



PENGARUH BERKARYA SENI TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN ESTETIS SISWA SEKOLAH DASAR

Nur Fajrie^{1*}, Bela Setya Pratiwi², Lintang Kironoratri³, Imaniar Purbasari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: nur.fajrie@umk.ac.id

Sejarah Artikel

Diterima : 05/06/2024

Direvisi : 14/09/2024

Disetujui: 16/09/2024

Keywords:

Creating art, Three dimensions, Aesthetic ability.

Kata Kunci:

Berkarya seni, Tiga dimensi, Kemampuan estetis.

Abstract. Based on the results of observations, it shows that teachers have not involved students in direct practice to create three-dimensional works of art. This research aims to determine the effect of creating three-dimensional art on the aesthetic abilities of students in class 2 of SDN 1 Mayongkidul. Researchers use quantitative research. The sampling technique for this research is a saturated sampling technique. The subjects of this research were grade 2 students. The sample obtained in this research was 29 respondents. The data collection technique was carried out using a questionnaire. The data analysis technique in this research is simple linear regression analysis. The results of the research show that there is an influence of creating three-dimensional art on the aesthetic abilities of students in class 2 of SDN 1 Mayongkidul. This is proven by the results of simple linear regression analysis showing that the t value is 13.711 and the t table is 2.052 with a significance value of $0.000 < 0.05$. It can be concluded that the t -count value is greater than the t -table ($13.711 > 2.052$). So, H_0 is rejected and H_1 is accepted (there is an influence and is significant). So creating three-dimensional art is an independent variable that has a positive and significant influence on the aesthetic abilities of students in class 2 of SDN 1 Mayongkidul. Based on the results of the r^2 test or coefficient of determination, there is a positive and significant influence between creating three-dimensional art on the aesthetic abilities of students in class 2 of SDN 1 Mayongkidul of 87.4%, while the remaining 12.6% is influenced by other variables.

Abstrak. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum melibatkan siswa dalam praktik secara langsung untuk membuat karya seni tiga dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Teknik sampel penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2. Sampel yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu 29 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini dengan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul hal ini dibuktikan dengan hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai t hitung 13,711 dan t tabel 2,052 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa nilai t -hitung lebih besar dari t -tabel ($13,711 > 2,052$). Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh dan signifikan). Jadi berkarya seni tiga dimensi merupakan variabel bebas yang berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Berdasarkan hasil uji r^2 atau koefisien determinasi terdapat pengaruh positif dan signifikan antara berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul sebesar 87,4%, sedangkan sisanya yakni 12,6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

How to Cite: Fajrie, N., Pratiwi, B. S., Kironoratri, L., & Purbasari, I. (2024). PENGARUH BERKARYA SENI TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN ESTETIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(4), 247-253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i4.4249>

Alamat korespondensi:

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. nur.fajrie@umk.ac.id

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi, Kelurahan Paupire, Ende, Flores. primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang terdiri dari kegiatan belajar mengajar, dimana terjadi interaksi antara siswa dan guru. Agar dapat melaksanakan pendidikan dengan baik dan benar, maka perlu adanya kajian yang mendalam tentang bagaimana pendidikan itu dilaksanakan. Melalui pendidikan menciptakan seseorang mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sumber daya (Sari et al, 2024). Pendidikan seni saat ini menempatkan kajian yang sangat dibutuhkan secara praktis dan memberikan dampak maupun kontribusi terhadap

pembelajaran di era globalisasi. Pendekatan seni memberikan sensasi belajar untuk siswa dalam mengasah kepekaan indrawi yang merupakan modalitas estetis dalam menggali kemampuan kreativitas. Proses berkarya seni adalah pengalaman yang dialami seseorang untuk menciptakan hasil rasa dan intuitif dari imajinasi. Hasil keindahan dari berkarya sangat identic dengan keindahan dan kesenangan dalam berimajinasi. Karya seni tiga dimensi (3D) merupakan salah satu bentuk kesenian yang tampak, tidak hanya bisa diserap oleh indra penglihatan, tetapi juga bisa oleh indra peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat di rasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut dan sebagainya. Wujud dari seni rupa karya tiga dimensi adalah hasil kecakapan teknik berkarya, kreativitas penggunaan alat dan kepekaan rasa terhadap bahan berkarya yang digunakan (Fajrie, 2023). Karya seni yang termasuk golongan ini seperti patung, bangunan, dan aneka jenis desain produk (Salam, 2020). Pendidikan seni sebagai kebutuhan estetis memiliki fungsi yang esensial dan unik, sehingga bidang studi ini tidak dapat digantikan dengan bidang studi lain. Karena dampak hasil studi seni antara lain: dapat meningkatkan daya kreativitas, meningkatkan kemampuan estetis dan penyaluran ekspresi, dan dapat juga membantu perkembangan kepribadian dan pembinaan estetis, dapat digunakan sebagai sarana kesehatan mental, dan sebagainya. Menurut Purhanudin (2016), pendidikan seni memegang peranan yang sangat penting yaitu sebagai sarana memfasilitasi anak dalam mengekspresikan pikiran dan jiwa anak tersebut. Hal ini selaras dengan pendapat Nilamsari et al (2023) bahwa pendidikan tidak hanya sekadar mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga untuk mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa atau peserta didik.

Kemampuan estetis merupakan kemampuan mencipta nilai-nilai keindahan untuk karya seni sesuai dengan pengalaman artistik seorang seniman (Wijayanti, 2020). Lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik memungkinkan anak mengembangkan kemampuan seni, termasuk eksplorasi dan eksperimen, serta keberanian untuk mencoba hal baru dan mengambil risiko. Menurut Yeni (2013) juga menjelaskan bahwa kemampuan estetis adalah kemampuan mencipta nilai-nilai keindahan untuk karya seni sesuai dengan pengalaman artistik seorang seniman. Karya seni rupa tiga dimensi dapat dihasilkan dengan kegiatan membentuk. Membentuk adalah proses kerja seni rupa dengan maksud untuk menghasilkan karya seni tiga dimensi (tri matra) yang memiliki volume dan ruang, dalam tatanan seni rupa yang indah dan artistic (Sarasehan et al, 2020).

Seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari kehalusannya, keindahannya dan sebagainya (Fadhillah & Ibrahim, 2021). Pembelajaran melalui seni bertujuan agar siswa dapat dan mampu menciptakan sesuatu berdasarkan hasil imajinasinya, mengembangkan kepekaannya dan dapat menghargai atau mengapresiasi karya orang lain secara kreatif. Pendidikan seni sebagai bentuk untuk membentuk sikap dan kepribadian anak yang mempunyai fungsi-fungsi jiwa yang meliputi fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi. Seorang anak dapat berfantasi terhadap hasil karyanya, melalui perasaan anak menuangkan ide gagasannya kedalam hasil karya menjadikan anak sensitivitas, menjadikan anak memiliki kreativitas yang baik, dan mengekspresikan hasil karya seni (Muhaimin et al, 2021). Anak-anak yang tumbuh pada lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik akan mampu mengembangkan kemampuan seni, antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen dan berimajinasi serta berani mencoba dan mengambil resiko (Haryono et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 25 September 2023 yaitu memperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul, yaitu *pertama* guru belum melibatkan siswa dalam praktik secara langsung untuk membuat karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Sebelumnya guru hanya memberikan tugas untuk membuat karya seni tiga dimensi untuk dikerjakan di rumah. Hal inilah yang membuat siswa kurang kreatif dan karya yang dihasilkan siswa belum murni karena karya yang dibuat tidak dari hasil pengerjaan mereka sendiri sehingga kemampuan estetis yang dihasilkan masih rendah. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian di kelas 2, ada 12 siswa (41,3%) yang telah memenuhi standart KKTP dan 17 siswa (58,6%) yang belum memenuhi standart KKTP dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 55. Adapun standart KKTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 70 dan dilihat dari hasil nilai

ulangan tersebut masih ada banyak siswa yang nilainya masih dibawah standart KKTP. *Kedua*, siswa tidak memiliki pengalaman yang cukup dalam mencoba berbagai teknik-teknik dalam pembuatan secara langsung sehingga mereka kesulitan dalam mengembangkan keahlian mereka sendiri. Menurut [Hariyani et al.\(2021\)](#), keterlibatan anak dalam mengekspresikan diri melalui karya seni dengan dapat menerapkan berbagai metode dapat menumbuhkan kreativitas serta meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengajak siswa untuk praktik langsung dalam berkarya seni tiga dimensi di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Tanah liat termasuk bahan alam yang mudah didapatkan, sederhana dan elastis seselain itu sehingga mudah dibentuk. Alasan peneliti menggunakan tanah liat dalam berkarya seni adalah untuk mengenalkan bahan alam, dimana tanah liat yang dipakai peneliti merupakan hasil proses dan tahapan sehingga tidak berbahaya digunakan oleh anak pada saat kegiatan berlangsung. Menurut [Nawang et al.\(2023\)](#) anak-anak dapat mendapatkan bahan permainan lempung (tanah liat) dengan mudah karena bahan permainan tersebut terdapat di sekitar rumah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh [Annuar et al.\(2021\)](#) menunjukkan terdapat pengaruh kegiatan montase terhadap kemampuan motorik halus anak di kelompok B TK. Selanjutnya penelitian terdahulu [Wahyudi & Nurjaman \(2018\)](#) diperoleh teknik mozaik berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-6 tahun. Penelitian lain oleh [Hayati et al. \(2023\)](#) menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan bubur kertas terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar. Penelitian [Rahayu & Mayar \(2019\)](#) diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test (hasil akhir) anak kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam perkembangan kreativitas serta terdapat pengaruh tanah liat terhadap kreativitas anak usia dini. Selanjutnya, penelitian [Fivtia et al. \(2015\)](#) menemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *flashcard* berbasis kearifan lokal Jepara untuk meningkatkan karakter sosial budaya siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Demikian juga penelitian [Hikmawati et al. \(2019\)](#) menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kreativitas siswa dalam membuat karya dekoratif.

Perbedaan penelitian yang disebutkan sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, objek penelitian, serta tempat penelitian. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti dengan berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul di Kabupaten Jepara. Dari uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul di Kabupaten Jepara. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan estetis mereka melalui aktivitas berkarya seni tiga dimensi. Keterlibatan dalam seni tiga dimensi dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap keindahan, kreativitas, serta kemampuan motorik halus mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi adalah perhitungan statistik untuk menguji seberapa dekat pengaruh antar variabel. Analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui bagaimana satu variabel bebas mempengaruhi satu variabel terikat ([Sarbaini et al, 2022](#)). Analisis regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Teknik sampel pada penelitian ini yaitu teknik sampling jenuh. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Dengan sampel yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 29 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket/kuesioner. Kuesioner yang digunakan melalui skala *likert* dengan lima pilihan jawaban, dimana terdapat dua macam pertanyaan berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif. Angket yang diberikan berupa angket tertutup, responden hanya bisa menjawab dengan pilihan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Responden tidak bisa memberikan jawaban atau respon lain kecuali yang telah

tersedia sebagai alternatif jawaban. Jawaban setiap item pada angket memiliki bobot skor seperti tertera pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Skala Penilaian Angket

Alternatif jawaban	Bobot Penilaian (+)	Bobot Penilaian (-)
Sangat Tidak Setuju	1	5
Tidak Setuju	2	4
Ragu-ragu	3	3
Setuju	4	2
Sangat setuju	5	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu data harus melewati uji prasyarat sebelum dianalisis menggunakan model regresi. Uji prasyarat dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data tersebut memenuhi syarat untuk dianalisis atau tidak. Uji prasyarat yang harus dilakukan dalam model analisis regresi yakni uji normalitas dan linearitas data. Uji normalitas data memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data memiliki sebaran atau distribusi yang normal atau tidak. Uji linearitas data memiliki tujuan untuk mengetahui apakah variabel independent memiliki hubungan yang linier dengan variabel dependent. Variabel independent dalam penelitian ini adalah berkarya seni tiga dimensi (X), sedangkan variabel dependent adalah kemampuan estetis siswa (Y). Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Kolmogorov-Smirnov, sedangkan uji linearitas data menggunakan tabel Anova. Dalam uji normalitas dan linearitas data ini, peneliti menggunakan software SPSS 25. Hasil uji normalitas data tertera pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.75854999
Most Extreme Differences	Absolute	.153
	Positive	.079
	Negative	-.153
Test Statistic		.153
Asymp. Sig. (2-tailed)		.082 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas K-S/Kolmogorov Smirnov diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,082. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau dapat ditulis $0,082 > 0,05$. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dengan demikian uji prasyarat model regresi yakni uji normalitas data terpenuhi. Adapun hasil uji linearitas tertera pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Linearitas
 ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KEMAMPUAN ESTETIS SISWA* BERKARYA SENI TIGA DIMENSI	Between Groups	(Combined) Linearity	1581.752	15	105.450	11.941	.000
		Deviation from Linearity	1483.483	1	1483.483	167.990	.000
	Within Groups		98.269	14	7.019	.795	.663
	Total		114.800	13	8.831		
			1696.552	28			



Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui *Sig.deviation from linearity* sebesar $0,663 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan Antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan yang linear.

Data yang telah memenuhi syarat yakni berdistribusi normal dan linear selanjutnya layak masuk ke tahap analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Analisis pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa dilakukan dengan metode analisis regresi linear sederhana. Berkarya seni tiga dimensi sebagai variabel bebas (X) (*independent*), sedangkan kemampuan estetis siswa sebagai variabel terikat (Y) (*dependent*).

Selanjutnya, untuk mengetahui secara detail apakah terdapat pengaruh antara berkarya seni tiga dimensi dengan kemampuan estetis siswa dapat dilihat berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil uji analisis regresi linier sederhana, didapatkan hasil bahwa berkarya seni tiga dimensi memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan estetis siswa. Hal ini ditunjukkan pada [Tabel 4](#) hasil olah data analisis regresi linear sederhana.

Tabel 4. Output Koefisien Uji Regresi
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	30.018	9.811		3.060	.005
BERKARYA SENI TIGA DIMENSI	1.220	.089	.935	13.711	.000

a. Dependent Variable: KEMAMPUAN ESTETIS SISWA

Berdasarkan [Tabel 4](#), didapatkan nilai $a = 30,018$ dan nilai $b = 1,220$ sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 30,018 + 1,220X$. Nilai konstanta sebesar 30,018 mengandung arti bahwa variabel kemampuan estetis siswa memiliki nilai konsisten sebesar 30,018. Koefisien regresi X sebesar 1,220 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% berkarya seni tiga dimensi, maka kemampuan estetis siswa bertambah sebesar 1,220. Koefisien regresi tersebut bernilai positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa arah pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa adalah positif.

Berdasarkan [Tabel 4](#), diperoleh juga nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat dilihat bahwa nilai t hitung 13,711 dan t table 2,052. Maka t-hitung lebih besar dari t-tabel yaitu $13,711 > 2,052$, melalui perhitungan ini dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang penulis ajukan yaitu “terdapat pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul”. Untuk menerima atau menolak hipotesis dapat dilihat melalui output [Table 5](#) ANOVA.

Tabel 5. ANOVA
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1483.483	1	1483.483	187.986	.000 ^b
	Residual	213.069	27	7.891		
	Total	1696.552	28			

a. Dependent Variable: KEMAMPUAN ESTETIS SISWA

b. Predictors: (Constant), BERKARYA SENI TIGA DIMENSI

Dari output tersebut diketahui bahwa F hitung = 187,986 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi kemampuan estetis atau dalam artian lain berkarya seni tiga dimensi berpengaruh secara simultan terhadap kemampuan estetis siswa. Besarnya pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa dapat dilihat pada output hasil uji koefisien determinasi yang tertera pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Output Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.935 ^a	.874	.870	2.809

a. Predictors: (Constant), BERKARYA SENI TIGA DIMENSI

Berdasarkan **Tabel 6**, menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0,935. Persentase pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa dijelaskan melalui koefisien determinansi (R square) yang merupakan hasil pengkuadratan R. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinansi (R square) sebesar 0,874 yang mengandung pengertian bahwa variable bebas (berkarya seni tiga dimensi) memiliki pengaruh terhadap variable terikat (kemampuan estetis) sebesar 87,4%, sedangkan sisanya yakni 12,6% dipengaruhi oleh variable-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan hasil analisis data diatas, dapat dikatakan bahwa berkarya seni tiga dimensi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan estetis. Temuan pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh **Wahyudi & Nurjaman (2018)** yang mendapatkan hasil bahwa kegiatan mozaik berpengaruh positif signifikan terhadap kemampuan motorik halus anak usia 4-6 tahun. Hal ini didukung oleh penelitian **Hayati et al. (2023)** bahwa terdapat pengaruh penggunaan bubur kertas terhadap kreativitas seni rupa siswa di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul hal ini dibuktikan dengan hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai t hitung 13,711 dan t table 2,052 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($13,711 > 2,052$). Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh dan signifikan). Jadi berkarya seni tiga dimensi merupakan variable bebas yang berpengaruh secara positif dan signifikansi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul. Berdasarkan hasil uji r^2 atau koefisien determinansi terdapat pengaruh positif dan signifikansi antara berkarya seni tiga dimensi terhadap kemampuan estetis siswa di kelas 2 SDN 1 Mayongkidul sebesar sebesar 87,4%, sedangkan sisanya yakni 12,6% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anuar, H., Nirmala, B., & Samarto, N. (2021). Pengaruh Kegiatan Montase Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 9(3), 23–31. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3184884>
- Wijayanti, L. (2020). Materi Kuliah Estetika Kriya. <http://repository.ikj.ac.id/1363/1/MODUL%20Mtk%20Estetika%20Kriya.pdf>
- Fadhillah, A. N., & Ibrahim, A. (2021). PENINGKATKAN KOMPETENSI BERKARYA RELIEF MELALUI PENGGUNAAN MEDIA TANAH LIAT. *Ranah Seni: Jurnal Pendidikan Seni, Seni dan Desain*, 15(1), 756-762. <https://doi.org/10.24036/ranahseni.v15i1.68>
- Fajrie, N. (2023). *Pembelajaran Seni Rupa: Karya Seni Tiga Dimensi dengan Bahan Tanah Liat*. Penerbit NEM. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Fivtia, S., Shuofika, H., & Fajrie, N. (2015). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Jepara Dalam Peningkatan Karakter Sosial Budaya Siswa Kelas 4 SDN 3 Banyumanis. *Farmasi UMP*, 09. http://repository.ump.ac.id/1837/3/Sri_Yani_BAB_II.pdf
- Hariyani, T. I., Fajrie, N., & Roysa, M. (2021). Kreativitas Seni Melalui Metode Collective Painting. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i2.6237>



- Haryono, M., Sasongko, R. N., & Kristiawan, M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Melalui Media Plastisin Tepung Paud Okvikha Kota Bengkulu. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i1.2200>
- Hayati, C., Khaleda Nurmeta, I., & Hamdani Maula, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Bubur Kertas Terhadap Kreativitas Seni Rupa Siswa Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1100–1108. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7800>
- Hikmawati, U., Siti, R., & Winda, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Membuat Karya Dekoratif. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 7(3), 207–213. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj/article/view/89>
- Muhaimin, M., Fajrie, N., & Setiawan, D. (2021). *Respon Kognitif Anak dalam Produk Permainan Remitan Desa mayong Lor Jepara*. 2(5), 149–150. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/803>
- Nawang, F., Fajrie, N., & Shokib, W. (2023). *Nilai Karakter Anak dalam Permainan Tradisional Lempung (Tanah Liat) di Desa Panggungroyom*. 08. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9129>
- Nilamsari, A., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 490–498. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4695>
- Purhanudin. (2016). Pendidikan Seni dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Waspada*, 2(3), 12–23. <https://ejournal.undaris.ac.id/index.php/waspada/article/view/87>
- Rahayu, I., & Mayar, F. (2019). Pengaruh Tanah Liat Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah 29 Tanjung Aur Padang. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 32–40. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i1.47>
- Salam, S. (2020). *PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA*. Badan Penerbit UNM. [Google Scholar](https://scholar.google.com/)
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Playdough. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 28. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.13557>
- Sarbaini, S., Zukrianto, Z., & Nazaruddin, N. (2022). Pengaruh Tingkat Kemiskinan Terhadap Pembangunan Rumah Layak Huni Di Provinsi Riau Menggunakan Metode Analisis Regresi Sederhana. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 1(3), 131–136. <https://doi.org/10.55826/tmit.v1i3i1.46>
- Sari, W. S. K., Fajrie, N., & Kironoratri, L. (2024). Kreativitas Karya Dekoratif Siswa dalam Pembelajaran Project Based Learning pada Kelas IV SD 5 Gondangmanis Kabupaten Kudus. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4787>
- Wahyudi, I. N., & Nurjaman, I. (2018). Pengaruh Kegiatan Mozaik Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 12. <https://doi.org/10.31000/ceria.v7i1.560>
- Yeni, I. (2013). *Laporan Karya Seni Penciptaan Lagu Mars Ikatan Konselor Indonesia*. http://repository.unp.ac.id/1540/1/1_INDRA_YENI_196_2013.pdf