



PENUH ASA

JURNAL MAHASISWA

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v1i2.4865>

ISSN: 3025-1478

Volume 1 Nomor 3

Karya Seni Rupa Menggambar dan Mewarnai sebagai Sarana Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Negeri 03 Karangbener

Axl Yudhistira¹, Aprilia Khoirun Nisa¹, Putri Khoirotn Nikmah¹, Asna Barikatul Mahya¹

¹Universitas Muria Kudus, Indonesia

Koresponden: 202133054@std.umk.ac.id

ABSTRACT

Drawing is used as a medium to channel one's inner imagination and to express one's feelings. Drawing is done by combining points to create a complete unified image. It is hoped that drawing can make students more open to themselves. Apart from drawing, coloring can also increase students' imagination and concentration. Students are expected to be able to choose and combine colors correctly between their imagination and real objects. When coloring a picture, students will also be assessed on how neat and clean the results are. Drawing and coloring will create a fun learning process. This research aims to measure how creative students are through drawing and coloring activities. The research method used is a qualitative method with data collection through observation, interviews and documentation. From the research results that increase creativity through the drawing and coloring activities above, it can be seen that students will be more easily interested when studying works of art. This drawing activity can enable students to express their thoughts and imagination.

Keywords: *Fine Arts, Drawing, Coloring, Student Creativity*

ABSTRAK

Menggambar digunakan sebagai media untuk menyalurkan imajinasi dalam diri serta untuk mengungkapkan perasaannya. Menggambar dilakukan dengan menggabungkan sebuah titik-titik sehingga akan membuat sebuah kesatuan gambar yang utuh. Dengan menggambar diharapkan dapat lebih membuat siswa lebih terbuka terhadap dirinya. Selain menggambar, mewarnai juga dapat meningkatkan daya imajinasi dan konsentrasi pada diri siswa. Siswa diharapkan dapat memilih dan memadukan warna dengan tepat antara imajinasinya dengan benda nyatanya. Dalam mewarnai sebuah gambar, siswa juga akan dinilai seberapa rapi dan bersih hasilnya. Dengan menggambar dan mewarnai nantinya akan menciptakan proses kegiatan belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa kreatif siswa melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian bahwa peningkatan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di atas, dapat diperoleh fakta bahwa siswa akan lebih mudah tertarik Ketika belajar karya seni

rupa. Kegiatan menggambar ini dapat membuat siswa dalam menuangkan hasil pemikiran dan imajinasinya.

Kata Kunci: Seni Rupa, Menggambar, Mewarnai, Kreativitas Siswa

1. PENDAHULUAN

Menggambar merupakan sebuah aktivitas yang paling digemari. Menggambar merupakan sebuah sarana untuk mengungkapkan perasaan seseorang yang dituangkan dalam Kumpulan berberapa gari dan warna yang sesuai sehingga akan menghasilkan gambar yang indah dan menarik untyk dilihat. Menggambar merupakan sebuah ungkapan ide, angan-angan, dan perasaan yang menggunakan berbagai peralatan untuk menghasilkan gambar. Menurut Ching (dalam Lubis, 2022) menggambar merupakan sebuah proses pemindahan imajinasi yang ada di dalam pikiran yang dituangkan diatas kertas untuk menghasilkan sebuah gambar. Dalam kegiatan menggambar dapat diawali dengan membuat sebuah bentuk-bentu sederhana yang nantinya akan dibimbing untuk membuat bentuk-bentuk lainnya pada gambar yang kemudian nantinya siswa diberi kesempatan bebas untuk mewarnai sesuai dengan keinginan dan imajinasinya, sehingga nantinya akan menghasilkan sebuah gambar yang bersifat kreatif.

Kreativitas dan kecerdasan itu mempunyai hubungan yang sangat erat. Oleh karena itu, anak tidak boleh hanya dididik agar menjadi anak yang cerdas saja, akan tetapi harus pula dididik agar menjadi anak yang kreatif dan mempunyai emosi yang stabil. (Anik Pamilu, 2017) juga menyatakan bahwa orientasi pendidikan pada saat ini, baik di sekolah maupun di rumah cenderung dominan pada permasalahan “bagaimana menciptakan anak yang cerdas secara logika, matematika, dan bahasa”, sementara untuk kecerdasan yang lain masih kurang mendapatkan perhatian dan porsi yang semestinya.

Kreativitas erat hubungannya pula dengan aktivitas berkesenian termasuk kreativitas seni rupa yang diwujudkan ke dalam aktivitas menggambar. (Sumanto, 2015) menyatakan, kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan keterampilan dalam berkreativitas. Merangsang serta memupuk kreativitas semenjak usia dini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mendapatkan anak yang kreatif. Anik Pamilu (2017) menyatakan bahwa anak yang kreatif suka berkreasi. Dengan berkreasi ia akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya.

Berbagai strategi dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan membentuk di bidang seni, yaitu dengan menggunakan media yang baik agar kreativitas anak dapat meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengembangkan kreativitas melukis anak usia dini adalah melalui media pasir warna, dengan permainan melukis dengan media pasir warna diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas menggambar dan mewarnai anak.

Kegiatan mewarnai sering kali tidak bersemangat dan merasa bosan. Misalnya apabila anak dihadapkan dengan gambar apel yang belum diwarnai, bukan berarti anak harus mewarnai dengan warna merah (karena apel warnanya merah), bisa saja anak mewarnai sesuai dengan rasa ingin mencoba-coba dan dengan suasana hati anak. Jika suasana hatinya riang bukan tidak mungkin anak akan mewarnai apel

dengan warna merah. Jika anak sedang marah, kecewa maka bukan tidak mungkin anak mewarnai gambar apel dengan warna hitam, kuning dan lain-lain (Ana Sari & 'Aziz, 2019).

Sebuah gambar agar lebih menarik tentunya perlu ditambah dengan warna. Pemilihan warna juga harus tepat agar dapat memunculkan bentuk konkret dari benda. Menurut (Meylinie et al., 2017) dalam kegiatan mewarnai dapat menggunakan beberapa alat diantaranya crayon, pensil warna, spidol warna, cat air, dll. Kebanyakan siswa menggunakan alat mewarnai crayon. Alasan pemilihan alat ini karena harga terjangkau, mudah ditemukan di mana saja, serta yang paling penting adalah hasil dari warna yang dihasilkan sangat jelas. Namun crayon memiliki sisi kelemahan yaitu mudah patah, hasil gambarnya kasar dan kurang rapi.

Kegiatan menggambar selain melatih kemampuan motoric pada diri siswa tentunya dapat menumbuhkan kreativitas dalam diri siswa. Kreativitas khususnya dalam seni rupa memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu menumbuhkan rasa bangga, rasa senang, dan menumbuhkan rasa kepuasan tersendiri di dalam diri peserta didik karena dapat mengekspresikan perasaan, keinginan, dan pikirannya melalui kegiatan menggambar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Dimana peneliti menggunakan analisa berdasarkan hasil data yang berasal dari observasi di lapangan. Menurut Sidiq dan Choiri dalam Waruwu, 2023 mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah strategi yang berisi mengenai makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala dari sebuah fenomena yang bersifat alami, mengutamakan sebuah kualitas yang nantinya akan disajikan secara naratif dalam sebuah penelitian ilmiah.

Penelitian kualitatif ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar Tingkat kreativitas siswa yang dapat dilihat melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di kelas. Data yang kami dapatkan melalui pengamatan yang ada di lapangan dengan melibatkan 9 siswa kelas 1 SDN 03 KarangBener. Siswa nantinya akan dibimbing untuk membuat sebuah gambar yang berasal dari imajinasinya. Kebanyakan siswa berimajinasi akan menggambar buah-buahan dan juga hewan. Namun, peneliti memfokuskan agar siswa menggambar buah apel dan juga menggambar bangun datar yang nantinya diberi warna dan ditempelkan kertas origami. Antusias siswa sangat tinggi Ketika mengetahui kegiatan pembelajarannya menggambar. Rasa antusias yang tinggi Ketika menggambar nantinya akan menumbuhkan daya fikir dan daya imajinasi sehingga akan menumbuhkan kreativitas di dalam diri siswa.

Penelitian ini juga menggunakan pengumpulan data dengan metode dokumentasi. Peneliti mengumpulkan 9 orang anak yang akan menggambar di sebuah kertas kosong lalu akan didokumentasikan hasilnya berupa pengambilan gambar oleh peneliti yang berguna untuk memperkuat hasil. Dalam penelitian ini peneliti juga melakukan metode penelitian dan pengembangan dan nantinya bertujuan untuk mengembangkan hasil gambar yang lebih menarik dan tentunya lebih rapi dalam pemberian warnanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada hari Selasa, 14 November 2023 di Sekolah Dasar Negeri 03 Karang Bener Bae Kudus. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan objek penelitian pada kelas 1 dengan jumlah siswa 9 orang. Nantinya siswa akan diberikan sebuah kertas kosong yang dipergunakan untuk menggambar. Awalnya siswa kurang tertarik dan bingung tahu ketika disuruh menggambar sesuai dengan keinginan ataupun imajinasinya. Namun dengan arahan dari peneliti untuk gambar yang harus dibuat membuat siswa mulai tertarik dengan kegiatan menggambar ini. Dari awal inilah yang mendasari peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media menggambar dan mewarnai karya seni rupa sebagai Upaya untuk meningkatkan kreativitas dalam diri siswa. Alasan peneliti ingin meningkatkan kreativitas siswa karena peneliti merasa prihatin terhadap kondisi atau ketrampilan belajar siswa yang rendah. Dari rendahnya ketrampilan belajar siswa inilah, membuat siswa menjadi cepat bosan, cepat mengantuk, tidak fokus ketika sedang dijelaskan materi oleh guru di dalam kelas. Tema yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggambar buah dan menggambar bangun datar.

Ketertarikan siswa terhadap kegiatan

Pada awalnya, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun ketika diberitahu oleh guru kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya membuat siswa lebih bersemangat. Siswa membawa alat gambar sendiri seperti pensil warna, pensil, penghapus dan juga penggaris. Ketertarikan peserta didik ditunjukkan dengan adanya semangat dalam diri peserta didik ketika peneliti mulai memasuki kelas. Ketika kegiatan menggambar sedang berlangsung, ada siswa yang sering mengungkapkan keingintahuannya terhadap kegiatan menggambar yang sedang dilakukan. Ada juga siswa yang diam ketika proses menggambar dimulai. Hal tersebut disebabkan karena rasa malu bertemu orang baru juga kurang mampu dan kurang percaya diri terhadap hasil karya seni dirinya sendiri.

Peningkatan kreativitas siswa

Peningkatan kreativitas dalam diri siswa dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya yakni aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk atau biasa dikenal dengan aspek 4P dalam kreativitas. Kreativitas tidak hanya mengenai hasil produk saja, namun seseorang dapat dikatakan memiliki kreativitas karena ada semangat dari dirinya sendiri untuk membuat sesuatu yang baru dan belum ada sebelumnya sehingga nantinya akan menghasilkan beberapa produk yang unik dan berkualitas. Dalam menumbuhkan kreativitas seseorang tentunya juga perlu adanya dorongan dari orang sekitar. Dalam kasus ini, guru sangat berperan penting sebagai pendorong terhadap peserta didiknya. Guru perlu memberikan dorongan berupa semangat dan juga motivasi kepada siswa agar tidak mudah menyerah dalam mengekskore kreativitasnya. Beberapa siswa bersemangat ketika diberitahu akan menggambar namun siswa kurang mampu dalam menentukan pilihannya. Adanya dorongan dan pendampingan yang diberikan untuk mengarahkan siswa dalam menggambar sangatlah penting. Selanjutnya yaitu proses siswa dalam menggambar. Proses dilakukan secara berkala dan tidak bisa langsung bisa. Beberapa siswa banyak yang belum bisa dalam menggambar buah apel, namun setelah beberapa kali mencoba akhirnya bisa membuatnya. Dengan adanya proses

tersebut nantinya dapat menghasilkan sebuah produk berupa hasil gambar yang bagus.

Kendala dalam kegiatan

Pada saat melaksanakan kegiatan ini, ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti. Kendala tersebut disebabkan beberapa hal diantaranya, masih ada beberapa siswa yang kurang fokus dalam memperhatikan dan memahami materi yang diberikan. Beberapa siswa tersebut masih asyik dengan dunianya sendiri seperti masih bermain, mengobrol dengan teman sebelahnya, dan juga bahkan ada yang berlarian ketika di dalam kelas. Peneliti harus lebih ekstra dalam menghadapi kelakuan siswa dan membimbingnya agar mau mendengarkan penjelasan materi yang sedang diberikan. Kendala selanjutnya yaitu siswa kurang bisa memanage waktu ketika kegiatan menggambar berlangsung. Hal tersebut terbukti dari masih banyaknya siswa dalam menggambar yang melebihi batas waktu dari yang sudah ditentukan. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa yang sudah mulai tertarik dan asyik sendiri dalam proses menggambar. Kendala yang terakhir adalah kurangnya rasa oercaya diri dalam diri siswa. Beberapa siswa ada yang hanya diam ketika kegiatan sudah dimulai. Peneliti memberikan pendekatan lebih terhadap beberapa siswa tersebut untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa agar mau mengekspor kemampuannya. Ada beberapa anak juga yang kurang bisa dalam menggambar meskipun sudah diberikan contoh. Peneliti membantu dengan mengarahkan tangan siswa tersebut ketika menggambar.

Hasil gambar

Gambar yang dihasilkan oleh 9 siswa kelas 1 cukup bagus. Ada beberapa siswa yang sudah pandai dalam membuat gambar dan juga memilih warna sesuai dengan keadaan benda konkretnya. Namun, ada beberapa siswa juga yang hasil gambarnya tidak rapi dan terkesan tidak beraturan.



Gambar 1. Hasil Siswa Menggambar dan Mewarnai

Hasil gambar siswa yang cukup bagus dan cukup rapi adalah ketika menggambar bangun datar, karena mungkin dalam menggambar bangun datar cenderung lebih mudah daripada ketika menggambar buah apel. Dalam menggambar buah apel, beberapa siswa masih kurang rapi pemberian warnanya dan cenderung sangat berantakan. Ketika menggambar lekukan dari buah apel juga ada siswa yang kurang bisa, sehingga gambarnya hanya sebuah lingkaran yang tidak rapi. Meskipun begitu, hasil gambar yang dihasilkan sudah cukup bagus untuk kelas 1 SD.

3.2 Pembahasan

Tujuan peneliti menggunakan pembelajaran menggambar dan mewarnai sebagai salah satu alternatif tindakan yang mengarah pada pemecahan masalah, yakni pembelajaran menggambar dan mewarnai merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, melalui pembelajaran menggambar dan mewarnai anak dapat mencoba berbagai warna yang dikenalnya.

Tindakan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar menggambar dan mewarnai optimal, pembelajaran ini didukung dengan penggunaan pensil warna, yang merupakan salah satu media yang mudah digunakan oleh anak untuk membuat coretan, mempunyai warna yang cerah, sangat nyaman untuk dipegang (jari-jemari anak tidak mudah lelah), anak lebih mudah untuk membuat gradasi warna, sehingga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mencoba, menjelajahi dan menemukan kemampuan seninya, serta melatih otot-otot. Kegiatan menggambar ini digunakan peneliti untuk mengetahui seberapa besar tingkat kreativitas siswa melalui 9 siswa kelas 1 yang dijadikan peneliti sebagai objek penelitian. Dari hasil penelitian diperoleh beberapa aspek diantaranya:

4. SIMPULAN

Peningkatan kreativitas melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di atas, dapat diperoleh fakta bahwa siswa akan lebih mudah tertarik ketika belajar karya seni rupa. Kegiatan menggambar ini dapat membuat siswa dalam menuangkan hasil pemikiran dan imajinasinya. Meskipun siswa dapat menuangkan hasil imajinasinya, siswa juga masih perlu bimbingan dari guru. Siswa perlu didukung agar mereka dapat percaya diri ketika menuangkan hasil imajinasinya tanpa ada keraguan dan ketakutan. Dalam pemberian warna, siswa kurang mampu mengatur kerapian hasil karyanya sendiri. Namun, siswa sudah bisa memberi warna gambar sesuai dengan benda konkretnya. Dalam pembelajaran menggambar, guru harus lebih giat dalam mendampingi dan mengarahkan siswa.

Daftar Pustaka

- Ana Sari, I. O., & 'Aziz, H. (2019). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan 3M (Mewarnai, Menggunting, Menempel) dengan Metode Demonstrasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3), 191–204. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.33-05>
- Anik Pamili. (2017). *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Anggrahini, L., & Zabda, H. S. S. (2014). *Pengembangan Kemampuan Kreativitas Seni Rupa dengan Kegiatan Menggambar Bebas pada Anak Kelompok A Taman-Kanak Kartika III-16 Glodogan Klaten Tahun Ajaran*

- 2013/2014 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Apriyani, C. K. F., Julia, J., & Syahid, A. A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Kreativitas Menggambar Ilustrasi Pada Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 561-570.
- Asrofi, I. (2020). *Implementasi Teknik Menggambar Arsir Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa-siswi SDN Kutuwetan Jetis Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Hisda, W. T., Yusnan, M., Firasti, F., & Purwaningsih, T. (2023). Peningkatan Keterampilan Belajar Bahasa Indonesia Tentang Membaca Dongeng Dengan Penerapan Metode Demostrasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1-8.
- Husen, W. R. (2017). Pengembangan apresiasi seni rupa siswa Sekolah Dasar melalui pendekatan Kritik Seni Pedagogik. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 53-61.
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasiyah Anas Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Meylinie, N., Astuti, I., & Marmawi, M. (2017). Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(11), 1–8.
- Mujiyono, M., Haryanto, E., & Gunadi, G. (2021). Peran Guru dalam Pengoptimalan Potensi Emosi Anak terhadap Peningkatan Kreativitas Ekspresi pada Pembelajaran Seni Rupa di SD Kota Semarang. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(2), 146-152.
- Musa, M. M., & Kamal, R. (2022). Ekstrakurikuler Art Painting dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Madako Elementary School*, 1(2), 118-131.
- Nawarda, F., Kardiman, K., Isnawati, I., & Ainun, L. A. (2022). Evaluasi Implementasi Program Ekstrakurikuler Mewarnai Gambar Kelas 1-3 Sds Pah Tsung. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 331-335.
- Patriansah, M., Halim, B., & Putra, M. E. P. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Lomba Gambar Bercerita di SD 226 Palembang. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 188-194.
- Puspitasari, A., & Puspita, A. R. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Usia 6–9 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai di Desa Carangrejo. *PRODIMAS: Prosiding Pengabdian Masyarakat*, 1, 248-263.
- Rofian, R. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Demostrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2).
- Rupa, J. S. (2014). Penerapan media dalam bentuk pop up book pada pembelajaran unsur-unsur rupa untuk siswa kelas 2 SDNU Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.
- Septaria, L., & Wulandari, R. (2023). Penerapan Metode Ekspresi Bebas Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Kelompok Bermain Usia 5-6

- tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 171-175.
- Sumanto. (2015). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Tahel, F., Ginting, E., Sistem, J., Fakultas, I., Universitas, T., Utama, P., Pembelajaran, M., & Halus, M. (2018). *Penerapan Aplikasi Flash Dalam Media Pembelajaran*. 2(1), 34–43.
- Ukar, D. S., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 117-124.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.
- Wulandari, A. (2020). Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Teknik Finger Painting di KB Al Jannati Gampong Jawa Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).