

MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SBdP SISWA KELAS IV MELALUI KEGIATAN MEWARNAI DI SDN MEDANGASEM IV

Dika satia ilhamudin , Fathurohman , Aang Solahudin Anwar
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
sd19.dikailhamudin@mhs.ubpkarawang.ac.id ,
Fathurohman@ubpkarawang.ac.id , aang.solahudin@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Demikian pula sekolah dasar (SD) merupakan tahapan penting tumbuh kembang anak, yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa yang akan datang. Pada dasarnya, siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu, peka terhadap masalah dan kompleksitasnya, serta menikmati memahami fenomena dengan cara yang bermakna. Tentu saja karakteristik siswa SD ini tidak terlepas dari dunia game. Oleh karena itu, penting untuk fokus pada pemikiran kreatif di tingkat dasar agar siswa menjadi sangat kreatif. Metode yang digunakan pelaksanaan sosialisasi ini menggunakan metode kualitatif yang dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi terkait Kreativitas Pembelajaran SBdP Pada Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai kegiatan ini dengan tujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN program studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang pada hari Rabu tanggal Dua Puluh Tujuh bulan Juli tahun 2022 yang dilaksanakan di SDN Medangasem IV, Desa Medangasem, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini berupa mewarnai Pada Siswa Kelas IV di SDN Medangasem IV. permasalahan siswa yakni, pada saat kegiatan mewarnai berlangsung, kurangnya keterampilan tangan anak dalam membuat gerakan manipulatif yaitu berupa gerakan membuat arsiran maupun garis horizontal, vertikal, miring kiri atau kanan, lengkung dan lingkaran, anak masih belum rapi dalam mengerjakan kegiatan mewarnainya, arsiran atau goresan dari alat mewarnai (pensil warna ataupun crayon) yang tidak penuh dan cenderung keluar dari garis atau bidang gambar.

Kata kunci: Kreativitas, SBdP, Mewarnai, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Demikian pula sekolah dasar (SD) merupakan tahapan penting tumbuh kembang anak, yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa yang akan datang. Pada dasarnya, siswa sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu, peka terhadap masalah dan kompleksitasnya, serta menikmati memahami fenomena dengan cara yang bermakna. Tentu saja karakteristik siswa SD ini tidak terlepas dari dunia game. Hebatnya, kebiasaan bermain anak dapat merangsang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Melalui bermain, anak berimajinasi atas dunia bermainnya. Imajinasi-

imajinasi inilah yang menstimulus anak untuk terus berfikir kreatif. Bila dikaitkan pada konteks pendidikan di SD kreativitas pada dasarnya berkenaan dengan upaya mengenali dan memecahkan permasalahan yang dihadapi secara efektif dan etis (Meador, 1997). Oleh karena itu, penting untuk fokus pada pemikiran kreatif di tingkat dasar agar siswa menjadi sangat kreatif.

Kreativitas adalah ciri keberanian manusia. Dalam setiap tindakan penciptaan, individu merasakan adanya hubungan yang baik antara dirinya dengan orang lain. Ketika saat itu tiba, para pemikir kreatif akan menemukan diri mereka sebagai individu yang penuh dengan kegembiraan, imajinasi yang luar biasa, dan kekuatan yang lebih besar tanpa rasa takut akan apa yang membatasi mereka. Sikap-sikap inilah yang telah membantunya terus membangkitkan hasrat kreatifnya (Muqodas, 2016).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP) adalah pendidikan seni berbasis budaya di SD, ditujukan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi dalam hal ini bakat anak-anak dan menjadikan siswa senang bersikap proaktif dan kreatif tanpa harus melenceng dari kepribadian norma dan nilai budaya Indonesia. (Wiranti et al., 2021) Permendikbud No. 57 tahun 2014 Lampiran III, menjelaskan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) juga berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) diajarkan secara konkrit dan menyeluruh mencakup semua aspek mulai dari seni rupa, seni musik, seni tari, dan prakarya melalui pendekatan tematik.

Mewarnai secara harfiah berarti mewarnai atau melukis gambar. Mewarnai adalah keterampilan yang disukai anak-anak dan telah menjadi cara bagi mereka untuk membayangkan dan menginspirasi segala sesuatu yang mereka temui atau alami. Berdasarkan pernyataan tersebut, mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi seseorang. Kegembiraan yang dibahas di sini adalah proses pemilihan warna yang digunakan untuk mewarnai area kosong pada gambar. Mewarnai untuk melatih keterampilan, kebersihan dan kesabaran. Keterampilan yang diperoleh dari kemampuan seseorang untuk memegang tangan secara terus menerus. Jadi semakin lama dia bisa mengontrol dan mengarahkan sesuka hati. Mewarnai merupakan kegiatan yang sangat cocok untuk anak-anak, karena mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Kegiatan Program Individu Kuliah Kerja Nyata UBP Karawang Berbasis *Hybride* pada tahun 2022 dilakukan di SDN Medangasem IV, Desa Medangasem, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang. Pada kegiatan mewarnai berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi Pada Siswa Kelas IV SDN Medangasem IV pada saat belajar ditemukan beberapa permasalahan yakni, pada saat kegiatan mewarnai berlangsung, kurangnya keterampilan tangan anak dalam membuat gerakan manipulatif yaitu berupa gerakan membuat arsiran maupun garis horizontal, vertikal, miring kiri/kanan, lengkung dan lingkaran, anak masih belum rapi dalam mengerjakan kegiatan mewarnainya, arsiran atau goresan dari alat mewarnai (pensil warna ataupun crayon) yang tidak penuh dan cenderung keluar dari garis atau bidang gambar. Oleh karena itu adanya sosialisasi ini di laksanakan untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai di SDN Medangasem IV.

Metode

Metode yang di gunakan pelaksanaan sosialisasi ini menggunakan metode kualitatif yang dimana kegiatan ini dilakukan dengan observasi terkait Kreativitas Pembelajaran SBdP Pada Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai kegiatan ini dengan tujuan untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Sekolah Dasar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN program studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Buana Perjuangan Karawang pada hari Rabu tanggal Dua Puluh Tujuh bulan Juli tahun 2022 yang dilaksanakan di SDN Medangasem IV, Desa Medangasem, Kecamatan Jayakarta, Kabupaten Karawang. Kegiatan ini berupa mewarnai Pada Siswa Kelas IV di SDN Medangasem IV.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan ini dilakukan pada saat Kuliah Kerja Nyata (KKN) di hari Rabu, 27 Juli 2022. Kegiatan Sosialisasi Kolaborasi ini yang terdiri dari 3 program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Farmasi, dan Manajemen. Dengan mengangkat tema yang bertemakan “*Meningkatkan Kreativitas dan Imunitas Pada Siswa SDN Medangasem IV*” dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan *softskill* kreativitasnya dalam mewarnai dan gemar menabung serta siswa dapat memahami bagaimana cara meningkatkan imunitas agar tubuh siswa menjadi sehat dan kuat dari ancaman patogen patogen yang jahat. Pada kegiatan sosialisasi ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan menemukan beberapa permasalahan siswa yakni, pada saat kegiatan mewarnai berlangsung, kurangnya keterampilan tangan anak dalam membuat gerakan manipulatif yaitu berupa gerakan membuat arsiran maupun garis horizontal, vertikal, miring kiri/kanan, lengkung dan lingkaran, anak masih belum rapi dalam mengerjakan kegiatan mewarnainya, arsiran atau goresan dari alat mewarnai (pensil warna ataupun crayon) yang tidak penuh dan cenderung keluar dari garis atau bidang gambar.

Siswa sering diminta untuk tidak mengkritik ide orang lain setidaknya sampai sesi brainstorming selesai. Sebagai kelompok atau individu, strategi kreatif yang baik adalah memunculkan ide-ide baru sebanyak mungkin. Semakin banyak ide baru yang dimiliki siswa, semakin besar peluang mereka untuk menciptakan sesuatu yang unik. Siswa yang kreatif tidak takut gagal atau melakukan kesalahan. Karena melalui semangat kreativitas dan komitmen untuk mewujudkan kreativitas, dapat memastikan siswa terus mengembangkan kemampuan kreatifnya. Dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas, guru berperan sebagai stimulator bagi kreativitas siswa untuk mengekspresikan dirinya. Idealnya, guru dapat menyediakan lingkungan yang merangsang kreativitas siswa. Banyak lingkungan sekolah yang dapat menopang tumbuhnya kreativitas, namun banyak juga yang mencegahnya. Ada juga guru yang mendorong kreativitas siswa, sering mengandalkan rasa ingin tahu alami siswa. Mereka memberikan latihan dan kegiatan yang menantang siswa untuk menemukan solusi mendalam untuk masalah, tetapi berakhir dengan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan hati.

Jika kita kembali ke karakteristik siswa sekolah dasar yang berusia 6-13 tahun, maka siswa tidak dapat dipisahkan dari dunia game, karena pada usia ini masih dianggap sebagai usia. anak-anak. Kreativitas bisa muncul pada diri anak sedini mungkin dan kreativitas anak-anak tersebut bisa kita lihat saat mereka bermain. Kemudian secara bertahap akan menyebar ke bidang kehidupan lainnya. Untuk itu, bermain bagi anak merupakan stimulus untuk mengembangkan kreativitasnya. Perkembangan kreativitas secara alami mengikuti aturan yang baik. Untuk pertumbuhan kreativitas biasanya di usia 30-an, lalu bergerak lurus dan mandek dan di usia tua bergerak ke bawah. Sampai saat ini, tidak ada bukti bahwa penurunan kreativitas pada puncak perkembangan adalah genetik. Kreativitas sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang memberikan ekspresi kreatif.

Persaingan, siswa kelas IV SDN Medangasem IV dapat dikatakan pada pembelajaran SBdP kegiatan mewarnai tidak ada persaingan yang saling menjatuhkan. Persaingan yang ada di kelas IV SDN Medangasem IV masih tergolong sehat dan mereka bersaing secara positif

dalam bidang akademik dan dalam membuat karya gambar. Antara siswa pun tidak ada saling menjatuhkan dengan teman sejawat. 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 persaingan terjadi apabila siswa merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan siswa lain dan yang terbaik akan menerima hadiah.

Berikut dibawah ini dilampirkan Dokumentasi Kegiatan Mewarnai Pada Siswa Kelas IV SDN Medangasem IV:



Kegiatan mewarnai

Kesimpulan dan Rekomendasi

Dengan mengangkat tema yang bertemakan “Meningkatkan Kreativitas dan Imunitas Pada Siswa SDN Medangasem IV” dengan tujuan agar siswa dapat meningkatkan softskill kreativitasnya dalam mewarnai dan gemar menabung serta siswa dapat memahami bagaimana cara meningkatkan imunitas agar tubuh siswa menjadi sehat dan kuat dari ancaman patogen patogen yang jahat.

Pada kegiatan sosialisasi ini mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menemukan beberapa permasalahan siswa yakni, pada saat kegiatan mewarnai berlangsung, kurangnya keterampilan tangan anak dalam membuat gerakan manipulatif yaitu berupa gerakan membuat arsiran maupun garis horizontal, vertikal, miring kiri atau kanan, lengkung dan lingkaran, anak masih belum rapi dalam mengerjakan kegiatan mewarnainya, arsiran atau goresan dari alat mewarnai (pensil warna ataupun crayon) yang tidak penuh dan cenderung keluar dari garis atau bidang gambar.

Mereka memberikan latihan dan kegiatan yang menantang siswa untuk menemukan solusi mendalam untuk masalah, tetapi berakhir dengan pertanyaan yang membutuhkan jawaban dengan hati. Jika kita kembali ke karakteristik siswa sekolah dasar yang berusia 6-13 tahun, maka siswa tidak dapat dipisahkan dari dunia game, karena pada usia ini masih dianggap sebagai usia. Persaingan yang ada di kelas IV SDN Medangasem IV masih tergolong sehat dan mereka bersaing secara positif dalam bidang akademik dan dalam membuat karya gambar.

Daftar Pustaka

- Meador, K. S. (1997). *Creative thinking and problem solving for young learners*. Englewood, CO: Teacher Ideas Press
- Di, M., Dasar, S., Siskowati, E., & Prastowo, A. (2022). *Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran SBdP Kelas III Pada Materi*. 4(1), 42–47.
- Muqodas, I. (2016). Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 25–33.
- Wiranti, O. D., Cahyaningtyas, A. P., & Jupriyanto, J. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Menggambar dan Mewarnai Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(1), 11.
<https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8767>