

# Meningkatkan Kreativitas melalui Karya Seni dalam Pembelajaran SBdP Kelas 4.3 di SD Lab School FIP UMJ

Aprilia Susanti<sup>1</sup>, Fitria Rosmi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[apriliasusanti@gmail.com](mailto:apriliasusanti@gmail.com)

**Abstrak.** Pendidikan adalah proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal; yaitu berkembang setinggi mungkin, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat. Kreativitas perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada tahun awal atau tahun dasar sekolah, yakni ketika pondasi pembelajaran dibangun dan pola-pola pengembangan masa depan diletakkan. Mata pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP) merupakan salah satu kurikulum yang terdapat di SD Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dimana kurikulum tersebut telah masuk ke dalam mata pelajaran peserta didik dan masuk ke dalam kurikulum ekstrakurikuler. Metode yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan metode kualitatif. Dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi tentang Kreativitas beberapa pembelajaran SBdP di kelas IV melalui Festival Ramadhan. Kegiatan ini bertujuan salah satunya menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada kegiatan Festival Ramadhan yang diadakan mulai hari senin hingga rabu tanggal 25-28 Maret 2024 di Sd Lab School FIP UMJ. Pada kegiatan ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menemukan beberapa permasalahan siswa yaitu saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang kurang focus dan mempersungguh dalam pembelajaran SBdP ini. Kegiatan ini ada berbagai lomba yang meningkatkan perkembangan kreatif siswa, tetapi untuk karya seni ada dua lomba yaitu lomba menggambar dan mewarnai. Kegiatan ini berpengaruh terhadap proses berfikir anak untuk meningkatkan kreatifitasnya. Dengan mengadakan kegiatan yang berjudul “Festival Ramadhan” bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas peserta didik tentang karya seni sehingga menumbuhkan berfikir kreatif yang baik.

**Kata kunci:** SBdP, Kreativitas, Sekolah Dasar

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal; yaitu berkembang setinggi mungkin, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianutnya dalam masyarakat. Pendidikan bukanlah proses memaksakan kehendak orang dewasa (guru) kepada peserta didik, melainkan upaya menciptakan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak, yaitu kondisi yang memberi kemudahan kepada anak untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Ini berarti bahwa di dalam proses pendidikan anak aktif mengembangkan diri dan guru aktif membantu menciptakan kemudahan (facilitating) untuk perkembangan yang optimal itu. Salah satu proses menciptakan perkembangan anak yaitu meningkatkan kreatifitas peserta didik sedini mungkin.

Kreativitas adalah karakter seseorang yang didasari oleh dorongan dalam diri dan didukung oleh lingkungan yang membuat dirinya dapat menelurkan ide dan menciptakan hal

2616

baru yang berguna bagi dirinya maupun orang lain (Rhodes dalam Munandar, 2014:19-22). Kreativitas perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada tahun awal atau tahun dasar sekolah, yakni ketika pondasi pembelajaran dibangun dan pola-pola pengembangan masa depan diletakkan (Beetlestone, 2011: 1-2). Seseorang dapat berbuat lebih dari kemungkinan rasional dan pengetahuan yang dia miliki dengan kreativitas (Hesti dalam Sudarma, 2013:6).

Kreativitas juga memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Hesti dalam Saparahayungsih (2010,1(1): 4) berpendapat bahwa peningkatan prestasi peserta didik tidak hanya bisa dilakukan melalui kecerdasan tetapi juga melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik. Mata pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP) merupakan salah satu kurikulum yang terdapat di SD Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Dimana kurikulum tersebut telah masuk ke dalam mata pelajaran peserta didik dan masuk ke dalam kurikulum ekstrakurikuler.

Seni memiliki peran yang penting dalam budaya manusia, sebagai alat komunikasi, ekspresi diri, serta sebagai bentuk penghiburan dan hiburan. Agar peran seni tidak memudar dengan seiring perkembangannya zaman maka dari itu pemerintah harus menyediakan pengajaran seni yang berkualitas dan berkelanjutan di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan dengan menggunakan kurikulum untuk pemulihan pembelajaran salah satu nya yaitu, Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Tujuan utama dari penyelenggaraan mata pelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas 4 adalah, untuk penyelenggaraan pelajaran seni rupa supaya anak bisa terampil menggambar dan mencitakan karya-karya seni lainnya, dan memiliki pengetahuan sejarah seni rupa.

Kegiatan Program Individu Kuliah Kerja Nyata Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Jakarta pada tahun 2024 dilakukan di SD Lab School FIP UMJ. Pada kegiatan observasi dan penelitian yang dilakukan penulis di kelas 4.3 ditemukan adanya beberapa permasalahan yaitu, pada saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang kurang focus dalam pembelajaran SBdP ini, oleh karena itu diadakan kegiatan Festival Ramadhan yang salah satu lombanya adalah lomba menggambar dan mewarnai.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan metode kualitatif. Dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi tentang Kreatifitas beberapa pembelajaran SBdP di kelas IV melalui Festival Ramadhan. Kegiatan ini bertujuan salah satunya menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Kegiatan tersebut dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Kelompok 3 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. Kegiatan ini berupa lomba menggambar dan lomba mewarnai pada siswa kelas IV di SD Lab School FIP UMJ.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan ini dilaksanakan pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada kegiatan Festival Ramadhan yang diadakan mulai hari senin hingga rabu tanggal 25-28 Maret 2024 di Sd Lab School FIP UMJ. Pada kegiatan ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menemukan beberapa permasalahan siswa yaitu saat pembelajaran berlangsung masih ada beberapa peserta didik yang kurang focus dan mempersungguh dalam pembelajaran SBdP ini. Kegiatan ini ada berbagai lomba yang meningkatkan perkembangan kreatif siswa, tetapi untuk karya seni ada dua lomba yaitu lomba menggambar dan mewarnai. Kegiatan ini berpengaruh terhadap proses berfikir anak untuk meningkatkan kreatifitasnya.

Cara kreatif yang baik yaitu memberikan ide-ide yang baru sebanyak mungkin. Semakin banyak ide baru yang dimiliki siswa, semakin besar peluang mereka untuk menciptakan suatu peluang yang unik. Siswa yang kreatif tidak takut gagal dan selalu mencoba, karena melalui semangat mereka untuk mewujudkan kreatifitas, mereka akan semakin berkembang kemampuan berfikir kreatifnya. Semua itu butuh usaha dan dorongan baik dari sekolah maupun orang tua siswa. Dalam proses pembelajaran di sekolah, gurulah yang paling berperan dalam mengembangkan kreatif siswanya. Apalagi di SD Lab School ini, sudah terdapat kurikulum SBdP serta Ekstrakurikuler Karya Seni yang menunjang proses pembelajaran siswa yang kreatif dan inovatif.

Karakteristik siswa sekolah dasar berusia 6-13 tahun masih dianggap usia anak-anak. Kreatifitasnya bisa muncul pada anak sedini mungkin dan kreatifitas anak-anak tersebut dapat kita lihat ketika mereka bermain. Kemudian secara bertahap akan menyebar ke bidang kehidupan lainnya. Untuk itu, bermain bagi anak merupakan stimulus untuk mengembangkan kreatifitasnya. Perkembangan kreatifitas secara alami mengikuti aturan yang baik. Kreatifitas sangat dipengaruhi oleh factor lingkungan yang memberikan ekspresi kreatif.

Kompetisi siswa kelas IV SD Lab School FIP UMJ dalam pembelajaran SBdP dapat dikatakan bahwa mereka tidak saling menjatuhkan. Kompetisi yang peserta didik lakukan masih tergolong baik dan batas wajar dalam bidang kurikulum SBdP ini. Hal ini senada dengan pendapat dari Amabile dalam Sultika & Hartijasti (2017) bahwa kompetisi lebih kompleks daripada pemberian evaluasi atau hadiah secara tersendiri, karena kompetisi meliputi keduanya. Biasanya kompetisi terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah.

### 4. Simpulan dan Saran

Dengan mengadakan kegiatan yang berjudul “Festival Ramadhan” bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreatifitas peserta didik tentang karya seni sehingga menumbuhkan berfikir kreatif yang baik. Pada kegiatan “Festival Ramadhan” yang diadakan oleh mahasiswa KKN Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UMJ menemukan beberapa permasalahan beberapa siswa yaitu pada saat pembelajaran SBdP masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan gurunya, serta masih kurang focus saat guru menjelaskan. Hal ini dikarenakan focus anak ketika masih sekolah dasar memang harus selalu dikembangkan. Guru harus bisa menyesuaikan dan mengkondisikan kelas dengan baik sehingga proses pembelajarannya dapat berjalan dengan lancar tanpa hambatan sedikitpun.

Karakteristik siswa sekolah dasar berusia 6-13 tahun masih dianggap usia anak-anak. Kreatifitasnya bisa muncul pada anak sedini mungkin dan kreatifitas anak-anak tersebut dapat kita lihat ketika mereka bermain. Kemudian secara bertahap akan menyebar ke bidang kehidupan lainnya. Untuk itu, bermain bagi anak merupakan stimulus untuk mengembangkan kreatifitasnya. Perkembangan kreatifitas secara alami mengikuti aturan yang baik. Kreatifitas sangat dipengaruhi oleh factor lingkungan yang memberikan ekspresi kreatif.

## 5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu SD Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah yang memberikan izin melakukan penelitian.

## Daftar Pustaka

- (n.d.). Retrieved from <https://www.kilas.co.id/perkembangan-mata-pelajaran-seni-rupa-dalam-kurikulum-merdeka-di-kelas-4-sd-14-kecamatan-penarik-kabupaten-mukomuko/>.
- (n.d.).
- Beetlestone, F. (2011). *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk*. Bandung: Nusamedia .
- Dika satia ilhamudin, F. ., (n.d.). MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SBdP. *A b d i m a J u r n a l P e n g a b d i a n M a h a s i s w a*.
- Drs. Agus Taufiq, M. P. (n.d.). *Hakikat Pendidikan*.
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saparahayuningsih, S. (2010). Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Peserta. *Jurnal Kependidikan Dasar*.
- Sudarma. (2014). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.