



PEMBELAJARAN PENDIDIKAN SENI RUPA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV SDN GONDRONG 3 KOTA TANGERANG

Ivo Luckyantoro^{1*}, Eka Yulyawan Kurniawan², E. Sumadiningrat³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Email: ivoluckyantoro88@gmail.com, ekayeka88@gmail.com, madin.tyasawan@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3999>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pembelajaran pendidikan seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang. Penelitian ini melakukan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, termasuk diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung, yang sesuai dengan sifat siswa. Untuk mendorong siswa untuk membuat karya seni tiga dimensi yang unik, guru juga memanfaatkan metode dan media sederhana seperti kardus dan kertas bekas. Untuk meningkatkan kreativitas, siswa harus diberi kebebasan untuk berbicara secara bebas dan bebas. Penilaian dilakukan secara menyeluruh dengan menggabungkan proses dan hasil karya. Ini juga mencakup penilaian diri sendiri dan penilaian antar rekan (penilaian teman). Secara keseluruhan, telah terbukti bahwa pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan daya cipta, rasa percaya diri, dan nilai karakter siswa selama proses berkarya.

Kata Kunci: Pembelajaran, Seni Rupa, Kreativitas

1. PENDAHULUAN

(Mawardi, 2023) Pendidikan merupakan aspek penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu bersaing di zaman yang semakin maju. Pendidikan juga merupakan usaha sadar mengembangkan kepribadian dan kemampuan baik di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut (Yulianto, 2020) Pendidikan seni merupakan pendidikan yang bertujuan mengasah kepekaan rasa, kreativitas, dan cita rasa estetis siswa dalam berkesenian, mengembangkan etika, kesadaran sosial, kesadaran kultural siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Materi pokok seni meliputi apresiasi seni, sejarah seni, estetika, kritik seni, berkarya seni, dan penyajian seni, dan penyajian seni yang pembelajarannya secara integrative dalam pembelajaran apresiatif maupun produktif dan penekanannya pada pembelajaran produktif, yaitu berkarya seni dan penyajian seni. Aktivitas berkarya seni dilakukan melalui kegiatan eksplorasi dan eksperimen dalam mengolah gagasan, bentuk dan media dengan mengambil unsur-unsur dari berbagai bentuk seni (tradisi maupun modern), baik sebagai kegiatan individual maupun kelompok.

“Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya”. Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan sebelumnya dapat diketahui bahwa pendidikan seni melewati berbagai tahap hingga pada akhirnya tercapai



tujuan dari pendidikan seni tersebut. Pembelajaran seni dengan mengacu pada konsep penulisan seni ditujukan kepada para peserta didik selaku subjek pembelajaran seni agar dapat memperoleh kemampuan berkesenian, yang kemudian diberikan latihan-latihan oleh para pendidik atau guru pengajar. Dalam perkembangan pendidikan seni menunjukkan bahwa pendidikan seni dari waktu ke waktu mengalami perubahan, baik dari segi konsep maupun kegiatannya. Pengembangan sikap dalam berkesenian, sensibilitas dan kreativitas, pendirian dan motivasi anak dalam berekspresi secara wajar, unik, spontan merupakan beberapa aspek yang diarahkan dalam pendidikan seni di sekolah dasar.

Proses pendidikan di sekolah harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa yang menyangkut tiga aspek yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru di sekolah harus mengetahui bakat mereka terlebih dahulu. Siswa memiliki keterampilan dibidang akademik, dan ekstrakurikuler, termasuk seni, atletik, dan keterampilan lainnya. Semua itu akan berkembang dengan baik apabila bersungguh-sungguh dan bersemangat mengembangkan diri dan dapat menjadikan diri sendiri lebih unggul. Menurut James J. Gallagher (1985) dikutip dalam (Rahayu et al., 2022) "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*". Pengertian kreativitas adalah suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan atau produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya. Sedangkan menurut Widayatun pengertian kreativitas adalah kemampuan memecahkan masalah yang memberikan individu mampu menciptakan ide-ide asli atau adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Menurut James R. Evans pengertian kreativitas adalah keterampilan menentukan pertalian baru dengan melihat subjek perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep dalam pikiran.

Kreativitas merupakan keterampilan atau kemampuan yang dapat diasah. Dengan adanya kreativitas seseorang bisa menciptakan atau membuat suatu hal seperti membuat karya dengan menggunakan daya imajinasinya. kreativitas ini mempunyai dua kriteria yaitu orisinalitas dan efektivitas dimana kreativitas sebagai suatu kemampuan yang melibatkan keseluruhan otak dalam menuangkan ide-ide, pola, dan aturan untuk menciptakan berbagai ide-ide yang bermakna untuk berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang pada 23 September 2024, bersama wali kelas IV terdapat masalah yang ditemukan seperti. Siswa masih kesulitan dalam mengembangkan kreativitas di kelas karena keterbatasan bahan atau alat dan kesadaran siswa dalam membawa perlengkapan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil warna, buku gambar, penggaris dan alat lainnya. Dengan keterbatasan tersebut dapat menghambat siswa dalam mengekspresikan kreativitas secara maksimal. Lalu guru kelas biasanya memberikan pendekatan kepada siswa yang tidak membawa alat/media seperti menanyakan kenapa siswa tersebut tidak membawa alat untuk menggambar. Dan siswa kesulitan dalam menerima materi tentang konsep seni (garis, bentuk, warna, tekstur) lalu bagaimana cara mengaplikasikan konsep-konsep tersebut dalam karya seni. Kreativitas siswa kelas IV di SDN Gondrong 3 masih belum maksimal atau masih rendah.

2. METODOLOGI PENELITIAN

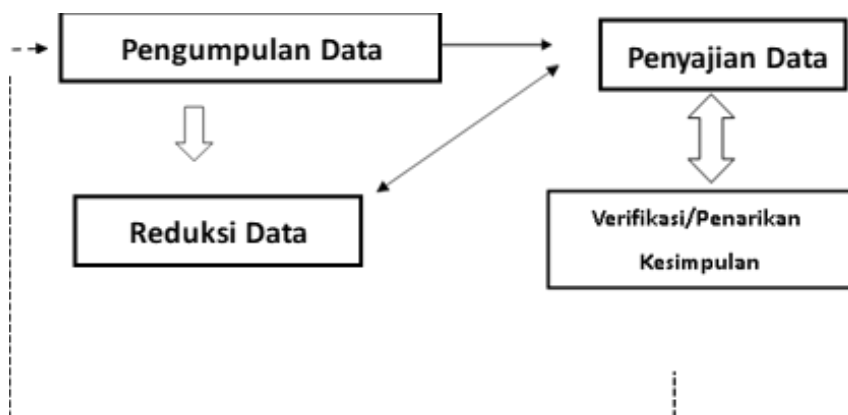
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). objek dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pemimpin di sekitarku di kelas VI SD Negeri Menurut (Mawardi, 2023) Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggambarkan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam mengenai pembelajaran pendidikan seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Gondrong 3 Kota Tangerang. Adapun Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang yang terletak di Jl. Kav. DPR Blk. A, RT. 003/RW.001, Kenanga, Kec.



Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, Kode Pos 15146. Adapun alasan memilih sekolah tersebut karena setelah melakukan observasi, diketahui kualitas sekolah tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Gondrong 3 Kota Tangerang

Data primer merupakan data yang didapatkan oleh peneliti melalui hasil observasi dan juga wawancara dengan pihak informan, yang mewawancarai langsung kepada guru kelas IV bidang studi SBDP di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang dan pengamatan langsung kepada siswa kelas IV untuk menambahkan data informasi. Data sekunder merupakan data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti dari berbagai sumber yang ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber melalui rekaman wawancara dengan guru kelas dan hasil nilai siswa terkait pembelajaran seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV

Menurut Patton dikutip dalam (Sofwatillah et al., 2024) Analisis data merupakan proses pengurutan dan pengaturan data ke dalam pola, kategori, atau unit dasar deskriptif. Ini adalah langkah awal dalam memproses data mentah agar tersusun secara teratur. Patton membedakan analisis ini dengan interpretasi, yang lebih fokus pada memberi makna signifikan terhadap data hasil analisis, menjelaskan pola-pola, dan mencari hubungan antara berbagai dimensi yang ada.



Reduksi data menyederhanakan informasi dengan merangkum, memilih elemen utama, dan menemukan pola atau tema untuk memudahkan pengumpulan data berikutnya. Setelah itu, data disajikan secara sistematis melalui uraian, grafik, atau hubungan antar kategori agar lebih mudah dipahami dan dianalisis. Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, khususnya terkait pembelajaran seni rupa dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Gondrong 3.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang yang berlokasi di Jl. Kav. DPR Blk. A, Rt. 003/ RW. 001, Kenanga, Kec, Cipondoh, Kota Tangerang, Banten 15146. Sama dengan SD pada umumnya pendidikan di sekolah ini ditempuh dalam waktu enam tahun pelajaran, mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV B yaitu Pak Halimi, S.Pd di SDN Gondrong 3 Kota Tangerang, diperoleh informasi bahwa guru memiliki pengalaman yang cukup lama, khususnya di kelas IV. Pengalamannya mengajar di SDN Gondrong 3 selama 21 tahun menunjukkan bahwa guru tersebut sangat dekat dan memahami budaya kerja, lingkungan sekolah, dan karakteristik siswa di sekolah. Secara khusus, guru kelas tersebut telah mengajar di kelas IV selama 3 tahun. Pengalaman yang cukup lama di kelas IV memberikan keunggulan tersendiri karena pendidik telah mengenal perkembangan sosial, akademik, dan psikologis siswa pada usia tersebut. Pengalaman ini juga memengaruhi kemampuan guru untuk membuat strategi pembelajaran yang tepat, mencakup membantu siswa menjadi kreatif melalui kegiatan seni rupa.



Table 1. Jumlah Data Seluruh Siswa SDN Gondrong 3 Kota Tangerang

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki- laki	245 Siswa
Perempuan	237 Siswa
Total	482 Siswa

Berdasarkan penelitian tentang pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN Gondrong 3 Kota Tangerang, data diperoleh melalui wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Guru kelas IV B, Pak Halimi, S.Pd, yang telah mengajar di sekolah selama 21 tahun dan menjadi wali kelas IV selama 3 tahun terakhir, menggunakan pendekatan adaptif berdasarkan pengalaman panjangnya memahami perkembangan kognitif dan emosional siswa. Guru menekankan pentingnya kreativitas dengan memberi siswa ruang untuk mengekspresikan ide-ide mereka, menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi agar siswa berpikir, menganalisis, dan memahami konsep seni rupa secara visual. Setiap pendekatan bersifat fleksibel untuk mengakomodasi perbedaan cara belajar siswa, serta mengaitkan kegiatan seni rupa dengan mata pelajaran lain, seperti matematika, agar pengalaman belajar lebih kontekstual.

Dalam praktiknya, guru menggunakan teknik seperti mozaik, kolase, dan montase dengan media sederhana seperti kertas, kardus, gunting, dan lem, sehingga siswa belajar kreatif, hemat, dan peduli lingkungan. Guru memberi kebebasan penuh bagi siswa berekspresi, baik secara individu maupun kelompok, dan hanya memberikan instruksi bila diperlukan. Penilaian kreativitas dilakukan melalui self-assessment dan peer-assessment, menekankan proses kreatif, keberanian mencoba, dan inovasi, bukan hanya hasil akhir. Temuan menunjukkan bahwa pengalaman mengajar panjang, pendekatan humanis, dan metode pembelajaran yang fleksibel membuat guru berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa serta keberhasilan pembelajaran seni rupa di kelas IV B

Pembahasan

Hasil temuan penelitian dengan deskripsi catatan lapangan yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV. Berikut hasil temuan wawancara dengan guru dan pengisian angket oleh 33 siswa kelas IV B menyatakan bahwa guru menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi sebagai metode utama dalam pembelajaran seni rupa. Guru memilih teknik seni rupa seperti kolase, montase, dan mozaik karena mudah diterapkan dengan bahan yang tersedia di sekitar mereka. Siswa juga diberi kebebasan dalam berekspresi sehingga mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan eksplorasi ide visual. Berdasarkan angket yang diisi oleh 33 siswa, sebanyak 42 % tergolong dalam kategori “Sangat Baik”, 52% “Baik”, dan sisanya “Cukup”. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian.

Proses Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa

a. Pemilihan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara guru menyajikan dan melatih materi agar siswa mencapai tujuan tertentu. Metode ini menekankan pembelajaran melalui proses, sehingga tidak hanya fokus pada aspek kognitif (produk), tetapi juga mencakup afektif dan psikomotor. Menurut (Fahriansyah, 2021) proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, dan hubungan satu sama lain. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana pendidikan memadai, model pembelajaran guru menarik, dan siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak jenuh atau bosan. Tujuan pendidikan juga dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di kelas IV B pada tanggal 10 Mei 2025 bersama guru kelas yaitu Pak Halimi, tentang pembelajaran seni rupa di kelas IV B SDN Gondrong 3 Kota Tangerang.

**Gambar 1. Wawancara Bersama Guru Kelas IV**

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, metode utama yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa adalah kombinasi tanya jawab dan demonstrasi.

G: “Metode utama yang saya terapkan dalam pembelajaran seni rupa adalah teknik tanya jawab berpadu dengan demonstrasi. Dengan melibatkan siswa dalam dialog, saya mengajak siswa untuk menganalisis dan memahami prinsip-prinsip seni rupa. Selain itu, dengan demonstrasi, saya menunjukkan cara penciptaan seni sehingga siswa dapat lebih mudah meniru teknik-teknik tersebut.”

Dalam pemilihan metode, guru menekankan pentingnya menyesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

G: “Saya memilih metode yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa sesuai dengan materi yang diajarkan. Setiap materi seni rupa memiliki karakteristik yang berbeda, jadi saya memilih metode yang paling aktif agar siswa dapat memahami dan mengekspresikan kreativitas mereka dengan baik. Biasanya saya menggunakan metode tanya jawab dan demonstrasi.”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas sangat beragam untuk merangsang minat kreatif siswa. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan tanya jawab digunakan untuk mendorong siswa dalam menganalisis, memahami, dan mempraktikkan prinsip serta teknik seni secara kreatif. Pilihan metode pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan, agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus mendorong kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide visualnya.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Ubabudin, 2019) yang menyatakan bahwa Metode pembelajaran adalah cara menyampaikan, menjelaskan, dan melatih materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, metode ini diarahkan untuk mencapai hasil yang diinginkan, dengan fokus pada proses pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini, guru harus memahami peran penting metode sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Untuk menjalankan proses pembelajaran dengan baik, perlu dipilih metode yang tepat. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 92), ketepatan penggunaan metode pembelajaran bergantung pada kesesuaian antara metode tersebut dengan materi pelajaran, kemampuan guru, kondisi siswa, sumber daya atau fasilitas yang tersedia, serta situasi dan waktu. Dengan demikian, ketepatan dalam memilih metode pembelajaran memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan belajar, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. (hal. 23). Selain itu, menurut (Anto Febrianto, 2020) menegaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana-rencana kegiatan dalam pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk langkah-langkah kegiatan yang lebih nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

**Gambar 2. Proses Pembelajaran di Kelas IV B**

Proses pembelajaran seni rupa di kelas IV B SDN Gondrong 3 Kota Tangerang berlangsung secara sistematis dan adaptif, dengan guru menyesuaikan metode dan pendekatan sesuai karakteristik serta kebutuhan siswa. Guru aktif membimbing siswa, menekankan proses kreatif dan pemahaman tujuan pembelajaran, serta memberi penghargaan terhadap ide-ide unik meskipun hasil karya belum sempurna. Fokus pembelajaran tidak hanya pada hasil, tetapi juga pada proses berpikir, eksplorasi, dan penerapan prinsip serta teknik seni melalui diskusi, pengalaman langsung, dan partisipasi aktif siswa. Meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan memahami materi, guru menggunakan strategi personal seperti bertanya, memberi bimbingan tambahan, dan menyediakan bahan atau fasilitas alternatif agar semua siswa tetap dapat mengikuti pembelajaran. Tantangan pembelajaran seni rupa meliputi variasi kemampuan siswa, keterbatasan alat, dan kurangnya dukungan dari rumah, namun guru menanganinya dengan pendekatan fleksibel dan motivasi yang konsisten. Keberhasilan metode pembelajaran sangat bergantung pada dorongan emosional dan psikologis dari guru, yang memengaruhi semangat dan kreativitas siswa. Dengan strategi yang tepat, penghargaan terhadap proses belajar, dan perhatian personal, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif, memungkinkan siswa menganalisis, memahami, dan mengekspresikan kreativitas mereka dengan baik, sekaligus memastikan tujuan pendidikan seni rupa tercapai.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 33 siswa kelas IV SDN Gondrong 3 Kota Tangerang, dapat diketahui bahwa tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa tergolong tinggi. Angket terdiri dari 15 butir pertanyaan dengan empat pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) yang mencerminkan indikator kreativitas seperti bereksperimen, orisinalitas ide, kemampuan memecahkan masalah, serta ketekunan dalam berkarya. Berdasarkan hasil angket yang sudah diberikan kepada siswa kelas IV B SDN Gondrong 3 Kota Tangerang. Nilai total angket, siswa kemudian dimasukkan dalam kategori kreativitas (Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik). Hasil menunjukkan bahwa 14 siswa (42%) berada dalam kategori Sangat Baik, 17 siswa (52%) masuk kategori Baik, dan sisanya 2 siswa (6%) berada dalam kategori Cukup, dalam hal ini tidak ada siswa yang berada dikategori Kurang Baik. Siswa yang dikategorikan sebagai “Sangat Baik” sering memiliki ide kreatif yang unik, senang mencoba teknik dan warna baru, dan merasa percaya diri saat membuat karya seni yang berbeda dari teman-temannya. Siswa yang termasuk dalam kategori “Baik” cukup kreatif, tetapi mereka terkadang ragu-ragu untuk menerapkan ide-ide barunya. Siswa yang termasuk dalam kategori “Cukup” terus menghadapi masalah, seperti ketidakpercayaan diri atau kesulitan menemukan ide orisinal. Siswa ini masih mampu menghasilkan pekerjaan dan menunjukkan perkembangan dengan bantuan guru dan pendekatan individual.

Secara umum temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa telah memiliki kemampuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai aspek, termasuk ide, teknik, dan proses pembuatan karya. Hal ini sejalan dengan (Anto Febrianto, 2020) menegaskan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana-rencana kegiatan dalam pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dalam bentuk langkah-langkah kegiatan yang lebih nyata dan praktis untuk



mencapai tujuan pembelajaran

b. Penggunaan Teknik dan Media Seni Rupa

Berdasarkan wawancara di kelas IV B pada 10 Mei 2025 mengenai pembelajaran seni rupa di SDN Gondrong 3, ditemukan bahwa guru menggunakan teknik kolase, montase, dan mozaik untuk mendorong kreativitas siswa.

G : “Teknik seni rupa yang saya gunakan dalam pengajaran adalah kolase, montase, dan mozaik. Saya biasanya meminta siswa untuk membawa alat seperti karton, kardus, atau bahan lain yang mudah ditemukan di sekitar mereka, sehingga siswa dapat berinovasi dengan baik.”

G : “Alat atau media yang sering saya pakai dalam pelajaran seni rupa meliputi gunting, lem, kardus, dan material bekas lainnya. Pemilihan alat atau media ini disesuaikan dengan jenis karya seni rupa yang akan dibuat oleh siswa.” Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan teknik dan media disesuaikan agar proses pembelajaran lebih efektif dan relevan dengan kreativitas siswa.

Dari wawancara dengan guru kelas, dapat disimpulkan bahwa teknik kolase, montase, dan mozaik dipilih karena bahan-bahannya mudah diakses dan dapat disesuaikan dengan jenis karya yang akan dibuat, sehingga proses belajar lebih efektif dan mendorong kreativitas siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan belajar, baik yang digunakan di dalam maupun di luar kelas, serta dapat disesuaikan secara terprogram atau tidak terprogram untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009) yang dikutip dalam Ubabudin (2019), bahwa media pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar, yang membantu menyampaikan informasi secara menarik dan bermakna. Penggunaan media yang fleksibel memberi guru kesempatan untuk menyesuaikan konteks pembelajaran sehingga siswa lebih aktif terlibat, meningkatkan efektivitas, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan

c. Jenis Kegiatan Seni Rupa

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN Gondrong 3, kegiatan seni rupa meliputi pembuatan karya tiga dimensi menggunakan kardus atau kertas karton, sering dikaitkan dengan materi pelajaran lain.

G : “Kegiatan yang saya terapkan dalam pembelajaran seni rupa biasanya berkaitan dengan tema atau materi pembelajaran lainnya. Misalnya, ketika siswa mempelajari bangun ruang dalam pelajaran matematika, saya menghubungkannya dengan seni rupa melalui pembuatan karya tiga dimensi dari kardus bekas.”

Terkait keterlibatan siswa, guru menyatakan,

“Siswa cukup terlibat aktif dalam kegiatan seni rupa, terutama pada saat kegiatan praktik langsung. Mereka sangat bersemangat ketika diberi kesempatan untuk menciptakan karya secara mandiri, baik individu maupun kelompok.”

Hal ini menunjukkan bahwa guru berhasil merancang kegiatan yang merangsang kreativitas dan mendorong partisipasi aktif siswa. Temuan ini sangat relevan dengan pendapat (Nisa & Ain, 2023) yang menyatakan bahwa, penggunaan barang bekas seperti kardus, pipet, plastik, dan daur ulang lainnya dalam pembelajaran seni rupa kelas IV membaangun pembelajaran praktis dan kontekstual dengan mengajari siswa menggunakan karton atau kardus bekas untuk membuat karya tiga dimensi.

d. Kebebasan Berkarya

Guru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa untuk mengekspresikan ide dan berkarya. Kebebasan ini dianggap penting untuk mendukung orisinalitas serta keberanian siswa dalam menuangkan gagasan tanpa adanya tekanan. Selain itu, untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru menerapkan pendekatan yang disesuaikan dengan kemampuan setiap siswa. Hal ini dilakukan agar semua siswa, baik yang cepat memahami maupun yang memerlukan bimbingan lebih, tetap mendapatkan dukungan untuk berkembang dengan baik dalam proses berkarya. Temuan ini diperkuat oleh (Prawira dan Tarjo, 2018) yang dikutip oleh Maya et.al (2024),



bahwa guru harus memanfaatkan kreativitas siswanya untuk berekspresi bebas. Pendapat ini sejalan dengan Tukidjo et al. (2021) yang menyatakan bahwa metode ekspresi bebas memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengungkapkan ide, isi hati, atau perasaan mereka secara bebas melalui karya seni.

Selain itu menurut (Swarantika 2022) yang dikutip dalam (Penerapan & Fifo, 2023) menyatakan bahwa guru mendorong kreativitas siswa melalui metode ekspresi bebas, memberi kebebasan untuk berbicara dan berkarya sesuai cara masing-masing siswa sambil tetap memperhatikan tema. Karya siswa dihargai sebagai ekspresi pikiran, perasaan, dan imajinasi, dipajang di dinding kelas, dan diberi pujian, sesuai dengan Siskowati & Prastowo (2022) yang menyatakan bahwa menampilkan hasil siswa dapat memotivasi siswa lain. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa metode ekspresi bebas efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Prawira & Tarjo menekankan pentingnya peran guru dalam mengembangkan potensi siswa untuk berekspresi, dan Tukidjo et al. (2021) menambahkan bahwa metode ini memberi ruang bagi siswa menyalurkan ide dan perasaan tanpa tekanan, sehingga mendorong keberanian dan orisinalitas dalam berkarya. Selain itu, Swarantika (2022) dalam (Penerapan & Fifo, 2023) menekankan bahwa guru tidak hanya memberi kebebasan, tetapi juga membangun komunikasi serta motivasi secara aktif kepada siswa. Guru menghargai karya siswa sebagai bentuk ekspresi pribadi dan imajinasi, dengan memberikan pujian

e. Kriteria Penilaian Kreativitas

Guru menilai kreativitas siswa secara menyeluruh dan seimbang dengan memperhatikan keaslian gagasan, metode yang digunakan, keberanian eksplorasi, serta melibatkan evaluasi diri (self-assessment) dan penilaian teman sejawat (peer-assessment). Penilaian menekankan keseimbangan antara proses kreatif dan kualitas hasil akhir, karena hasil yang baik tidak terlepas dari proses yang aktif dan sungguh-sungguh. Dalam pembelajaran seni rupa di kelas IV SDN Gondrong 3 Kota Tangerang, guru menggunakan pendekatan kontekstual dan berpusat pada siswa, yang terbukti memberikan dampak positif terhadap kreativitas meskipun tingkat kreativitas siswa dapat berfluktuasi akibat metode, media, jenis kegiatan, dan interaksi guru dengan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu mengimbangi proses kreatif dan kualitas karya. Menurut (Retnowati, 2009), temuan ini sangat relevan karena guru dapat melihat bagaimana aktivitas siswa membuat karya seni melalui penilaian proses. Setelah mengalami berbagai proses pembuatan karya, guru dapat melihat hasil karya siswa

Berdasarkan hasil temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa guru dapat menyeimbangkan proses kreatif dengan kualitas hasil karya siswa dalam pembelajaran seni rupa. Penilaian mencakup seluruh tahapan proses siswa dalam berkarya. Guru menilai bukan hanya dari gambar terakhir tetapi juga dari upaya, eksplorasi, dan pemikiran yang dilakukan siswa selama proses. Selain itu, penilaian proses dapat membantu siswa menemukan jalan ke depan dan menentukan tujuan dan arah pembelajaran. Penilaian proses bagian natural dan penting dari aktivitas seni. Oleh karena itu, cara terbaik untuk menilai secara menyeluruh kreativitas siswa adalah dengan mengimbangi proses dan hasil karya, ini juga membantu mengembangkan sikap reflektif dan apresiatif dalam diri siswa.

Hasil Kreativitas Siswa



Gambar 3. Hasil Kreativitas Siswa Kelas 4



Berdasarkan hasil dari kreativitas siswa di atas, menunjukkan bahwa siswa menggunakan teknik pewarnaan gradasi yang cukup baik untuk menggambar sebuah apel. Apel, objek utama, memiliki proporsi yang simetris dan diberi warna merah dengan bayangan halus yang menunjukkan uaya untuk menampilkan dimensi dan bentuk. Warna hijau di atas daun apel, memberikan penekanan visual yang menarik pada karya tersebut.

Aspek Kreativitas:

1. Orisinalitas: Gambar menunjukkan pemahaman siswa tentang bentuk buah apel secara visual.
2. Teknik Pewarnaan: Menggunakan gradasi warna merah yang lembut, memberikan kesan realistis dan rapi.
3. Tulisan Bahasa Inggris: Siswa menuliskan kata “*Apple*” dengan ejaan dan huruf yang jelas, serta disertai nama dan keterangan lainnya.
4. Kerapian dan Presentasi: Siswa harus menampilkan secara langsung dengan percaya diri, dengan gambar di tengah kertas dan kertas bersih.

Nilai Karakter yang Terlihat:

1. Disiplin dan teliti dalam menggambar.
2. Percaya diri dalam mempresentasikan karya
3. Memiliki minat terhadap seni dan Bahasa (terlihat dari kombinasi gambar dan tulisan).

Karya ini menunjukkan kemampuan visual siswa dalam menggambar objek sederhana dengan detail. Nilai edukatif dan ekspresif yang ditingkatkan oleh kombinasi gambar dan tulisan dalam Bahasa Inggris. Siswa menunjukkan potensi dalam seni rupa dan literasi visual, serta kemandirian dan rasa percaya diri dalam berkarya. Berdasarkan hasil karya yang ditunjukkan, dapat disimpulkan bahwa siswa telah menunjukkan kreativitas yang baik dengan membuat gambar apel dengan teknik pewarnaan yang halus dan simetris. Tampilan visual dan estetika karya diperkuat dengan bayangan merah dan hijau pada daun. Siswa tidak hanya membuat gambar, tetapi mereka juga menulis “*Apple*” dengan ejaan yang tepat, menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa dan literasi Bahasa Inggris terintegritas. *Originalitas*, teknik pewarnaan yang realistis ketepatan penempatan gambar di Tengah kertas, dan kerapian keseluruhan merupakan beberapa komponen penting dalam penilaian kreativitas. Semua hasil dan proses menunjukkan sifat karakter seperti ketekunan, ketelitian, percaya diri, dan minat dalam seni.

Oleh karena itu, karya ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memiliki kemampuan untuk menyampaikan untuk ide secara visual, tetapi mereka juga memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan estetika, keterampilan bahasa, dan sifat positif yang semua membantu proses pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 4. Hasil Karya Seni Rupa

Berdasarkan hasil karya siswa bernama ZN yang menggambar sebuah kapal laut dengan langit dan bendera merah putih. Bentuk kapal digambarkan dengan garis yang cukup rapi dan baik, menunjukkan pemahaman dasar siswa tentang bentuk nyata. Badan kapal diwarnai cokelat- orange, bendera diwarnai merah-putih, dan laut diwarnai biru, yang menciptakan kontras yang jelas dan menarik. Detail seperti jendela, ceribong asap, dan garis ombak disertakan dalam gambar, menunjukkan upaya siswa untuk menambahkan elemen tambahan.



Kertas yang digunakan juga dijaga cukup bersih, dan komposisi diletakkan di Tengah bidang gambar dengan tata letak yang seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa rajin dan perhatian saat menyelesaikan tugasnya.

Aspek Penilaian Kreativitas:

1. Orisinalitas: siswa menggunakan gaya sederhana untuk menggambar objek nyata, seperti kapal laut, tetapi tetap menunjukkan upaya siswa untuk menampilkan detail dan konteks, seperti bendera dan ombak.
2. Teknik Pewarnaan: Pewarnaan dibuat dengan gradasi halus dan cukup merata, tetapi masih bisa dibuat untuk menampilkan efek bayangan atau dimensi.
3. Keterampilan Visual: gambar menunjukkan penguasaan bentuk dasar dan pemahaman ruang dengan cukup rapi, proposional, dan simetris.
4. Presentasi: siswa menunjukkan karyanya dengan percaya diri, memegang foto dengan posisi yang tepat, dan menggunakan ekspresi yang menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya.

Nilai Karakter yang terlihat:

1. Percaya diri dalam mempresentasikan hasil karya
2. Teliti dalam menggambar dan memilih warna.
3. Memiliki minat terhadap seni visual dan detail objek

ZN, siswa kelas IV B, menunjukkan kreativitas baik dalam menggambar objek nyata secara proporsional dan terstruktur, dengan menambahkan elemen pendukung seperti ombak, cerobong asap, dan bendera untuk memperkaya cerita visual. Teknik pewarnaannya sederhana namun rapi dan sesuai dengan bentuk objek. Saat mempresentasikan karyanya, ZN menunjukkan rasa percaya diri, ketekunan, disiplin, keberanian, kemandirian, dan semangat berkarya. Pembelajaran seni rupa ini tidak hanya mengembangkan keterampilan visual, tetapi juga membentuk karakter positif siswa. Siswa kelas IV B, termasuk ZN dan NS, menunjukkan kreativitas yang baik dalam menggambar objek nyata secara proporsional dan terstruktur, dengan menambahkan elemen pendukung untuk memperkaya cerita visual. Teknik pewarnaan mereka sederhana namun rapi, dan karya mereka mencerminkan kemampuan menggabungkan elemen yang ada menjadi komposisi visual yang bermakna. Selain keterampilan teknis, siswa menunjukkan karakter positif seperti percaya diri, ketekunan, disiplin, keberanian, dan semangat berkarya. Pembelajaran seni rupa ini tidak hanya mengembangkan kemampuan visual, tetapi juga membentuk karakter dan menanamkan nilai moral, menunjukkan pentingnya integrasi afektif, psikomotorik, dan kognitif dalam pengembangan kreativitas secara menyeluruh.

4. SIMPULAN

Pembelajaran seni rupa di kelas dilakukan secara sistematis, adaptif, dan berpusat pada siswa, dengan metode praktik langsung, demonstrasi, dan tanya jawab yang memungkinkan partisipasi aktif dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Guru mendorong ekspresi bebas, memberikan bimbingan, serta menggunakan pendekatan fleksibel untuk mengatasi keterbatasan alat dan dukungan rumah, sehingga fokus pembelajaran terletak pada pengalaman kreatif siswa, bukan sekadar hasil akhir karya. Hasil karya siswa menunjukkan kreativitas tinggi dalam inovasi, teknik pewarnaan, pemahaman bentuk, dan presentasi visual, dengan siswa seperti NS dan ZN mampu menghasilkan karya ekspresif dan estetik. Selain keterampilan teknis, siswa menunjukkan karakter positif seperti percaya diri, ketekunan, dan rasa tanggung jawab. Penilaian menyeluruh mencakup proses dan hasil, individu dan kelompok, yang menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa efektif dalam mengembangkan kreativitas visual, imajinatif, serta membentuk karakter yang menghargai seni dan kemampuan berpikir kreatif secara mandiri.

**5. DAFTAR PUSTAKA**

- Anto Febrianto. (2020). *Strategi Pembelajaran*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Fahriansyah, F. (2021). Pengembangan Desain Model Pembelajaran Assure. *Jurnal Perspektif – Yayasan Jaringan Kerja Pendidikan Bali*, 53–63.
- Mawardi. (2023). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Nisa, K., & Ain, S. Q. (2023). Pemanfaatan Barang Bekas Pada Pembelajaran Seni Rupa Untuk Menunjang Kreativitas Siswa Kelas IV A SDN 115 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3021–3028.
- Penerapan, D., & Fifo, M. (2023). *1* , 2 1,2. 09(2)*, 17–23.
- Rahayu, N., Putri H, S., Masitha Nunlehu, Mia Sumiani Madi, & Khalid, N. (2022). Keatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas Melalui Imajinasi, Musik, dan Bahasa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 79–88. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.96>
- Retnowati, T. H. (2009). The Development of Assessment Instrument for Elementary School Student Painting. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 130–149.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Yulianto, R. E. (2020). Pendidikan Seni Untuk Membentuk Manusia Ideal. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 14(1), 17–24.