



Meningkatkan Kreativitas Menggambar Siswa Kelas V SD Menggunakan Teknik Sketsa Motif Payung Geulis Tasikmalaya (Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran SBdP di SDN 1 Rancapaku Kecamatan Padakembang Kabupaten Tasikmalaya)

Triana Fuzi Lestari*, Agus Ahmad Wakih, Deni Chandra

Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Indonesia
fuzilestari0607@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Seni Budaya di sekolah diadakan karena memiliki keunikan, makna, dan manfaat yang signifikan dalam perkembangan peserta didik. Keunikan pendidikan Seni Budaya terletak pada pengalaman estetis yang melibatkan aktivitas ekspresi dan kreativitas dengan pendekatan “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni,” dan “belajar tentang seni,” dimana pendekatan ini tidak dapat ditemukan dalam mata pelajaran lainnya (Pitriani, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SDN 1 Rancapaku kelas V yang berjumlah 30 siswa, menunjukkan bahwasannya pembelajaran SBdP belum memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 20 siswa (66,67%) mengalami kesulitan dalam menggambar saat proses pembelajaran mata pelajaran SBdP dan belum memenuhi kriteria penilaian kreativitas yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keuletan. Selain itu, siswa belum dikenalkan mengenai teknik-teknik dalam menggambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan cara menggambar motif payung geulis Tasikmalaya menggunakan teknik sketsa. Dengan melalui penelitian ini, peneliti berharap siswa dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas V di SDN 1 Rancapaku dalam menghasilkan sebuah karya seni rupa dua dimensi dan juga mengenal akan ciri khas dari tasikmalaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode Kemmis dan Mc. Tagart. Model penelitian ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan penilaian hasil karya siswa. Model siklus PTK menurut Kemmis dan Mc. Hasil dari penelitian ini penulis menemukan bahwa penggunaan teknik sketsa motif payung geulis dapat meningkatkan kreativitas dengan nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat dari 71,93 menjadi 85,67 dengan peningkatan signifikan pada setiap aspek yang diukur. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas menggambar siswa di kelas V SDN 1 Rancapaku sudah meningkat dan mencapai KKM yang telah ditentukan.

Diserahkan: 22-06-2024 Disetujui: 26-07-2024 Dipublikasikan: 28-08-2024

Kata kunci : Kreativitas, Menggambar, Teknik Sketsa, Payung Geulis, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

Arts and Culture education in schools is held because it has uniqueness, meaning and significant benefits in the development of students. The uniqueness of Arts and Culture education lies in the aesthetic experience which involves expression and creativity activities with the approach of "learning with art," "learning through art," and "learning about art," where this approach cannot be found in other subjects (Pitriani, 2020). Based on the results of observations made by researchers at SDN 1 Rancapaku class V, totaling 30 students, it shows that SBdP learning is not satisfactory. This is proven by as many as 20 students (66.67%) experiencing difficulties in drawing during the SBdP learning process and not meeting the creativity assessment criteria which include fluency, flexibility, originality and tenacity. Apart from that, students have not been introduced to drawing techniques that can be used to increase student creativity. Therefore, efforts are needed to increase students' creativity by drawing Tasikmalaya geulis umbrella motifs using sketching techniques. Through this research, researchers hope that students can increase the drawing creativity of class V students at SDN 1 Rancapaku in producing two-dimensional works of art and also become familiar with the characteristics of Tasikmalaya. The method used in this research is the Classroom Action Research (PTK) method using the Kemmis and Mc methods. Tagart. This research model is a development of the Kurt Lewin model which consists of planning, implementation, observation and reflection. Data was collected through observation, interviews and assessment of student work. PTK cycle model according to Kemmis and Mc. The results of this research, the author found that the use of the geulis umbrella motif sketch technique can increase students' creativity in aspects of fluency, flexibility, originality and elaboration. The average student creativity score increased from 71.93 to 85.67 with significant improvements in every aspect measured. This shows that the drawing creativity of students in class V of SDN 1 Rancapaku has increased and reached the specified KKM.

Keywords: Creativity, Drawing, Sketch Techniques, Payung Geulis, Classroom Action Research

I. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah, sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan Seni Budaya di sekolah diadakan karena memiliki keunikan, makna, dan manfaat yang signifikan dalam perkembangan peserta didik. Keunikan pendidikan Seni Budaya terletak pada pengalaman estetis yang melibatkan aktivitas ekspresi dan kreativitas dengan pendekatan "belajar dengan seni," "belajar melalui seni," dan "belajar tentang seni," dimana pendekatan ini tidak dapat ditemukan dalam mata pelajaran lainnya. (Pitriani, 2020)

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anas et al. (2022), seni rupa merupakan salah satu cabang seni visual yang tidak hanya dapat dinikmati melalui penglihatan, tetapi juga melalui sentuhan. Seni rupa memiliki peran penting sebagai jembatan bagi siswa untuk memahami dan menghargai warisan budaya mereka. Dalam konteks ini, penelitian menyoroti motif payung geulis Tasikmalaya sebagai subjek seni rupa yang menarik dan memiliki nilai artistik tinggi, terutama dalam penggunaan teknik sketsa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti di SDN 1 Rancapaku kelas V yang berjumlah 30 siswa, menunjukkan bahwasannya pembelajaran SBdP belum memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 20 siswa (66,67%) mengalami kesulitan dalam menggambar saat proses pembelajaran mata pelajaran SBdP dan belum memenuhi kriteria penilaian kreativitas yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, dan keuletan. Selain itu, siswa belum dikenalkan mengenai teknik-teknik dalam menggambar yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan cara menggambar motif payung geulis Tasikmalaya menggunakan teknik sketsa. Dengan melalui penelitian ini, peneliti berharap siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan sebuah karya seni rupa dua dimensi dan juga mengenal akan ciri khas dari tasikmalaya.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Vatmawati (2016) pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) menyatakan bahwa dengan memanfaatkan teknik mozaik dapat meningkatkan kreativitas seni rupa siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan Destiani (2016) menyebutkan bahwa peningkatan kreativitas seni rupa dapat di tingkatkan dengan pemanfaatan teknik pencetakan dengan bantuan media asli. Adapun dalam penelitian ini diharapkan kreativitas siswa dapat meningkat melalui penggunaan teknik sketsa pada pembelajaran SBdP.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan metode Kemmis dan Mc. Taggart. Model penelitian ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Model siklus PTK menurut Kemmis dan Mc. Taggart memiliki empat bagian, yaitu 1) tahap perencanaan, yaitu tahap awal dari siklus PTK. Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. 2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu tahap peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan. 3) tahap observasi, yaitu tahap peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. 4) tahap refleksi, yaitu tahap terakhir dari siklus PTK. Pada tahap ini, peneliti melakukan refleksi terhadap hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Dalam melaksanakan implementasinya, model menggabungkan antara pelaksanaan dan pengamatan dan atau observasi. Hal ini dilakukan mengingat dalam pelaksanaannya bagian tindakan tidak dapat dipisahkan dari bagian observasi. Komponen penelitian dalam model Kemmis dan Mc. Taggart adalah pola kegiatan yang dilakukan dalam satu pelajaran. Berikut ilustrasi menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Dalam penelitian ini, objek penelitian diarahkan pada kegiatan pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya (SBdP), dengan penerapan teknik sketsa untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam menggambar motif payung geulis di SDN 1 Rancapaku, Kabupaten Tasikmalaya.

Melalui pendekatan PTK ini, penelitian bertujuan untuk menciptakan perbaikan yang berkelanjutan dalam praktik pembelajaran di kelas. Siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dilakukan berulang kali untuk memastikan bahwa setiap tindakan yang diambil didasarkan pada data empiris dan analisis yang mendalam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas serta memberikan wawasan baru bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan model PTK untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus memerlukan satu kali pertemuan tatap muka atau 2 x 35 menit. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di SDN 1 Rancapaku yang terdiri atas 30 siswa dengan kemampuan yang heterogen. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi guru dan observasi aktivitas siswa selama proses penelitian siklus I dan siklus II, yang dilakukan oleh wali kelas V di SDN 1 Rancapaku. Data hasil wawancara dengan siswa kelas V diperoleh dari 2 orang peserta didik yang ditentukan berdasarkan siswa yang memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi dan rendah. Sebelum melaksanakan tindakan pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran SBdP yang dilaksanakan di kelas V SDN 1 Rancapaku. Dari hasil observasi, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 71,93 dengan kategori baik. Untuk mengatasi permasalahan yang ada dan meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar, peneliti kemudian menerapkan teknik sketsa sebagai solusinya.

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan pratindakan yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas menggambar peserta didik. Kegiatan pratindakan ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Berdasarkan data sekunder yang diperoleh

keaktivitas menggambar peserta didik masih rendah. Dapat diketahui dengan jumlah 30 peserta didik, 10 siswa (33,33%) sudah mencapai KKM dengan nilai >75 (lebih dari 75) dan sisanya 20 siswa (66,67%) belum mencapai nilai KKM dengan nilai <75 (kurang dari 75). Oleh karena itu, dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas V yang masih rendah.

Tabel 1
Rekapitulasi Pratindakan Kreativitas Menggambar Siswa

Aspek	Nilai Rata-rata	Jumlah Nilai	Ketuntasan	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Pratindakan	71,93	2158	Tuntas	10	33,33%
			Belum Tuntas	20	66,67%
Kategori	Baik			30	100%

Hasil observasi pratindakan menunjukkan bahwa dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai nilai KKM, yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas menggambar mereka cukup baik. Sebanyak 20 siswa belum mencapai nilai KKM, yang mengindikasikan perlunya peningkatan dalam metode pengajaran untuk membantu siswa mencapai standar yang ditetapkan. Wawancara dengan dua siswa memberikan wawasan tambahan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas mereka, seperti metode pengajaran sebelumnya, minat pribadi terhadap menggambar, dan dukungan dari lingkungan.

Berdasarkan analisis ini, penelitian ini akan melaksanakan PTK untuk meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas V. Siklus PTK akan mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk memastikan bahwa intervensi yang dilakukan efektif dalam mencapai peningkatan yang diharapkan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP dan kreativitas siswa di SDN 1 Rancapaku.

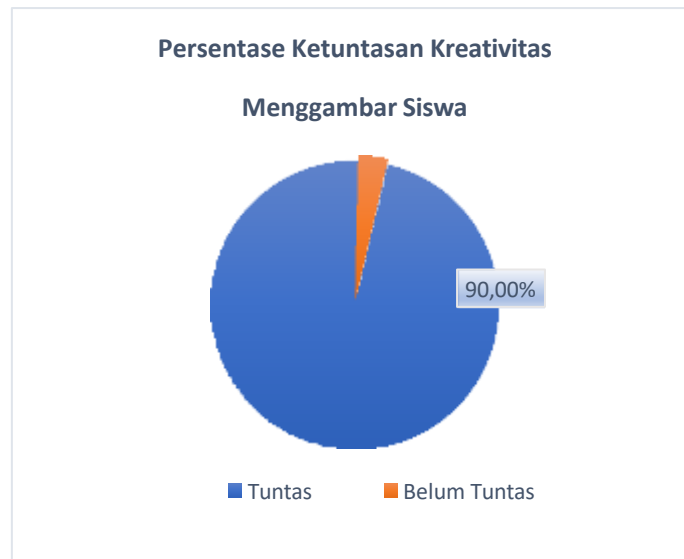
Berdasarkan hasil penelitian siklus II, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kreativitas peserta didik dalam menggambar motif payung geulis dengan menggunakan teknik sketsa menunjukkan adanya peningkatan. Selain penggunaan teknik sketsa yang baik, penggunaan stimulus audio-visual berupa video pembelajaran dan contoh motif payung geulis yang bervariasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Hal ini dapat dibandingkan dengan hasil tes praktikum siklus I, di mana nilai rata-rata sebesar 75,00 dengan kategori baik meningkat menjadi 80,21 dengan kategori

sangat baik. Pelaksanaan tindakan upaya peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar motif payung geulis menggunakan teknik sketsa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik. Diketahui bahwa kreativitas siswa terdapat peningkatan dengan rata-rata pada siklus I 75,00 meningkat menjadi 80,21 pada siklus II, dan dengan persentase ketuntasan pada siklus I 63,33% meningkat menjadi 90,00% pada siklus II. Selain itu persentase aktivitas siswa pada siklus I 93,48% meningkat pada siklus II menjadi 95,00%. Persentase aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 82,50% sedangkan pada siklus II menjadi 97,82%. Hasil tindakan pada penelitian ini sudah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian ini dinyatakan selesai pada siklus II.

Keberhasilan pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak lepas dari peran guru, observer dan siswa yang telah berperan aktif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi mengenai upaya peningkatan kreativitas siswa. Mulai dari perencanaan yang dilakukan secara teliti, sebagai langkah awal untuk menciptakan situasi belajar menyenangkan namun esensi yang ditentukan yakni peningkatan kreativitas peserta didik dapat terlaksana dengan baik. Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan dengan menggunakan pendekatan Inspiratif dalam upaya peningkatan kreativitas peserta didik kelas dalam menggambar motif payung geuli di SDN 1 Rancapaku.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui siswa menjadi antusias pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga materi dapat dipahami dengan baik. Selain itu, siswa dapat secara bebas berimajinasi pada saat menggambar motif payung geulis. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan teknik sketsa, kreativitas siswa dapat meningkat. Pada siklus II terdapat dua stimulus yang digunakan, yaitu 1) verbal: Pendidik menggunakan media pembelajaran Ms. PowerPoint untuk mempermudah penyampaian materi. 2) Audio visual: Pendidik menayangkan video pembelajaran dan memberikan lebih banyak contoh motif payung geulis. Hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, nilai rata-rata peserta didik menjadi 80,21 dengan kategori sangat baik dan sebanyak 27 (90,00%) siswa mencapai nilai ketuntasan, 3 (10,00%) siswa belum memenuhi nilai ketuntasan yang ditentukan.



Gambar: Persentase Ketuntasan Kreativitas Menggambar

Pendidik melakukan remedial kepada 3 orang peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hal ini dilakukan sebagai upaya membantu peserta didik yang belum mencapai ketuntasan untuk meningkatkan kreativitas menggambar mereka. Peserta didik kembali melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran mengenai langkah-langkah penggunaan teknik sketsa, dalam pengaplikasian teknik sketsa, pendidik mengamati dan membantu siswa apabila mengalami kesulitan. Pendidik juga mengajak peserta didik untuk menggambar diluar ruangan kelas agar tidak merasa dibatasi oleh ruangan kelas. Pada saat menggambar motif payung geulis diluar ruangan, imajinasi peserta didik terfokus pada sebuah tanaman bunga yang ada di lingkungan sekolah. Meskipun sempat kesulitan karena tidak bisa menggambar seperti wujud aslinya, namun peserta didik dapat memodifikasi tanaman bunga tersebut menjadi bentuk yang lebih imajinatif. Sampai pada akhirnya siswa dapat menyelesaikan gambar motif payung geulis dengan baik dan dengan menggunakan teknik sketsa.

Berdasarkan data hasil peningkatan kreativitas siswa di atas dapat disimpulkan bahwa dengan memanfaatkan teknik sketsa dan dibantu dengan stimulus yang diberikan secara verbal dan audio visual dalam menggambar motif payung geulis di kelas V SDN 1 Rancapaku dengan tepat maka kreativitas peserta didik mengalami peningkatan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas V SDN 1 Rancapaku mengenai upaya peningkatan kreativitas menggambar siswa menggunakan teknik sketsa motif payung geulis Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran SBdP pada materi seni rupa dua dimensi (motif payung geulis) menggunakan teknik sketsa terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Perencanaan yang matang, meliputi penyusunan RPP dengan pendekatan inspiratif dan persiapan media pembelajaran yang tepat, berkontribusi pada keberhasilan pembelajaran.
2. Proses pelaksanaan pembelajaran materi seni rupa dua dimensi (motif payung geulis) dengan memanfaatkan teknik sketsa berhasil meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kreativitas siswa dari 71,93 pada pratindakan menjadi 75,00 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 80,21 pada siklus II.
3. Peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan teknik sketsa terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam menggambar motif payung geulis Tasikmalaya. Penggunaan pendekatan inspiratif dengan stimulus verbal dan audio-visual, serta penerapan teknik sketsa, berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan signifikan, dari 33,33% pada pratindakan menjadi 63,33% pada siklus I, dan mencapai 90,00% pada siklus II.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Arif, T. P. (2023). Hubungan Antara Optimisme Dan Dukungan Dosen Dengan Grit Mahasiswa Yang Mengerjakan Skripsi (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung)
- Asrori, L. A., Artharina, F. P., Januar, H., & Rofingun, M. (2023). Kreativitas Menggambar Imajinatif Tema Transportasi Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 1679-1688.
- Bernadi, R. M. A. (2017). Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas Iv Sd Melalui Pembelajaran Tematik Integratif Dengan Pendekatan Open-Ended. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 91-101.

- Darmawanti, I. (2020). Analisis Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar (Penelitian Analisis Deskriptif Kualitatif Dengan Teknik Studi Pustaka) (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Destiani, A., Saparahayuningsih, S., & Wembrayarli, W. (2016). Upaya peningkatan kreativitas seni rupa siswa melalui teknik pencetakan dengan bantuan Media Asli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 7-14.
- Heideman, H., van der Linden, J., & de Jong, T. (2017). Sketching as a cognitive tool: Enhancing learning and problem solving. *Educational Psychology Review*, 29(4), 589-602.
- Johnson, M., & Reynolds, A. (2005). Concept sketching in teaching and learning: A meta-analysis of educational outcomes. *Journal of Educational Research*, 98(5), 340-357.
- Nurhidayah, A. (2023). Peningkatan Kreativitas Menggambar Objek Daun Prinsip Ritme Dengan Penerapan Outdoor Learning Kelas V SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 2, Pp. 1628-1636).
- Hidayat, A. N., & Maryanti, E. (2020). Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anak Melalui Metode Bercerita. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 5(1), 32-37
- Hidayati, N., & Permata, R. D. (2020). Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Pola Bentuk (Shape). *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 27-38.
- Khusnah, N. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Realia Dalam Materi Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi. *Didaktikum*, 20(2).
- Kinwardani, M. (2022). Pengembangan Buku Panduan Menggambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Tema Hewan Dengan Bantuan Bentuk Dasar Geometris Pada Anak Usia Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Kudrowitz, B., Suh, N. P., & Hwang, J. (2012). Improving sketch quality to enhance creative perception. *Journal of Visual Creativity*, 7(3), 112-125.
- Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15-25.
- Masfufah, N. F., & Wati, T. L. (2022). Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas Iv Ditinjau Dari Aspek (Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah) Di Sdn. Else (Elementary School Education Journal): *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 331-350.
- Pitriani, S. (2020). Analisis materi pokok Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas III MI/SD. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 60-73.