



## **Pengaruh Model Pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI) Dengan Minat Terhadap Kreatifitas Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Siswa Kelas X Tik Smkn 1 Kamal Bangkalan**

**Dwi Ema Ratnawati<sup>1</sup>, Kusmiati<sup>2</sup>, Sunardjo<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya

<sup>3</sup>Progam Studi PPKn, STKIP PGRI Bangkalan

E-mail: dwiratnawati34@guru.smk.belajar.id

**Abstract.** *This research aims to examine the effect of applying the Aptitude Treatment Interaction (ATI) learning model on students' interest and creativity in creating two-dimensional works of art. This research is motivated by the importance of learning approaches that are adapted to individual student characteristics to increase motivation and learning outcomes. This research used a quasi-experimental research design with two groups, namely the experimental group taught using the ATI model and the control group taught using conventional methods. The research sample was students of class X IK SMKN 1 Kamal Bangkalan who were chosen randomly. Data collection was carried out through interest questionnaires, creativity tests, and observations. The research results showed that there were significant differences between the experimental group and the control group in terms of 1 interest and creativity in making two-dimensional works of art. Students taught using the ATI model show higher interest in learning and produce more creative work compared to students taught using conventional methods. Based on the research results, it can be concluded that the ATI learning model is effective in increasing students' interest and creativity in creating two-dimensional works of art. Therefore, it is recommended that fine arts teachers can apply the ATI learning model in the learning process to improve the quality of learning and student work results.*

**Keywords:** ATI learning model, interest, creativity, two-dimensional fine arts

### **I. Pendahuluan**

#### **A. Latar Belakang**

Di era globalisasi abad ke-21 ini, Materi pelajaran Kreativitas Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi di kelas X memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi (Joyce M., 2019). Melalui kegiatan seni rupa dua dimensi, siswa didorong untuk mengeksplorasi ide-ide baru, bereksperimen dengan berbagai teknik dan media, dan menghasilkan karya seni yang orisinal dan unik. Pentingnya kreativitas membuat karya seni adalah (Arends, 2020). Pertama, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir kritis, kegiatan seni rupa dua dimensi juga dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa, seperti koordinasi tangan-mata dan ketepatan gerakan. Selain itu, seni rupa dua dimensi juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan



berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah. Kedua, meningkatkan rasa percaya diri dan apresiasi estetika, yakni menciptakan karya seni dapat memberikan rasa pencapaian dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, seni rupa dua dimensi juga dapat membantu siswa mengembangkan apresiasi terhadap keindahan dan seni. Ketiga, mempersiapkan siswa untuk masa depan artinya, kreativitas dan imajinasi merupakan keterampilan yang sangat penting di abad ke-21. Kemampuan untuk berpikir kreatif dan inovatif dapat membantu siswa dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam studi, pekerjaan, dan kehidupan pribadi. Keempat, sebagai media ekspresi diri artinya, seni rupa dua dimensi dapat menjadi media bagi siswa untuk mengekspresikan diri, ide, dan perasaan mereka. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami diri mereka sendiri dan orang lain. Kelima, melestarikan budaya lokal, artinya seni rupa dua dimensi dapat menjadi media untuk melestarikan budaya lokal. Siswa dapat mempelajari dan mengekspresikan budaya lokal melalui karya seni mereka. Dengan demikian materi pelajaran kreativitas membuat karya seni rupa dua dimensi memiliki banyak manfaat penting bagi siswa kelas X. Manfaat tersebut antara lain mengembangkan kreativitas dan imajinasi, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan rasa percaya diri dan apresiasi estetika, mempersiapkan siswa untuk masa depan, dan sebagai media ekspresi diri serta melestarikan budaya lokal. Oleh karena itu, penting bagi guru seni rupa untuk memberikan pembelajaran yang efektif dan berkualitas kepada siswa kelas X agar mereka dapat memperoleh manfaat yang maksimal dari materi pelajaran ini.

Namun berdasarkan observasi ditemukan bahwa kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa dua dimensi masih rendah. Hal ini dapat disebabkan, karena: (1) Ketidaktepatan pemilihan model pembelajaran. Seringkali model pembelajaran yang digunakan di kelas tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan hasil belajarnya pun tidak optimal; (2) Rendahnya kreativitas membuat karya seni rupa dua dimensi siswa, antara lain: kurangnya motivasi belajar siswa; model pembelajaran yang tidak tepat; kurangnya media dan sumber belajar; dan guru yang kurang menguasai materi, masih banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari materi karya seni dua dimensi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: kurangnya pemahaman tentang manfaat mempelajari karya seni dua dimensi; stigma bahwa karya seni dua dimensi hanya untuk siswa yang berbakat seni; metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan siswa; kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk pembelajaran seni rupa (Arianti, 2021). Akibatnya, banyak siswa yang tidak mendapatkan manfaat dari pembelajaran karya seni dua dimensi. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan abad ke-21 mereka dan membatasi peluang mereka untuk berhasil dalam kehidupan (Chrysanti Angge, 2021). Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa berdasarkan data awal diperoleh bahwa hasil pembelajaran masih rendah. Hasil observasi di SMKN 1 Kamal pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 diperoleh data hasil pembelajaran seni budaya rendah, dari kelas X P PL sebanyak 26 siswa terdapat 16 siswa nilai seni budaya rata-rata memperoleh 65, kelas X TKJ sebanyak 30 terdapat 20 siswa nilai seni budaya rata-rata memperoleh 68, ini menunjukkan daya serap siswa belum bisa dikatakan baik karena hasil yang diperoleh siswa belum mencapai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah tersebut yakni sebesar 70. Dilihat dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa di sekolah tersebut mendapatkan nilai ulangan harian dari rata-rata memperoleh 65, berarti



siswa belum memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar yang masih tergolong rendah ini disebabkan adanya ketidak berhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Zulkipli (2019) faktor-faktor seperti: pemilihan model pembelajaran, penguasaan materi oleh guru, sarana prasarana pendukung, serta kesiapan minat siswa dalam menerima pelajaran, sebagai penentu keberhasilan proses belajar mengajar. Hasil observasi di kelas X SMKN 1 Kamal, diperoleh bahwa setiap peserta didik memiliki perbedaan individu, terutama perbedaan dalam kemampuan (aptitude) akademiknya, dijumpai dalam masing-masing kelas adanya peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan (aptitude) yakni ada peserta didik yang memiliki kemampuan (aptitude) tinggi, sedang dan rendah. Informasi lain yang diperoleh dari observasi yaitu pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas X SMKN 1 Kamal, model yang paling sering digunakan di sekolah adalah pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran konvensional belum peduli atau belum mampu mengapresiasi serta mengakomodasi perbedaan-perbedaan individual peserta didik.

Untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa dua dimensi diperlukan model pembelajaran yang interaktif dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang interaktif adalah Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) (Joyce, B., & Weil, M. 2020). Model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) adalah model pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar siswa dalam proses pembelajaran. Model ini membagi siswa menjadi beberapa kelompok berdasarkan gaya belajarnya dan memberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda-beda kepada setiap kelompok (Gage, N. L., & Berliner, D. C., 2019). Model Aptitude Treatment Interaction merupakan suatu model yang berisikan sejumlah strategi pembelajaran (treatment) yang efektif digunakan untuk peserta didik tertentu sesuai dengankarakteristik kemampuannya (Nuridin; 2021). Model pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) memperlakukan setiap peserta didik sesuai dengan perbedaan kemampuannya (aptitude), setiap peserta didik mendapat perhatian yang sesuai dari gurunya sehingga peserta didik dapat belajar lebih optimal. Ciri khusus dari ATI (Aptitude Treatment Interaction) adalah memberikan perlakuan (treatment) yang cocok dengan perbedaan kemampuan (aptitude) peserta didik, yaitu perlakuan (treatments) yang secara optimal dan efektif diterapkan untuk peserta didik yang berbeda tingkat kemampuannya. Kekhasan model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) terletak pada preposisi yang dikemukakannya, yaitu "optimalisasi prestasi akademik/hasil belajar yang akan diperoleh, bilamana pembelajaran (treatment) cocok dan sesuai (matched) dengan karakteristik kemampuan (aptitude) peserta didik (Nuridin, 2021).

Selain faktor yang mempengaruhi kreativitas dalam membuat karya seni rupa dua dimensi, ada faktor lain yaitu Minat Siswa. Minat siswa terhadap seni rupa dua dimensi dapat menjadi faktor yang mempengaruhi kemampuannya dalam membuat karya seni rupa dua dimensi. Siswa yang memiliki minat terhadap seni rupa dua dimensi akan lebih termotivasi untuk belajar dan berusaha untuk menghasilkan karya seni yang baik (Slavin, D. W.; 2019). Mengutip pendapat Daniel Goleman (2020: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ) yakni adanya minat belajar siswa, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama. Minat belajar siswa sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya minat mendorong



semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya minat akan melemahkan semangat belajar. Minat merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa minat tidak akan berhasil dengan maksimal. Minat memegang peranan yang amat penting dalam belajar. Maslow (1920) dengan teori kebutuhannya, menggambarkan hubungan hirarkhis dan berbagai kebutuhan, di ranah kebutuhan pertama merupakan dasar untuk timbul kebutuhan berikutnya. Jika kebutuhan pertama telah terpuaskan, barulah manusia mulai ada keinginan untuk memuaskan kebutuhan yang selanjutnya. Pada kondisi tertentu akan timbul kebutuhan yang tumpang tindih, contohnya adalah orang ingin makan bukan karena lapar tetapi karena ada kebutuhan lain yang mendorongnya. Jika suatu kebutuhan telah terpenuhi atau perpuaskan, itu tidak berarti bahwa kebutuhan tersebut tidak akan muncul lagi untuk selamanya, tetapi kepuasan itu hanya untuk sementara waktu saja. Manusia yang dikuasai oleh kebutuhan yang tidak terpuaskan akan termotivasi untuk melakukan kegiatan guna memuaskan kebutuhan tersebut (Maslow, 1920).

Menurut Kompri (2019:3), Minat merupakan sebuah kekuatan dalam diri seseorang yang menimbulkan rasa antusias pada saat melaksanakan suatu kegiatan, hal ini dapat bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Sesuai dengan pendapat tersebut minat dianggap sangat penting dalam upaya kegiatan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan manfaatnya. Fungsi minat adalah sebagai berikut: 1) mendorong timbulnya kegiatan, sehingga tanpa adanya minat yang ada dalam diri siswa maka tidak akan timbul pula suatu kegiatan contohnya belajar; 2) minat berfungsi sebagai pengarah yang mengarahkan kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai; 3) minat sebagai penggerak, dalam hal ini minat dapat menentukan cepat atau lambat suatu kegiatan. Minat sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, sehingga minat belajar yang baik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, dirumuskan permasalahan "Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dan minat terhadap kreativitas membuat karya seni rupa dua dimensi siswa SMKN 1 Kamal Bangkalan?" Sedangkan tujuan penelitian adalah Untuk menguji dan membuktikan serta mendiskripsikan ada atau tidaknya pengaruh secara bersama-sama antara model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dan minat terhadap kreativitas membuat karya seni rupa dua dimensi siswa SMKN 1 Kamal Bangkalan.

## B. Landasan Teori

Landasan teori pertama, Model Pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI). Model pembelajaran ATI merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kesesuaian antara karakteristik siswa (aptitude) dengan metode pembelajaran (treatment) yang diberikan. Cronbach (dalam Agus, 2017) mengemukakan bahwa keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh interaksi antara kemampuan awal siswa (aptitude) dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Dalam konteks seni rupa, model ATI dapat diadaptasi dengan cara menyesuaikan metode pembelajaran dengan minat dan bakat siswa.

Landasan teori kedua, adalah Minat. Minat adalah kecenderungan atau kegemaran seseorang terhadap suatu objek, aktivitas, atau bidang tertentu (Slavin, 2011). Minat memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar, karena minat dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Minat yang tinggi terhadap



seni rupa akan mendorong siswa untuk lebih kreatif dan menghasilkan karya-karya yang berkualitas.

Landasan teori ketiga adalah Kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat (Guilford, 1967). Dalam konteks seni rupa, kreativitas dapat diwujudkan dalam bentuk karya-karya seni yang unik dan inovatif. Kreativitas siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan dan minat siswa terhadap mata pelajaran seni rupa. Kaitan antara Model ATI, Minat, dan Kreativitas, Berdasarkan kajian literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang erat antara model pembelajaran ATI, minat, dan kreativitas siswa. Model pembelajaran ATI yang sesuai dengan minat dan bakat siswa dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Minat yang tinggi terhadap seni rupa akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menghasilkan karya seni.

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan kreativitas siswa antara kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan model ATI dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran (ATI dan konvensional) dan minat belajar siswa. Variabel dependennya adalah kreativitas membuat karya seni dua dimensi. Variabel kontrol yang perlu diperhatikan adalah usia, jenis kelamin, dan latar belakang pendidikan siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Kamal. Sampel diambil secara acak sederhana sebanyak 60 siswa, kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria inklusi adalah siswa yang bersedia mengikuti penelitian dan memiliki persetujuan dari orang tua.

Instrumen Penelitian. Untuk mengukur kreativitas, akan digunakan tes kreativitas Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT). Minat belajar akan diukur menggunakan angket minat belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Prosedur Penelitian. Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis data. Pada tahap pelaksanaan, kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran dengan model ATI, sedangkan kelompok kontrol akan menerima pembelajaran konvensional. Data akan dikumpulkan melalui tes kreativitas dan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan.

Teknik Analisis Data. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji t untuk membandingkan rata-rata nilai kreativitas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, akan dilakukan analisis korelasi untuk mengetahui hubungan antara minat belajar dengan kreativitas. Analisis data akan dilakukan menggunakan software SPSS.

## III. Hasil Dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Data hasil belajar didapatkan dari hasil pretes dan postes Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi siswa kelas X SMKN 1 Kamal menunjukkan hasil jawaban tes untuk kelas eksperimen yang diperlakukan dengan menggunakan metode pembelajaran ATI dengan nilai rata-rata posttest diperoleh sebesar 84 lebih besar dari nilai



pretes yang hanya 76. Sedang di kelas control yang tidak menggunakan metode pembelajaran ATI nilai rata-rata postes sebesar 65 lebih besar dari pada nilai pretes yang hanya 53. Hal ini berarti nilai rata-rata tes Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi bagi siswa kelas kelas X SMKN 1 Kamal antara kelas control dan kelas eksperimen ada perbedaan, dimana nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control. sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Pretes dan Postes Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi dengan Metode Pembelajaran ATI dan Metode Pembelajaran Konvensional

No.Resp.	Postes		Selisih	Pretes		Selisih
	Control	Eksperimen		Control	Eksperimen	
1.	90	93	-3	63	90	-27
2.	83	87	-4	60	92	-32
3.	93	93	0	60	87	-27
4.	75	90	-15	60	85	-25
5.	77	87	-10	55	80	-25
6.	83	83	0	56	78	-22
7.	80	80	0	51	75	-24
8.	77	77	0	50	74	-24
9.	73	73	0	70	71	-1
10.	70	70	0	71	65	6
11.	75	100	-25	70	80	-10
12.	80	97	-17	60	87	-27
13.	77	93	-16	61	83	-22
14.	73	90	-17	55	80	-25
15.	70	87	-17	57	77	-20
16.	67	83	-16	58	73	-15
17.	63	80	-17	50	70	-20
18.	60	77	-17	67	67	0
19.	70	73	-3	63	63	0
20.	75	70	5	70	60	10
21.	70	100	-30	73	60	13
22.	77	97	-20	70	80	-10
23.	73	93	-20	67	87	-20
24.	70	90	-20	63	83	-20
25.	65	87	-22	60	80	-20
26.	77	83	-6	57	67	-10
27.		80	-80		78	-78
28.		77	-77		77	-77

No.Resp.	Postes		Selisih	Pretes		Selisih
	Control	Eksperimen		Control	Eksperimen	
29		73	-73		65	-65
30		70	-70		60	-60
	1943	2533		1597	2274	
	65	84		53	76	

Berdasarkan table Rekapitulasi tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa hasil pretes dan postes Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua demensi siswa kelas X SMKN 1 Kamal hasil jawaban tes untuk kelas eksperimen yang diperlakukan dengan menggunakan metode pembelajaran ATI dengan nilai rata-rata posttest diperoleh sebesar 84 lebih besar dari nilai pretes yang hanya 76. Sedang di kelas control yang tidak menggunakan metode pembelajaran ATI nilai rata-rata postes sebesar 65 lebih besar dari pada nilai pretes yang hanya 53. Hal ini berarti nilai rata-rata tes Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua demensi bagi siswa kelas X SMKN 1 Kamal antara kelas control dan kelas eksperimen ada perbedaan, dimana nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control.

Selanjutnya hasil pretes dan postes ini diolah dengan statistic melalui program SPSS, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Statistik Nilai Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua demensi

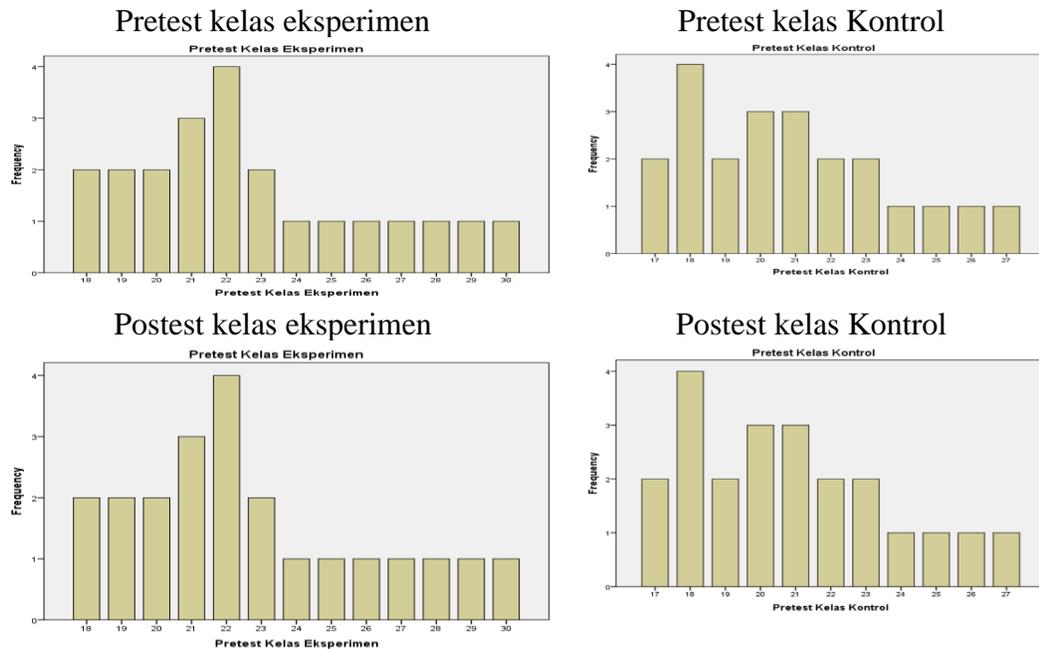
	Postes Eksperimen	Postes.Kontrol	Pretes.Eksperi men	Pretes.Kontrol
Valid	30	26	30	26
Missing	0	4	0	4
Mean	84.43	74.73	75.80	61.42
Std. Error of Mean	1.682	1.476	1.695	1.320
Median	85.00	75.00	77.50	60.00
Mode	87 <sup>a</sup>	70 <sup>a</sup>	80	60
Std. Deviation	9.213	7.524	9.283	6.730
Variance	84.875	56.605	86.166	45.294
Range	30	33	32	23
Minimum	70	60	60	50
Maximum	100	93	92	73
Sum	2533	1943	2274	1597

Berdasarkan table tersebut diatas hasil pretest sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran untuk kelas ekperimen nilai hasil tes rata-rata sebesar 75,80, Sedang hasil pretest kelas control rata-rata sebesar 61,42. Hal ini berarti di kelas eksperimen nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran untuk kelas ekperimen nilai postest rata-rata sebesar 84,43, Sedang hasil postest kelas control rata-rata sebesar 74,73. Hal ini berarti di kelas eksperimen nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control.

Dengan demikian siswa yang belum diberi perlakuan yakni belum menggunakan metode pembelajaran ATI rata-rata hasil belajarnya rendah dibandingkan dengan siswa yang sudah diperlakukan dengan menggunakan metode pembelajaran ATI nilai hasil belajar lebih tinggi.

Selanjutnya Data nilai *pretest* siswa kelas kontrol disajikan dalam tabel frekuensi. Tabel frekuensi berfungsi untuk menyusun data mentah agar mudah dijelaskan ataupun dipahami. Tabel frekuensi ini dikelompokkan berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Berikut ini adalah gambar diagram batang frekuensi hasil belajar nilai *pretest* siswa kelas kontrol.

Gambar1. Diagram Pretest dan Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol



Berdasarkan Gambar di atas terlihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen pada saat *pretest* sebesar 75,80 dimana nilai tertinggi 90 dan terendah 60, sementara kelas kontrol rata-rata sebesar 61,42 dimana nilai tertinggi 73 dan terendah 50. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan.

Setelah melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran ATI dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest*, terjadi peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol. Peningkatan nilai dapat terlihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen meningkat sebesar 84,43 dimana nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah sebesar 70, sementara nilai rata-rata *posttest* (*mean*) kelas kontrol meningkat sebesar 74,73

dimana nilai tertinggi sebesar 93 dan terendah sebesar 60.

Analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata kreativitas siswa pada kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan model ATI dengan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen pada saat *pretest* sebesar 75,80 dimana nilai tertinggi 90 dan terendah 60, sementara kelas control rata-rata sebesar 61,42 dimana nilai tertinggi 73 dan terendah 50. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Setelah melakukan penelitian terhadap kelas eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran ATI dan kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, dilakukan *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil *posttest*, terjadi peningkatan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan pada kelas kontrol. Peningkatan nilai dapat terlihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata (*mean*) kelas eksperimen meningkat sebesar 84,43 dimana nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah sebesar 70, sementara nilai rata-rata *posttest* (*mean*) kelas kontrol meningkat sebesar 74,73 dimana nilai tertinggi sebesar 93 dan terendah sebesar 60. Selanjutnya menguji hipotesis yang diajukan yakni **Ada** pengaruh secara interaksi antara penggunaan metode pembelajaran ATI dan minat siswa terhadap hasil belajar Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi. Hasil analisis menunjukkan, sebagai berikut:

**Tabel 3. Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: hasil belajar

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	3396.836 <sup>a</sup>	3	1132.279	32.877	.000
Intercept	350688.371	1	350688.371	10182.597	.000
Metode.ATI	1371.621	1	1371.621	39.826	.000
Minat	1652.838	1	1652.838	47.992	.000
Metode.ATI * Minat	314.050	1	314.050	9.119	.004
Error	1790.879	52	34.440		
Total	362948.000	56			
Corrected Total	5187.714	55			

. R Squared = .655 (Adjusted R Squared = .635)

Berdasarkan tabel 3 terbaca bahwa nilai  $F_{hitung} = 9,119$  dengan Signifikansi (Sig.) 0,004. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai F dan Signifikansi (Sig.). ketentuan penerimaan ataupun penolakan terjadi jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ .

Dari output dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*asympt sig.*) adalah 0,026. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh



secara interaksi antara penggunaan metode pembelajaran ATI dan minat siswa terhadap hasil belajar Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi.

## B. Pembahasan

Berdasarkan Berdasarkan Tabel diatas terbaca bahwa nilai  $F_{hitung} = 9,119$  dengan Signifikansi (Sig.) 0,004. Sedangkan untuk menguji hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak dengan melihat nilai F dan Signifikansi (Sig.). ketentuan penerimaan ataupun penolakan terjadi jika nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  dan Signifikansi (Sig.)  $< 0,05$  (Alfa) maka  $H_0$  ditolak dan menerima  $H_a$ . Dari output dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*asympt sig.*) adalah 0,026. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat dimaknai bahwa terdapat pengaruh secara interaksi antara penggunaan metode pembelajaran ATI dan minat siswa terhadap hasil belajar Mapel Seni Budaya materi Kreativitas membuat karya seni dua dimensi. Pengaruh Metode Pembelajaran ATI dan Minat Siswa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya dikarenakan Metode pembelajaran ATI menekankan pada pentingnya menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemampuan (aptitude) dan gaya belajar masing-masing siswa. Dalam konteks seni budaya, ini berarti guru harus memperhatikan perbedaan minat, bakat, dan gaya belajar siswa dalam memberikan pembelajaran. Minat Siswa, Minat siswa merupakan dorongan internal yang membuat siswa tertarik dan antusias untuk mempelajari sesuatu. Minat yang tinggi terhadap seni budaya akan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam menghasilkan karya seni.

Adapun Pengaruhnya antara metode pembelajaran dan minat secara bersama-sama terhadap Hasil Belajar, adalah sebagai berikut: Pertama **Penyesuaian Metode, yakni** Metode ATI memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan gaya belajarnya. Jika seorang siswa lebih visual, guru bisa memberikan lebih banyak contoh gambar atau demonstrasi. Jika siswa lebih kinestetik, guru bisa mengajak siswa untuk langsung berpraktik membuat karya; Minat yakni dengan mengetahui minat siswa, guru dapat memilih materi dan aktivitas yang relevan dan menarik bagi siswa. Misalnya, jika siswa menyukai anime, guru bisa memberikan tugas membuat karakter anime dalam bentuk gambar dua dimensi. Kedua **Peningkatan Motivasi antara lain** : Metode ATI yakni, Ketika siswa merasa metode pembelajaran yang digunakan sesuai dengan dirinya, mereka akan merasa lebih tertantang dan termotivasi untuk belajar. Minat, yakni Minat yang tinggi akan memberikan dorongan ekstra bagi siswa untuk terus belajar dan berkreasi. Ketiga **Peningkatan Kreativitas antara lain** : Metode ATI, yakni dengan memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, metode ATI dapat merangsang kreativitas siswa; Minat, yakni Siswa yang berminat akan lebih berani mencoba hal-hal baru dan menghasilkan karya yang orisinal. Keempat **Peningkatan Hasil Belajar, antara lain**: Metode ATI, yakni Dengan metode yang tepat, siswa akan lebih mudah memahami konsep dan keterampilan yang diajarkan. Minat, yakni Minat yang tinggi akan membuat siswa lebih fokus dan tekun dalam mengerjakan tugas, sehingga menghasilkan karya yang berkualitas.

Dengan demikian Penggabungan metode pembelajaran ATI dengan memperhatikan minat siswa merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar seni budaya. Dengan cara ini, setiap siswa dapat mengembangkan potensi kreativitas mereka



secara optimal dan menghasilkan karya seni yang berkualitas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik individu siswa dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Model ATI, dengan penekanan pada penyesuaian pembelajaran dengan minat dan bakat siswa, terbukti efektif dalam merangsang kreativitas siswa. Hasil ini juga mendukung teori tentang hubungan antara minat belajar dan kreativitas. Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap seni cenderung lebih termotivasi untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menghasilkan karya yang lebih kreatif.

#### **IV. Penutup**

##### **A. Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran ATI secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu, terdapat hubungan positif yang signifikan antara minat belajar siswa dengan kreativitas mereka. Penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa model pembelajaran ATI dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya seni dua dimensi. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran seni yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

#### **Daftar Pustaka**

- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- Dazrullisa. (2016). Model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI) dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi: *Matematika Jurnal (Online)*, Vol 3, No.2: 12-21.
- Astleitner, Herman. (2006). *An Aptitude-Treatment-Interaction-Approach on Motivation and Student's Self Regulated Multimedia-Based Learning*. *Interactive Educational Multimedia*. No. 13, pp. 11-23.
- Amir, Z., & Risnawati. (2016). *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Asjawa Pressindo.
- Admin. (2013). *Konsep Pembelajaran ATI (Aptitude. Treatment Interaction)*. [Online]. Tersedia: [URL yang tidak valid dihapus] pembelajaran-ati-aptitude.html [10 April 2014].
- Aprianti, N. H. (2019). *Rancang bangun multimedia interaktif berbasis adventure game dengan model aptitude treatment interaction (ATI) untuk meningkatkan*



pemahaman kognitif siswa dalam jaringan dasar di SMK. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Shoimin, Ariz (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2019, hlm. 201
- Isjoni. (2019). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta. Bandung.
- Khasanah, Iswatun (2020). Skripsi STAIN Kudus yang berjudul “Pengaruh penerapan metode pembelajaran *time token* dan *team assisted individualization (TAI)* terhadap kemampuan berkomunikasi peserta didik di MA Al-Hidayah Gebog – Kudus.
- Joyce b and weil M. (2020). *Models of Teaching Sixth edition*. Allyn and Bacon. Boston.
- Maisya (2019), “Pengaruh Model Aptitude Treatment Interaction Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Fluida Statis”, Skripsi pada Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta. Tidak dipublikasikan.
- Syafrudin, Nurdin (2020), Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, Ciputat: Quantum Teaching, cet. I, h. 39.
- Purwanto, Ngalim (2019) *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, hlm .84.
- Sujana, Nana (2019) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, hlm .30.
- Oemar Hamalik (2019), *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumiaksara, h. 184- 185.
- Widyastuthi, Oktalia (2020) UPG Singaraja tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran ATI (*Aptitude Treatment Interaction*) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 1 Malaya.
- Pradita, Ratna Arianti & Angge, Indah Chrysanti (2021), *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 9 No. 4, 63–72 <http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Purwanto. (2021). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Snow, RE. (2020). *Aptitude-Treatment Interaction as a framework for reseach on individual differences in learning*. Dalam P. Ackerman RJ. Stenberg and R. Glaser.



- Sudjana. (2019). *Metode Statistika*. Tarsito. Bandung.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Suprijono, Agus. (2019). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sudjana, Nana (2019). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syafruddin, Nurdin (2020), *Model Pembelajaran Yang Memperhatikan Individu Peserta Didik Dalam KBK, Quantum Teaching, Ciputat*, hlm. 37
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. (2019). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagad Art House Yogyakarta & Bali.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2019). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jakarta: Jalasutra.
- Sony Kartika, Dharsono. (2019). *Tinjauan SeniRupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Trianto. (2019). *Model Pembelajaran Terpadu Bumi Aksara*, Jakarta.
- Tabrani, Primadi. (2019). *Proses Kreasi – Gambar Siswa – Proses Belajar*. Jakarta: Dikti Art Lab & Djagad Art House.
- Thabroni, Gamal. (2020). “Konsep Seni: Pengertian, Sifat, Struktur, Fungsi & Aplikasinya” diunduh pada Tanggal 20 Desember 2021
- Zulkipli, Dongoran (2019), “Efek Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) terhadap Aktivitas dan Generik Sains Fisika Siswa”, *Jurnal Pendidikan fisika*, vol. 3, No. 2, Desember 2019, Dikfis pascasarjana UNIMED, h. 41.