

PEMBELAJARAN SENI RUPA DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SDN 0062 TANJUNG SARI

**Nisi Angelica H Matondang¹, Yona Nureka Br Karo Sekali², Romauli Aldesi
Butar-butur³, Meikardo Samuel Prayuda⁴**

^{1,2,3,4} **Universitas Katolik Santo Thomas, Medan, Indonesia**

nisiangelica43@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Seni rupa sebagai bagian dari pendidikan seni di sekolah dasar tidak hanya bertujuan mengembangkan keterampilan visual, tetapi juga mendorong perkembangan berpikir kreatif dan ekspresi diri peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan berbagai aspek kreativitas peserta didik, seperti kebebasan berekspresi, menghargai fantasi, kemandirian dalam berpikir, dan keterampilan dalam berkarya. Pembelajaran yang dilakukan secara variatif, menyenangkan, serta memberikan ruang untuk eksplorasi terbukti dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mewujudkan ide-ide visual mereka. Guru berperan penting dalam menyediakan media yang menarik, memberi motivasi, serta membimbing dan mengapresiasi setiap hasil karya siswa. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa menjadi sarana efektif dalam membentuk kreativitas peserta didik sejak usia dini.

Kata Kunci: Pembelajaran Seni Rupa; Kreativitas Siswa; Pendidikan Seni

PENDAHULUAN

Indonesia memberikan pendidikan seni budaya dan kerajinan kepada siswa sekolah dasar untuk mendorong kecintaan terhadap seni dan budaya. Perasaan cinta ini dapat mendorong anak untuk tertarik, berkreasi, dan menghargai seni dan budaya tanah air. Pendidikan seni mendorong siswa untuk mengekspresikan pemahamannya tentang konsep melalui bentuk seni. Seni dapat mengembangkan imajinasi siswa, meningkatkan kemampuan membuat proyek, dan meningkatkan kreativitas. Kreativitas penting tidak hanya bagi seniman, tetapi juga dalam semua pengalaman. Dalam kecerdasan khususnya seni, minat anak dalam menciptakan karya berupa benda dapat dikembangkan. Pada tahun 1899, National Education Association (NEA), sebuah organisasi guru seni, menetapkan tujuan pendidikan seni sebagai pengembangan bakat seni anak, pengembangan kreativitas, penciptaan visi, dan peningkatan keterampilan. Selain itu, pendidikan seni juga memungkinkan

siswa untuk menggunakan keterampilan yang mereka pelajari untuk membuat proyek.

Siswa sekolah dasar mempunyai kecantikan yang berbeda dengan orang dewasa karena lemahnya kepribadian mereka (Yulianto, 2020). Ini sesuai dengan karakternya, bahwa dia murni, polos dan jujur. Untungnya, anak usia sekolah dasar bisa menangkap aura kecantikan dari dunia luar, namun hal ini sangat penting dan bergantung pada selera mereka masing-masing. Artinya siswa dapat memahami, peduli dan merasakan keindahan yang ada disekitarnya.

Keterampilan dapat dipelajari melalui proses belajar (learning through the art) atau digunakan sebagai cara untuk mencapai tujuan pembelajaran (learning through the art). Kurikulum pendidikan Indonesia mengacu pada jenis pendidikan seni yang berbasis pada pendidikan seni mulai dari sekolah dasar hingga universitas. Pendidikan seni dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar (SD) karena orisinalitas, kebermaknaan dan kepraktisan serta dapat memenuhi perkembangan peserta didik yaitu dapat mewujudkan keindahan dalam bentuk presentasi/kreasi kepuasan kerja. Tujuan pendidikan seni adalah untuk mendorong peserta didik memahami konsep-konsep seni, budaya dan kearifan, memungkinkan mereka untuk menghargai seni, budaya, hukum dan pengetahuan, untuk mengungkapkan kreativitas melalui seni, budaya dan kebijaksanaan, dan untuk menunjukkan partisipasi dalam seni budaya, keterampilan dan pengetahuan di tingkat regional dan internasional (Departemen Pendidikan Nasional, 2006). 1) sebagai alat pengajaran, 2) sebagai alat komunikasi, 3) sebagai alat pertunjukan, 4) sebagai alat pengembangan keterampilan, 5) sebagai alat kreativitas, 6) sebagai alat pengembangan kemampuan berpikir, 7) sebagai sarana untuk mencapai keindahan. UU No. 22 Tahun 2006 tentang Pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya

Manusia. Lembaga pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Hal yang paling penting dalam mengembangkan dan memajukan pendidikan adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mutu dari peserta didik itu sendiri. Pendidikan yang berkualitas dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas (Umah & Maharani, 2024)

Seni merupakan salah satu cabang seni yang berkaitan dengan persepsi visual (Purwanto, 2016: 21). Salam (2001) berpendapat bahwa seni adalah suatu permainan dan mengungkapkan keindahan manusia melalui sarana-sarana seperti garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang, yang secara sukarela dihadirkan dalam lukisan bilateral (lukisan 2001) dan triptych, proyek dimensi (lukisan, furnitur, dekorasi dan aksesoris), (Sumanto, 2006: 7-8). Karya seni dapat diciptakan melalui proses penciptaan seni yang digunakan untuk membuat suatu jenis karya seni berdasarkan iklan. Teknik seni kreatif yang dapat diterapkan siswa sekolah dasar adalah menggambar, memahat, mencetak, dan mendesain. Menggambar adalah proses menciptakan gambar dengan cara menggambar benda tajam pada permukaan datar.

Melukis adalah proses mengamati, merefleksikan, dan menyajikan gambar. Proses seni tidak dapat ditiru. Visual dapat diciptakan melalui proses imajinasi dan

keaktivitas. Ada banyak jenis seni, antara lain: 1) menggambar gambar untuk menimbulkan kesan terhadap penampakan benda yang dilihat, 2) menggambar ornamen/dekorasi, menciptakan gambar dalam bentuk seni. kegiatan hiasan atau hiasan benda, 3) Ilustrasi adalah suatu metode seni yang bertujuan untuk menjelaskan atau menafsirkan cerita, 4) Seni imajinasi adalah menciptakan gambar-gambar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikirannya, 5) Seni adalah ungkapan pikiran dan ide melalui seni. adalah emosi. Seniman membutuhkan iklan dan materi untuk membuat proyek. Lingkungan pencitraan terdiri dari bahan, alat dan teknik. Bahan lukisan dapat berupa kertas, kain, keramik dan permukaan halus lainnya.

Hakikat pendidikan adalah suatu proses yang mencakup tindakan yang dilakukan guru dan siswa dalam berinteraksi belajar untuk mencapai tujuan (Usman, 2013: > 4). Seni pendidikan berarti penggunaan ide-ide artistik, sebagai sarana pendidikan membangkitkan minat dan keinginan belajar dalam lingkungan bermain yang kreatif serta berusaha memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam seni kreatif. Pemanfaatan pendidikan seni bermacam-macam, baik yang hidup (guru dan siswa) maupun benda mati (media, model, sasaran, dan sebagainya), serta terdapat alur atau tahapan proses yang dapat dibedakan menjadi kegiatan awal, utama, dan penutup.

Kreativitas pada umumnya mengacu pada watak seseorang pada motivasi dan dorongan dari lingkungan sekitar, menjadi proses penciptaan gagasan atau ide sehingga orang tersebut dapat berkreasi dengan sesuatu yang baru atau tidak sama sekali, untuk diri sendiri. Perhatikan hubungan antara tiga ciri psikologis seperti kecerdasan, dan kepribadian atau motivasi. Proses kreatif adalah sebuah proses; 1) Kepekaan terhadap masalah, kurangnya informasi, elemen yang hilang, 2) menciptakan alternatif dan membentuk opini tentang hal negatif tersebut, 3) mengevaluasi pikiran dan perasaan lain 4) mengizinkan metode dan teori alternatif untuk dimodifikasi dan diuji ulang, dan terakhir 5) mengkomunikasikan hasil seperti yang disarankan oleh Torrance (1988). Tekanan atau motivasi yang mungkin datang dari diri sendiri (internal) atau dari luar (eksternal). Dukungan dari sumber eksternal seperti lingkungan. Lingkungan yang tidak menghargai pemikiran dan refleksi, terlalu menekankan tradisi, dan kurang terbuka terhadap inovasi tidak dapat membentuk gagasan seseorang (Munandar, 2014: 20-22).

Kreativitas dalam mengajar terbagi menjadi beberapa pengertian; ini adalah: 1) kreativitas sebagai bentuk pendidikan, misalnya kreativitas sebagai alat untuk mengungkapkan makna untuk memandu pembelajaran orang lain, 2) representasi misalnya kreativitas sebagai sarana ekspresi diri atau ekspresi seni, 3) orisinalitas, yaitu salah satu jenis kreativitas berkaitan dengan perbedaan atau hubungan, ide-ide yang terpisah, yang sebelumnya tidak berhubungan, 4) Berpikir kreatif, aspek ini memungkinkan orang untuk memecahkan masalah dengan solusi berbeda yang belum diketahui sebelumnya, 5) Kealamian dipahami sebagai kekuatan pendorong yang mempengaruhi pemikiran individu dan lingkungan, 6) Efisiensi adalah produksi (Magister et al., n.d.).

Kreativitas dalam pendidikan seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, merancang, mendesain ulang dan menggabungkan ide-ide

lama dan baru menjadi kombinasi baru yang dapat dilihat sebagai perpaduan seni rupa dan mendapat dukungan dari keterampilan yang dimiliki. Seni menciptakan seni itu sendiri adalah tentang bakat seseorang. Boden mendefinisikan 3 jenis kreativitas; Inilah kreativitas yang timbul dari kombinasi yaitu menggabungkan pengetahuan yang sudah ada Bahkan melahirkan sesuatu yang baru baik berupa ide atau produk. Kreativitas lahir dalam bentuk penelitian yaitu berusaha melahirkan sesuatu yang baru dari sesuatu yang belum pernah dilihat sebelumnya, sedangkan kreativitas lahir dalam bentuk transformasi yaitu bertindak dari ide untuk hal-hal yang dapat dilakukan. Pengetahuan siswa sekolah dasar tentang penciptaan seni dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu praktik kreatif dan penelitian seni.

Praktik seni rupa di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua jenis kegiatan, seni dua dimensi dan seni tiga dimensi. Gambar seni 2D meliputi, menggambar bebas, melukis dengan jari, menggambar teknik membuat sederhana, permainan warna, mewarnai gambar, menggambar ekspresi atau menggambar bebas, aplikasi mozaik, montase dan kolase, mencetak garis miring seni grafis, kerajinan kertas, serta kerajinan anyaman. Kegiatan tiga dimensi meliputi, merancang/membangun mainan model mandiri, membuat kubus, merakit/menyusun benda, menggantung benda, dan lain-lain. Pembelajaran seni adalah untuk mengajarkan siswa jenis dan penggunaan seni (bahan latihan), untuk memungkinkan siswa mengeksplorasi, bereksperimen dan mengeksplorasi penggunaan grafik secara kreatif dan menggunakannya dalam situasi yang berbeda. Contohnya adalah pensil warna, krayon, pensil warna, dan lain-lain. Ini adalah gambar tangan bebas yang dibuat menggunakan berbagai alat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu strategi pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif dalam penelitian ilmiah. (Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Sampel penelitian terdiri dari 8 peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik yang digunakan untuk penentu informan, dimana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih mewakili populasi yang relevan untuk penelitian ini. Variabel penelitian yang digunakan adalah peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang komprehensif terkait peran pembelajaran seni rupa dan kreativitas peserta didik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses analisis data ini membantu peneliti untuk mengidentifikasi pola-pola dan temuan yang muncul dari data yang telah dikumpulkan. Lokasi penelitian ini adalah SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan. Dengan metode penelitian kualitatif deskriptif dan teknik pengumpulan data yang beragam, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan

PEMBAHASAN

Pembelajaran seni rupa di kelas V berjalan dengan baik, dimana 71% dilaksanakan sesuai dengan teori yang dapat membentuk kreativitas peserta didik. Komponen pembelajaran digunakan dengan cukup maksimal dengan kategori baik, sampel peserta didik menunjukkan kreativitas yang baik dengan kategori sangat baik (70%). Peserta didik rata-rata menunjukkan bentuk kreativitas yang bervariasi dengan tingkat kenampakan tertinggi pada bentuk kreativitas menghargai fantasi (91%), dan terendah pada bentuk kreativitas kebebasan dalam ungkapan diri (54%).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa memiliki peran yang signifikan dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V. Pembelajaran seni rupa memberikan materi, media, motivasi, kebebasan, bimbingan dan penghargaan yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Bentuk kreativitas yang dikembangkan meliputi berbagai aspek seperti tepat dalam mewujudkan gagasan, lentur dalam berpikir, bebas mengungkapkan diri, menghargai fantasi, terampil berkarya, percaya terhadap gagasan sendiri, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan.

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Guru perlu menyediakan materi dan media yang menarik sesuai dengan perkembangan peserta didik, memberikan motivasi dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, serta memberikan bimbingan dan penghargaan pada proses dan karya kreatif peserta didik. SDN 0062 Tanjung Sari, Kota Medan menawarkan pendidikan yang baik, termasuk pendidikan seni. Sekolah mengembangkan tujuan dan menerjemahkannya ke dalam tujuan pengajaran untuk keperluan pendidikan.

Pendidikan seni memegang peranan penting dalam mengembangkan bakat anak, khususnya siswa kreatif. Peran tersebut dapat terpenuhi apabila guru dan siswa mengikuti sistem pendidikan yang baik mencakup banyak mata pelajaran, antara lain: 1) Informasi, yaitu materi yang disajikan dalam pendidikan, 2) Media, yaitu benda-benda atau bahan yang disajikan dalam pendidikan, sumber daya dalam lingkungan pendidikan siswa, 3) standar pendidikan, yaitu desain proses pembelajaran dan 4) evaluasi, yaitu alat untuk mengukur pencapaian tujuan. Kami berharap dengan melakukan karya yang baik dalam pendidikan seni dan menyesuaikan isi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan seni untuk menciptakan kreativitas, maka peran pendidikan seni dapat diperhatikan dan dipraktikkan. Ini harus menjelaskan dampak pendidikan seni terhadap kreativitas siswa dengan mengumpulkan informasi dari guru, siswa, dan mengajarkan kreativitas siswa dalam pendidikan seni dengan cara yang jelas.

KESIMPULAN

Peran pembelajaran seni rupa meliputi; 1) menyediakan materi dan media yang menarik untuk mengembangkan kreativitas, sesuai dengan perkembangan peserta didik menggunakan media yang bervariasi agar dapat membangkitkan gagasan-gagasan baru siswa, 2) memberikan kebebasan dan motivasi kepada siswa untuk mengekspresikan diri dengan mencicipakan kondisi pembelajaran yang santai tanpa tekanan serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, dan 3) memberikan bimbingan dan apresiasi atau penghargaan pada proses dan karya kreatif siswa, dengan menghargai setiap perkembangan, keunikan, dan perbedaan yang ada pada diri siswa serta membimbing peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilannya dalam mengungkapkan ide maupun berkarya. Bentuk kreativitas peserta didik terdiri atas; percaya terhadap gagasan sendiri, tepat dalam mewujudkan gagasan, menghargai fantasi, lentur dalam berpikir, bebas dalam mengungkapkan diri, terampil berkarya, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprillia, E., & Wulandari, R. (2023). PENGELOLAN PEMBELAJARAN SENI RUPA MELALUI KEGIATAN KOLASE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. In *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences* (Vol. 01).
- Magister, M. W., Pendidikan, A., Kristen, U., & Wacana, S. (n.d.). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).
- Prayuda, M. S., Gultom, C. R., Purba, N., & ... (2024). FROM AVERSION TO ENGAGEMENT: TRANSFORMING EFL HIGHER EDUCATION STUDENTS' APPROACH TO ENGLISH IDIOMS THROUGH ROLE-PLAYING. ...
Review: Journal of
<http://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/8869>
- Prayuda, M. S. (2020). An error analysis of Indonesian-English translation. In *Kairos*. core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/327176737.pdf>
- Umah, D. N., & Maharani, N. S. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik dalam Pembelajaran Seni Rupa di SDN Gadingkasri Kota Malang. *FONDATIA*, 8(1), 21–31. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i1.4459>
- Yulianto, R. E. (2020a). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1).
- Yulianto, R. E. (2020b). PENDIDIKAN SENI UNTUK MEMBENTUK MANUSIA IDEAL PADA SEKOLAH UMUM Program Studi Pendidikan Seni S2 Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Imajinasi*, XIV (1).