksi terhadap proses berkarya sekaligus melatih kemampuan siswa dalam mengomunikasikan ide dan konsep karya yang telah dihasilkan.



Gambar 3. Presentasi Kelompok
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi meskipun masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan bentuk limbah kayu dan kesulitan dalam menyusun potongan kayu berukuran kecil. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru dan kerja sama antarsiswa selama proses pembelajaran.

C. Hasil Karya

Proses pembelajaran recycling limbah kayu sebagai benda hias 2D oleh siswa kelas VIII A SMP Negeri 32 Surabaya telah terlaksana dengan baik. Berikut hasil dan penilaian karya siswa:

1. Kategori Sangat Baik

Karya dari Binti Karimah Ajilah, dan Chelsea Titania A.P



Gambar 4. Karya Binti dan Chelsea
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Karya kelompok ini menampilkan objek trenggiling dalam posisi menggulung dengan teknik kolase menggunakan limbah kayu pada media tripleks. Penyusunan potongan kayu yang memanjang dan bertumpuk berhasil membentuk tekstur menyerupai sisik tubuh trenggiling secara

detail. Pemanfaatan variasi warna alami kayu memberikan kesan dimensi dan memperkuat nilai estetika karya. Penambahan ornamen bunga pada setiap sudut bidang juga menunjukkan kreativitas siswa dalam menciptakan keseimbangan komposisi. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan pengolahan material yang baik dengan hasil yang rapi dan memperoleh kategori penilaian sangat baik.

2. Kategori Baik

Karya dari M. Reza Maulana, dan M. Zamzami Firdaus.



Gambar 5. Karya Reza dan Firdaus
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Karya kelompok ini menampilkan figur bebek dengan teknik kolase menggunakan limbah kayu pada media tripleks. Penyusunan potongan kayu berbentuk oval dan membulat mampu membentuk tekstur menyerupai bulu serta memperkuat karakter visual objek. Detail anatomi bebek seperti kepala, paruh, sayap, ekor, dan kaki telah disusun dengan cukup baik sesuai bentuk objek. Penggunaan variasi warna alami kayu memberikan kesan harmonis dan mendukung nilai estetika karya. Penambahan ornamen kupu-kupu memperkaya komposisi, meskipun aspek proporsi dan kerapian masih dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan kreativitas siswa dalam memanfaatkan limbah kayu dan memperoleh kategori penilaian baik.

3. Kategori Cukup Baik

Karya dari Aldira Akbar Prasetyo, dan Alif Firmansyah.



Gambar 6. Karya Aldira dan Alif
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Karya kelompok ini menampilkan objek lumba-lumba yang sedang melompat dengan tambahan elemen awan dan latar bilah kayu. Pemilihan objek dan unsur dekoratif menunjukkan kreativitas siswa dalam mengolah limbah kayu menjadi karya hias. Namun, penyusunan potongan kayu pada bagian tubuh lumba-lumba masih kurang padat dan detail, serta terdapat beberapa bagian yang kurang rapi dan sisa lem yang memengaruhi tampilan akhir karya. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan hasil pengolahan limbah kayu yang cukup baik dengan perlu peningkatan pada aspek kerapian, detail, dan *finishing*.

4. Kategori Kurang Baik

Karya dari Rianti Agustina Pardomuan, dan Nurul Lily Fitriya.



Gambar 7. Karya Ria dan Fitriya
Sumber: Dokumentasi Fany, 2026

Karya kelompok ini menampilkan objek gajah duduk dengan ornamen bunga menggunakan teknik kolase limbah kayu pada media tripleks. Bentuk anatomi gajah telah diupayakan, namun proporsi objek masih kurang tepat sehingga karakter visual belum tergambar secara optimal. Penyusunan potongan kayu dan komposisi karya masih perlu ditingkatkan, disertai perbaikan pada aspek kerapian dan *finishing*. Secara keseluruhan, karya ini menunjukkan pemanfaatan limbah kayu yang masih memerlukan pengembangan dan memperoleh kategori penilaian kurang baik.

Proses pembelajaran menghasilkan 15 karya benda hias dua dimensi berbahan limbah kayu dengan tema ragam hias fauna. Berdasarkan hasil penilaian proses yaitu aspek keterampilan memperoleh rata-rata skor 4,00, kesesuaian tema 3,80, komposisi 3,60, estetika 3,46, dan kreativitas 3,53. Dan berdasarkan hasil karya, Kelompok yang nilai kategori sangat baik sebanyak 33,33% berjumlah 5 kelompok, kategori nilai baik 26,67% sebanyak 4 kelompok, kategori cukup baik 20% 3 kelompok, dan kategori kurang baik 20% 3 kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memanfaatkan limbah kayu menjadi karya yang memiliki nilai estetis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tingginya capaian pada aspek keterampilan dan kreativitas menunjukkan bahwa penggunaan limbah kayu sebagai media pembelajaran mampu mendorong kemampuan siswa dalam mengeksplorasi bentuk, tekstur, dan komposisi karya. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian mengenai pemanfaatan bahan daur ulang dalam pembelajaran seni rupa yang menyatakan bahwa media limbah dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan berkarya, serta kepedulian terhadap lingkungan.

D. Hasil Tanggapan Guru dan Siswa

1. Tanggapan Guru

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pemanfaatan limbah kayu memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, meningkatkan kreativitas, kemampuan bekerja sama, serta kepedulian siswa terhadap lingkungan. Guru juga menilai bahwa pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik

Kurikulum Merdeka karena berorientasi pada pembelajaran berbasis proyek.

2. Tanggapan Siswa

Selama penelitian, peneliti memperoleh respons positif dari peserta didik SMPN 32 Surabaya melalui wawancara dan angket. Wawancara dilakukan kepada tiga siswa perwakilan kelas VIII A, sedangkan angket diisi oleh 30 siswa. Kedua kegiatan dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran *recycling* limbah kayu sebagai benda hias seni rupa dua dimensi. Hasil wawancara digunakan untuk menggali kesan, pengalaman, dan pendapat siswa selama mengikuti pembelajaran, sementara angket digunakan untuk memperkuat data mengenai respons peserta didik secara keseluruhan.

E. Evaluasi

Berdasarkan keseluruhan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu praktik, penggunaan lem yang belum merata, serta keterbatasan variasi bentuk limbah kayu yang tersedia. Kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan guru, pembagian tugas dalam kelompok, serta pengelolaan waktu yang lebih efektif. Secara keseluruhan, pembelajaran *recycling* limbah kayu sebagai benda hias dua dimensi terbukti mampu mengembangkan keterampilan berkarya, kreativitas, kerja sama, dan kepedulian lingkungan siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan limbah kayu layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran seni rupa yang inovatif dan berkelanjutan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran *recycling* limbah kayu sebagai benda hias dua dimensi di kelas VIII A SMPN 32 Surabaya telah terlaksana dengan baik melalui persiapan yang sistematis, meliputi penyusunan modul ajar, media pembelajaran, instrumen penelitian, serta penyediaan alat dan bahan yang mendukung proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan menggunakan model *Discovery Learning* yang mengintegrasikan prinsip *recycle*. Siswa mengikuti tahapan pengenalan materi, perancangan karya, praktik pembuatan kolase limbah kayu, hingga presentasi dan refleksi. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan pemahaman mengenai pemanfaatan limbah kayu sebagai media berkarya seni rupa.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa 3 kelompok memperoleh kategori sangat baik, 3 kelompok berkategori baik, 1 kelompok berkategori cukup baik, dan 4 kelompok berkategori kurang baik. Selain itu, hasil wawancara dan angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran karena memberikan pengalaman baru dalam memanfaatkan limbah kayu sebagai media seni. Dengan demikian, *recycling* limbah kayu dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan berkarya seni rupa dua dimensi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, guru Seni Budaya disarankan memanfaatkan limbah kayu sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan berkarya, dan kepedulian lingkungan peserta didik. Sekolah juga diharapkan mendukung penggunaan bahan daur ulang dalam pembelajaran melalui penyediaan sarana dan program yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis lingkungan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan pemanfaatan limbah kayu pada materi, jenjang pendidikan, atau metode pembelajaran yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, sekolah diharapkan dapat mendukung pembelajaran berbasis lingkungan dengan memfasilitasi pemanfaatan bahan daur ulang sebagai media pembelajaran. Guru Seni Budaya disarankan memanfaatkan limbah kayu sebagai alternatif media untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan berkarya, serta kepedulian lingkungan peserta didik. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan subjek yang lebih luas dan menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda, seperti *mixed methods* atau eksperimen, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif mengenai pengaruh pemanfaatan limbah kayu terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Agustina, T. (2023). Implementasi *Discovery Learning* Terintegrasi 3r (Reduce, Reuse, Recycle) Terhadap Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Di Sdn Peduli Lingkungan Kota Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Mangkudilaga, V. A., & Susila, D. A. (2024). Perancangan Produk Kotak P3k Dari Bahan Recycle. *Journal Of Sciencetech Research And Development*, 6(1), 2022-2030.
- Ranelis, R., Sumadi, S., Washinton, R., Nova, S. M., Yandri, Y., Rahman, F., ... & Rahmadinata, M. F. (2025). Pelatihan Pembuatan Tas Wanita Dari Limbah Kayu Di SMAN 3 Payakumbuh, Sumatera Barat. *Jurnal Abdidas*, 6(3), 211-218.
- Sumadi, S., Hendratno, H., Akbar, T., Dinata, M. F., Suryanti, S., & Nova, S. M. (2022). Pelatihan Pembuatan Cenderamata Dari Bahan Dasar Kayu Bekas Bagi Siswa Sma N 5 Bukittinggi. *Jurnal Abdidas*, 3(6), 1038-1045.