



## Pemanfaatan *Tote Bag* Sebagai Media Pembelajaran Seni Lukis di SMP Negeri 10 Semarang

Shofiyyah Prasetyani<sup>1\*</sup>, Ratih Ayu Pratiwinindya<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: [shofiaprasetyani@gmail.com](mailto:shofiaprasetyani@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [ratihayu\\_psr@mail.unnes.ac.id](mailto:ratihayu_psr@mail.unnes.ac.id)<sup>2</sup>

\*Penulis Korespondensi: [shofiaprasetyani@gmail.com](mailto:shofiaprasetyani@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** *This research was motivated by the dominance of conventional media in junior high school painting lessons, which results in less varied and contextual learning experiences for students. This study aimed to describe the use of Tote Bags as a learning medium in painting instruction at SMP Negeri 10 Semarang. The research employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques including observation, semi-structured interviews, questionnaires, and documentation during eight-grade painting lessons. The focus of the study covered the learning process in the stages of planning, implementation, and evaluation, as well as the analysis of students' artworks and responses toward the use of Tote Bags. The use of Tote Bags in painting lessons not only served as a medium for students to express creativity, but also increased student engagement during the learning process. The learning activities were conducted using the Project Based Learning (PBL) model and involved 32 eight-grade students. The results showed that use of Tote Bags as a learning medium was able to enhance student engagement, creativity, and motivation in creating artworks. Students' artworks demonstrated visual diversity, both figurative and decorative, through more varied explorations of color, composition, and form compared to the use of paper media. In addition, students responded positively because Tote Bags have aesthetic, functional, and environmentally friendly values. Therefore, Tote Bags can be considered a contextual learning medium that supports meaningful and creative learning experiences in art education.*

**Keywords:** *Creativity; Learning Media; Painting; Project Based Learning; Tote Bag.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan media konvensional dalam pembelajaran seni lukis di SMP yang menyebabkan pengalaman belajar siswa kurang variatif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran seni lukis di SMP Negeri 10 Semarang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara semi-terstruktur, kuesioner, dan dokumentasi pada kegiatan pembelajaran seni lukis kelas VIII. Fokus penelitian meliputi proses pembelajaran pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta analisis hasil karya dan respon siswa terhadap penggunaan *Tote Bag*. Pembelajaran seni lukis menggunakan media *Tote Bag* tidak hanya menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas, tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan dengan model Project Based Learning (PBL) dan diikuti oleh 32 siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan motivasi dalam berkarya. Karya siswa memperlihatkan keberagaman visual, baik figuratif maupun dekoratif, melalui eksplorasi warna, komposisi, dan bentuk yang lebih variatif dibandingkan penggunaan media kertas. Selain itu, siswa memberikan respon positif karena *Tote Bag* memiliki nilai estetis, fungsional, dan ramah lingkungan. Dengan demikian, *Tote Bag* dapat menjadi media pembelajaran yang kontekstual yang mendukung pengalaman belajar kreatif dan bermakna dalam pembelajaran seni rupa.

**Kata kunci:** Kreativitas; Media Pembelajaran; Project Based Learning; Seni Lukis; *Tote Bag*.

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya pada jenjang SMP memiliki peran strategis dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berekspresi, serta kepercayaan diri siswa. Capaian tujuan pendidikan yang terstruktur dan berkesinambungan dapat terjadi karena pentingnya kurikulum dalam mengarahkan siswa (Barlian Ujang Cepi et al., 2022). Semua ekspresi emosional, ide, gagasan, dan imajinasi siswa dapat disalurkan melalui kegiatan berkarya seni,

karya seni visual tersebut dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kepekaan estetis siswa. Kreativitas dihasilkan melalui beberapa tahapan, tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya, yang melibatkan proses berpikir yang fleksibel, orisinal, dan elaboratif (Utami Munandar, 2009). Selain itu, motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses berkarya juga memengaruhi kreativitas (Nelson & Pd, 2016). Harapan dari pembelajaran dalam konteks Kurikulum Merdeka adalah mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan potensinya (Pratiwi et al., 2023). Hal ini juga diperkuat oleh (Pratiwinindya Ratih Ayu & Triyanto, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan inovasi media dan teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, fleksibel, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran seni lukis di sekolah masih cenderung didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti kertas gambar, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi kurang variatif dan kurang kontekstual. Pengaruh dari kondisi tersebut adalah belum optimalnya perkembangan kreativitas siswa, serta berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Kemudian keterampilan eksplorasi media, kemampuan mengolah unsur rupa, serta keberanian siswa dalam bereksperimen dengan teknik dan ide visual menjadi kurang terasah. Apabila kondisi ini terus berlangsung, pembelajaran seni lukis berpotensi hanya berorientasi pada penyelesaian tugas, bukan pada penguatan proses kreatif dan pengalaman estetis siswa secara bermakna. Sejalan dengan pendapat (Fatahillah Rizal Sofyana & Pratiwinindya Ratih Ayu, 2023) yang menegaskan bahwa guru perlu mengembangkan media dan teknik pembelajaran guna memberikan pengalaman berkarya yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Maka dari itu, inovasi media pembelajaran diperlukan yang memadai dalam meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa.

Dalam pembelajaran seni rupa, media yang dipilih tidak sebatas berguna sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, namun juga berfungsi sebagai sarana dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan praktik langsung. Pembelajaran seni rupa dapat disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekitar, baik dari segi sosial maupun ekonomi, sehingga menjadi lebih kontekstual bagi siswa (Fatahillah Rizal Sofyana & Pratiwinindya Ratih Ayu, 2023). Media yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat meningkatkan partisipasi belajar, pengembangan kreativitas, serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih autentik dan relevan dengan kehidupan siswa. Selain itu, penggunaan media yang inovatif juga sejalan dengan teori *konstruktivisme* yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Suparlan, 2019) Melalui pengalaman tersebut, siswa

tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan, kepekaan estetis, serta kemampuan dalam mengambil keputusan visual secara sadar (Arnheim Rudolf, 1974).

SMP Negeri 10 Semarang dikenal sebagai sekolah yang memberi perhatian pada pengembangan karakter serta kepedulian terhadap lingkungan, salah satunya melalui program Adiwiyata. Berdasarkan hasil observasi awal, media pembelajaran seni lukis di SMP Negeri 10 Semarang masih dominan menggunakan media konvensional seperti kertas gambar, sehingga variasi eksplorasi media dan pengalaman berkarya siswa belum optimal. Oleh karena itu, penggunaan *Tote Bag* dipilih sebagai media alternatif karena bersifat fungsional, ramah lingkungan, serta dapat memperkenalkan siswa pada media berkarya yang baru yang lebih kontekstual dan mendukung budaya sekolah yang peduli lingkungan.

Selain itu, penggunaan *Tote Bag* dalam pembelajaran seni juga dapat dikaitkan dengan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), khususnya pada tema kepedulian terhadap lingkungan, melalui kegiatan ini siswa menjadi lebih kreatif, tetapi juga memahami pentingnya pemanfaatan barang yang ramah lingkungan (Septia et al., 2025). Selain itu, integrasi nilai kepedulian lingkungan melalui pembelajaran seni lukis memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa. Kegiatan berkarya yang dikaitkan dengan isu lingkungan tidak hanya menghadirkan pengalaman estetis, tetapi juga mendorong tumbuhnya kesadaran ekologis sejak dini. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga produk yang memiliki nilai guna dan mendukung gaya hidup berkelanjutan.

Berbagai penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa *Tote Bag* dapat dimanfaatkan sebagai media berkarya seni yang kreatif dan memiliki nilai fungsional. (Septia et al., 2025) meneliti proses kreatif siswa melalui kegiatan P5 sebagai bagian dari pembelajaran kokurikuler bertema lingkungan. (Rimbawan et al., 2025) menyoroti kegiatan workshop melukis *Tote Bag* sebagai sarana pengembangan kreativitas dan edukasi lingkungan pada anak sekolah dasar. Sementara itu, (Dwi Putri et al., 2025) membuktikan bahwa penggunaan *Tote Bag* dapat meningkatkan hasil belajar seni rupa melalui penelitian eksperimen di tingkat sekolah dasar.

Meskipun demikian, kajian pemanfaatan *Tote Bag* masih didominasi pada konteks kegiatan P5 dan jenjang sekolah dasar. Penelitian yang mengkaji penggunaan *Tote Bag* dalam pembelajaran seni lukis pada jenjang SMP dalam konteks intrakurikuler, khususnya yang menganalisis perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, hasil karya, serta respons siswa secara komprehensif, masih relatif terbatas.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara kualitatif perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni lukis menggunakan media

*Tote Bag* pada siswa SMP Negeri 10 Semarang, serta menganalisis hasil karya dan respons siswa terhadap penggunaan media *Tote Bag* dalam pembelajaran seni lukis intrakurikuler di jenjang SMP yang dianalisis secara komprehensif dari aspek proses hingga respons siswa.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami secara mendalam proses pembelajaran seni lukis menggunakan media *Tote Bag* yang berlangsung secara alami di kelas. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap fenomena pembelajaran secara kontekstual dengan menekankan pada proses serta makna yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Lexy J. Moleong, 2014; Sugiyono, 2013). Metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan pelaksanaan pembelajaran secara sistematis, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam pembelajaran seni lukis dengan memanfaatkan media *Tote Bag*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Semarang dengan melibatkan siswa kelas VIII sebanyak 32 orang sebagai subjek penelitian. Objek penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran seni lukis menggunakan media *Tote Bag*, serta hasil karya dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan pengumpulan data. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menetapkan subjek penelitian, serta menyiapkan perangkat pembelajaran dan perlengkapan melukis pada *Tote Bag*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengacu pada rancangan pembelajaran yang telah disusun, di mana guru menyampaikan materi, menjelaskan teknik melukis, kemudian siswa melakukan praktik melukis pada *Tote Bag*. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati aktivitas siswa, tingkat keterlibatan dalam proses berkarya, serta dinamika pembelajaran di kelas. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian terhadap hasil karya siswa sekaligus mengevaluasi jalannya pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti juga mengumpulkan data terkait respons siswa terhadap penggunaan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan observasi, wawancara semi-terstruktur, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas serta interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa yang dipilih secara purposive untuk memperoleh informasi terkait pengalaman, persepsi, serta tanggapan terhadap penggunaan *Tote Bag*. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kecenderungan respons siswa secara lebih

luas setelah mengikuti pembelajaran. Dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil karya *Tote Bag* siswa.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperiksa melalui triangulasi teknik dan sumber dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan konsistensi sekaligus meningkatkan validitas data yang diperoleh selama penelitian.

Analisis data mengacu pada model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi serta menyederhanakan data sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk deskriptif agar lebih mudah dipahami. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan yang didasarkan pada pola, keterkaitan, serta makna dari data yang diperoleh. Analisis data dilakukan secara berkelanjutan dari tahap pengumpulan data hingga penyusunan kesimpulan akhir penelitian.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Proses Pembelajaran Seni Lukis Menggunakan *Tote Bag***

Pembelajaran seni lukis menggunakan media *Tote Bag* dilaksanakan melalui tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran dirancang secara sistematis agar dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap perencanaan, guru menyusun perangkat pembelajaran yang mencakup tujuan, materi, model, metode, media, serta sistem penilaian. Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan siswa dalam menerapkan ragam hias pada media *Tote Bag* sekaligus mengembangkan kreativitas siswa. Fokus ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada hasil akhir, melainkan juga pada tahap proses berkarya siswa. Materi pembelajaran mencakup unsur dan prinsip seni rupa, seperti garis, warna, bentuk, tekstur, serta prinsip komposisi yang menjadi dasar dalam penciptaan karya (Suhermawan Rachmat & Nugraha Rizal Ardhya, 2010)

Penggunaan model *Project Based Learning* (PJBL), yang menempatkan siswa sebagai fokus utama pembelajaran melalui kegiatan proyek. Pemilihan model ini menunjukkan upaya guru dalam menciptakan pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Metode yang digunakan meliputi ceramah, demonstrasi, dan penugasan, yang dipadukan dengan penggunaan video sebagai referensi visual. Kombinasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif.

Pemilihan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran dilatarbelakangi oleh kebutuhan variasi media serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Selain memiliki nilai estetika, *Tote Bag* memiliki nilai fungsional dan ekologis sebagai pengganti kantong plastik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Pada tahap pelaksanaan, terjadi peningkatan keterlibatan kognitif siswa yang tercermin dari aktivitas bertanya dan eksplorasi teknik pewarnaan tidak hanya menunjukkan keterlibatan siswa secara partisipatif, tetapi juga mengindikasikan adanya proses berpikir metakognitif. Siswa mulai mampu mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi serta mencari strategi penyelesaian mandiri selama proses berkarya. Kondisi ini menunjukkan berkembangnya kemampuan (*self regulated learning*), di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif mengelola proses belajarnya sendiri. Hal tersebut menjadi indikator keterlibatan kognitif tingkat tinggi dalam pembelajaran seni rupa.



**Gambar 1.** Proses Pewarnaan Siswa.

Tahap Evaluasi dilakukan melalui penilaian proses dan hasil. Evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik (Triyanto et al., 2019). Dalam penelitian ini, penilaian proses mencakup keterlibatan siswa, sedangkan penilaian hasil mencakup kualitas visual karya. Pendekatan ini menunjukkan penerapan penilaian autentik (Sani Ridwan Abdullah, 2016). Fleksibilitas waktu yang diberikan guru menunjukkan adanya diferensiasi pembelajaran, sehingga kebutuhan dan kemampuan siswa dapat terakomodasi secara lebih optimal.

### **Hasil Karya dan Respons Siswa**

Penggunaan media *Tote Bag* menghasilkan karya siswa dengan berbagai karakter visual, baik dalam pendekatan figuratif maupun dekoratif. Keberagaman ini tidak hanya mencerminkan variasi bentuk visual, tetapi juga menunjukkan fleksibilitas dalam proses

berpikir kreatif siswa melalui stilisasi, yaitu transformasi bentuk dari representatif menuju dekoratif.



**Gambar 2.** Salah satu karya siswa.

Pada karya figuratif-dekoratif (Gambar 2) menunjukkan karya siswa dengan kompleksitas visual yang relatif tinggi melalui penggabungan objek figuratif berupa rusa dengan elemen dekoratif flora. Komposisi karya memperlihatkan penempatan objek utama di bagian pusat bidang gambar, sehingga menciptakan titik fokus (*emphasis*) yang kuat. Elemen pendukung berupa ornamen tumbuhan disusun secara seimbang di sekeliling objek utama, sehingga menghasilkan kesatuan visual (*unity*) yang harmonis.

Dari aspek warna, penggunaan warna kontras seperti merah, hijau, dan biru memperkuat daya tarik visual serta menegaskan bentuk objek utama. Selain itu, garis lengkung pada elemen flora menciptakan kesan dinamis dan memberikan irama visual (*rhythm*) yang mendukung keseluruhan komposisi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengintegrasikan unsur dan prinsip seni rupa secara terpadu dalam satu kesatuan karya. Hal ini sejalan dengan pendapat Ocvirk et al. dalam *Art Fundamentals: Theory and Practice* yang menyatakan bahwa prinsip seni rupa seperti keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan kesatuan (*unity*) merupakan dasar dalam membangun komposisi visual yang harmonis.

Secara interpretatif, karya ini mengindikasikan bahwa siswa tidak hanya merepresentasikan objek secara visual, tetapi juga mulai melakukan eksplorasi dan pengembangan ide melalui penggabungan unsur figuratif dan dekoratif. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya perkembangan dalam berpikir visual yang bersifat eksploratif, di mana siswa mampu mengambil keputusan dalam menentukan komposisi, warna, dan bentuk secara mandiri. Kemampuan ini mencerminkan proses berpikir visual yang aktif, di mana siswa tidak hanya mereproduksi bentuk, tetapi juga melakukan pertimbangan estetis secara sadar dalam menyusun elemen visual (Arnheim Rudolf, 1974). Penggabungan objek figuratif dengan

elemen dekoratif tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep ragam hias secara dasar, tetapi juga mampu mengembangkannya melalui proses stilisasi dan deformasi bentuk visual.



**Gambar 3.** Salah satu karya siswa.

Sebaliknya, karya dekoratif stilisasi (Gambar 3) menunjukkan adanya kecenderungan dekoratif stilisasi, yang ditandai dengan pengolahan bentuk secara ornamental dan tidak sepenuhnya merepresentasikan objek nyata secara realistis. Bentuk utama yang disusun dengan pendekatan stilisasi sehingga menghasilkan tampilan visual yang lebih simbolik dan estetis.

Dari segi komposisi, karya ini memperlihatkan keseimbangan visual (*balance*) melalui penempatan objek utama di bagian tengah bidang gambar. Elemen pendukung tersusun secara terarah dan terorganisir, sehingga menciptakan kesan stabil. Penggunaan garis lengkung dan detail ornamen memperkuat karakter dekoratif serta memberikan kesan dinamis.

Dalam aspek warna, siswa menggunakan kombinasi warna kontras seperti kuning, merah, dan biru yang mampu menarik perhatian visual sekaligus mempertegas bentuk utama. Meskipun warna yang digunakan cukup mencolok, susunan warna tetap menunjukkan keselarasan (*harmony*), sehingga tidak menimbulkan kesan berlebihan. Jika ditinjau dari prinsip seni rupa, karya ini menonjolkan unsur irama (*rhythm*) melalui pengulangan motif yang konsisten. Ada penekanan (*emphasis*) pada objek utama yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengarahkan perhatian visual secara efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi internalisasi konsep unsur dan prinsip seni rupa dalam proses berpikir visual siswa.

Secara interpretatif, karya ini menunjukkan bahwa siswa mulai mengembangkan pola berpikir visual yang lebih terstruktur dalam menyusun komposisi. Pendekatan stilisasi yang digunakan menunjukkan kemampuan dalam menyederhanakan bentuk tanpa menghilangkan nilai estetis.

Perbedaan karakter visual tersebut mengindikasikan adanya variasi strategi kognitif dalam proses kreatif siswa, baik yang bersifat eksploratif maupun sistematis. Hal ini

memperkuat bahwa media pembelajaran memiliki peran sebagai stimulus dalam membentuk cara berpikir visual dan pendekatan kreatif siswa. Variasi ini menunjukkan bahwa media *Tote Bag* mampu mengakomodasi keragaman gaya visual tanpa membatasi proses kreatif siswa, sejalan dengan teori kreativitas (Utami Munandar, 2009), yang menyatakan bahwa kreativitas ditandai oleh kemampuan berpikir fleksibel, orisinal, dan elaboratif dalam mengembangkan ide.

Jika dibandingkan dengan penggunaan media kertas, karya pada media *Tote Bag* menunjukkan peningkatan dalam kompleksitas komposisi, keberanian penggunaan warna, serta eksplorasi bentuk. Hal ini mengindikasikan bahwa karakter media memiliki peran sebagai stimulus kognitif yang memengaruhi cara siswa memproses, mengembangkan, dan merepresentasikan ide visual.

Respons positif siswa terhadap penggunaan *Tote Bag* tidak hanya menunjukkan peningkatan ketertarikan, tetapi juga menunjukkan adanya keterhubungan antara karakter media dengan kebutuhan belajar siswa. Aspek fungsional *Tote Bag* berperan sebagai penguat motivasi intrinsik karena karya yang dihasilkan memiliki nilai guna, sehingga pembelajaran tidak lagi dipersepsikan sebagai tugas akademik semata, melainkan sebagai pengalaman yang relevan secara personal.

### **Pemanfaatan *Tote Bag* dalam Pembelajaran Seni Lukis**

Penggunaan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran menunjukkan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran seni lukis. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan berkarya, serta berkembangnya keterlibatan kognitif dan afektif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa karena media yang digunakan memiliki fungsi nyata di luar kelas. Kondisi ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mendorong keterkaitan antara konsep yang dipelajari dengan pengalaman empiris yang mereka alami secara langsung.

Temuan ini sejalan dengan konsep *learning by doing* yang menekankan bahwa pengalaman langsung berperan dalam pemahaman (Dewey John, 1938). Dalam konteks ini, karakteristik *Tote Bag* yang fungsional memperkuat motivasi intrinsik siswa, karena karya yang dihasilkan memiliki relevansi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk keterlibatan kognitif yang lebih mendalam, yang tercermin dalam kemampuan siswa mengeksplorasi teknik, mengatasi kendala media, serta mengambil keputusan visual secara mandiri selama proses berkarya.

Dari perspektif kreativitas, penggunaan *Tote Bag* membuka ruang eksplorasi yang lebih luas, sehingga siswa mampu mengembangkan variasi ide dan strategi visual. Hal ini menunjukkan adanya fleksibilitas dalam berpikir kreatif, sebagaimana dikemukakan oleh (Utami Munandar, 2009), yang menekankan bahwa kreativitas tidak hanya terlihat dari hasil akhir, tetapi juga dari proses berpikir yang melibatkan keluwesan, kelenturan, dan kebaruan.

Namun demikian, efektivitas penggunaan media ini juga dipengaruhi oleh kesiapan teknis dan pedagogis, khususnya dalam menghadapi karakteristik media kain. Kendala yang muncul menunjukkan bahwa inovasi media perlu diimbangi dengan strategi pembelajaran yang adaptif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran dalam seni rupa tidak dapat dipandang sebagai aspek teknis semata, melainkan sebagai bagian dari strategi pedagogis yang memengaruhi proses berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, *Tote Bag* tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif, tetapi sebagai medium yang mampu mengintegrasikan aspek estetika, fungsi, dan pengalaman belajar yang kontekstual.

#### 4. KESIMPULAN

Pemanfaatan *Tote Bag* sebagai media pembelajaran seni lukis di SMP Negeri 10 Semarang mengindikasikan bahwa media kontekstual dan fungsional mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Proses pembelajaran yang terstruktur melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga memperkuat pengalaman belajar yang bermakna.

Temuan ini menegaskan peran media pembelajaran sebagai stimulus kognitif dan visual yang memengaruhi cara siswa mengembangkan ide, mengambil keputusan estetis, serta mengeksplorasi bentuk dan warna.

Dengan demikian, *Tote Bag* tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mengintegrasikan aspek estetika, fungsi, dan kesadaran lingkungan dalam pembelajaran seni rupa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. University of California Press.
- Barlian, U. C., Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

- Dwi Putri, W., Tahir, M., & Kemala Dewi, N. (2025). Pengaruh media totebag terhadap hasil belajar seni rupa dalam membuat stempel dari kentang dan ketela kelas IV SDN 02 Tanjung.
- Fatahillah Rizal Sofyana, & Pratiwinindya Ratih Ayu. (2023). Pembelajaran berkarya batik cap dengan stempel berbahan kertas tebal pada siswa kelas IX SMP Negeri 1 Ungaran. *Eduarts*, 12(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Kurniawati, D., & Lestari, F. (2023). Pengaruh media tote bag painting terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.30870/jpks.v8i2.18765>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi* (Cet. 32). Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Nelson, N., & Pd, M. (2016). Kreativitas dan motivasi dalam pembelajaran seni lukis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1.
- Pratiwi, W., Hidayat, S., Studi Teknologi Pendidikan, P., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2023). Kurikulum merdeka sebagai kurikulum masa kini (Merdeka curriculum as the current curriculum). *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1).
- Pratiwinindya Ratih Ayu, & Triyanto. (2019). The experiential evaluation of blended learning in aesthetics subject. <http://ceclace.unnes.ac.id>
- Rimbawan, A., Kadek Novi Sumariani, N., Kadek Adi Putra Wijaya, I., Gede Yudha Pratama, I., Sima, C., & Wayan Surya Dharma, I. (2025). Kreativitas anak melalui kegiatan melukis di atas tote bag dalam rangka peringatan Hari Bumi. *Lentera Widya*, 6.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian autentik* (A. R. D. Aningtyas, Ed.; Cetakan 1). PT Bumi Aksara.
- Septia, A. L., Widyaswara, A. P., Tangkas, A. M., & Marsudi. (2025). Proses kreatif siswa dalam kegiatan P5 bertema lingkungan hidup: Melukis pada tote bag di SMPN 1 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 28(2), 115–121. <https://doi.org/10.24821/ars.v28i2.15367>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Cetakan 19). Alfabeta.
- Suhermawan, R., & Nugraha, R. A. (2010). *Seni rupa untuk SMP/MTs kelas VII, VIII, dan IX*. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Triyanto, Sugiarto, E., Mujiyono, & Pratiwinindya Ratih Ayu. (2019). Pengembangan evaluasi pembelajaran melalui instrumen penilaian kompetensi berkarya seni bagi guru seni budaya SMP di Kabupaten Kudus. *Abdimas*, 23(2). <https://doi.org/10.15294/abdimas.v23i2.17881>
- Wulandari, N. P., & Setiawan, A. (2024). Implementasi pembelajaran seni rupa berbasis kreativitas pada kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Indonesia*, 13(1), 45–56. <https://doi.org/10.24821/jpsi.v13i1.8124>