PENERAPAN MEDIA GAMBAR DAN MEWARNAI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS HASIL BELAJAR SENI BUDAYA PADA SISWA KELAS 2 SD IT TAHFIDZUL QUR'AN PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syaratguna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al Kifayah Riau

OLEH:
ANNISA FREMA PUTRI
NIM: 1238.22.1347

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1448 H/ 2026 M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Annisa Frema Putri
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1347
Tempat/ Tanggal Lahir	: Pekanbaru/ 06 Maret 2004
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul: **"Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru"** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila terdapat bagian-bagian yang dikutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah serta etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 13 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,



Annisa Frema Putri
NIM: 1238.22.1347

AYU PURNAMASARI S, S.Pd., M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal : *Skripsi Annisa Frema Putri*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr.wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara:

Nama	: Annisa Frema Putri
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1347
Tempat / Tanggal Lahir	: Pekanbaru/ 06 Maret 2004
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:**Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada Ujian Munaqasah di Universitas Islam Al- Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr.wb

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing I

Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd

NIDN. 2125128604

NIKMAH, S.Pd.I, M.Pd.I
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Prihal : *Skripsi Annisa Frema Putri*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

di_

Pekanbaru

Assalamualaikum wr.wb

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi, dan mengadakan bimbingan perbaikan isi Skripsi saudara:

Nama	: Annisa Frema Putri
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1347
Tempat / Tanggal Lahir	: Pekanbaru/ 06 Maret 2004
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	:**Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diseminarkan pada Ujian Munaqasah di Universitas Islam Al- Kifayah Riau.

Wassalamualaikum wr.wb

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing II

Nikmah, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 2107018704

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing 1 dan pembimbing 2, dengan ini menyetujui bahwa Skripsi berjudul: **Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru,** yang ditulis oleh:

Nama	: Annisa Frema Putri
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1347
Tempat / Tanggal Lahir	: Pekanbaru/ 06 Maret 2004
Program	: Sarjana (S1)
Prog. Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah di Universitas Islam Al- Kifayah Riau.

Pekanbaru, 13 Juli 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd	**Nikmah, S.Pd.I, M.Pd.I**
NIDN2125128604	**NIDN. 2107018704**

Mengetahui :
Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka–Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0162/SP/A/FTK-PGMI/VII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Nama : **Annisa Frema Putri**
NIM : 1238.22.1347
Telah dimunaqasahkan pada : Hari Senin, 13 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Dr. Sri Wahyuni, M.Pd.)
NIDN. 2111019703

Penguji II

(Muhammad Amin, ST.,M.Pd.)
NIDN. 2121049404

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Pama, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 28 Juli 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Mukmin yang kuat itu lebih baik dan lebih dicintai oleh Allah dari pada mukmin yang lemah, sedangkan pada masing-masing itu ada kebaikannya. Bersemangatlah kamu dalam mencapai sesuatu yang bermanfa'at bagimu. Mohonlah pertolongan Kepada Allah dan janganlah kamu semua merasa tidak berdaya”

(HR. Muslim)

الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبَّ إِلَى اللهِ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيْفِ وَفِي كُلٍّ خَيْرٌ إِحْرِصْ عَلَى مَا يَنْفَعُكَ وَاسْتَعِنْ بِاللهِ وَلَا تَعْجَزْ

(رواه مسلم عن أبى هريرة)

"The strong believer is better and more beloved to Allah than the weak believer, and in all good things."
(HR. Muslim)

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala.* Naungan rahmat dan Hidayah-Mu telah meliputiku, sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam tak lupa semoga selalu terlimpah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad

Shallallahu 'Alaihi Wasallam

~ Ayah dan Ibu~

Taburan cinta dan kasih sayangmu telah memberiku kekuatan. Terima kasih telah memberi moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesanku, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua, ucapan terima kasih saja tidak akan pernah cukup mebalas kebaikan mu. Sebagai tanda bakti, hormat, dan terima kasih yang tiada hentinya ku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya. Segala dukungan, dan perhatian yang terus mengalir yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan ini. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena kusadar, selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih.

Untuk ayah dan ibu yang tak berhenti mendoakanku, ku ucapkan Terima kasih Ayah.....terimakasih ibu.....

~Teman-Teman~

Terimakasih atas semua dukungan dan kesetiannmu mendampingi aku untuk memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga keluarga kita selalu mendapatkan lindungan dari Alla SWT amin.

~Dosen Pembimbing~

Ibu Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Nikmah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II skripsi, ananda mengucapkan banyak terima kasih atas sudinya meluangkan waktu untuk membaca dan mencoret-coret skripsi demi terwujudnya skripsi yang baik. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terima kasih ananda kepada Ibu dan Bapak. Terimakasih banyak Bu...Pak...

~Seluruh Dosen dan Pegawai Universitas Islam Al-Kifayah Riau~

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **"Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru".**

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan jasa dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar yang telah memberikan motivasi dan untuk selalu kuliah dan memberikan arahan serta bimbingan agar kuliah bisa selesai

2. Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.Si selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau dan selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan skripsi ini.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
6. Nikmah, S.Pd.I, M.Pd.I selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta kemudahan dalam upaya penyusunan Skripsi ini.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al Kifayah Riau yang telah membekali berbagai ilmu kepada peneliti dan juga telah memberikan kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di Kampus ini.
8. Sulastri Ningsih, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru yang telah memberikan izin untuk peneliti dan juga yang telah banyak memberikan motivasi agar tetap semangat dalam proses penelitian.

9. Dewi Herliani. S.Pd selaku wali kelas 2 yang telah banyak memberikan dukungan terhadap peneliti dan juga telah bersedia menjadikan Kelas untuk melakukan penelitian serta telah bersedia menjadi observer dalam penelitian ini.
10. Kepada orang-orang yang peneliti sayangi Ayah dan Ibu tercinta serta keluarga tersayang yang telah banyak memberikan bantuan do'a, motivasi dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Islam Al Kifayah Riau.
11. Kepada sahabat-sahabat tersayang yang turut memberikan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kalian bahagia dunia dan akhirat.
12. Teman-teman Kelas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) seangkatan yang sudah memberikan ilmu, pengalaman, dan cerita yang membuat penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua yang membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, semoga kita semua dimasukkan kedalam surga-Nya kelak aamiin.

Pekanbaru, 13 Juli 2026



ANNISA FREMA PUTRI
NIM: 1238.22.1347

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN..... ...i

NOTA DINAS PEMBIMBING I..... ii

NOTA DINAS PEMBIMBING II..... iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING..... iv

MOTTO.....v

PERSEMBAHAN.....vi

KATA PENGANTAR.....ix

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR TABEL..... xv

DAFTAR GAMBAR.....xvi

DAFTAR GAMBAR..... xvii

TRANSLITERASI.....xviii

ABSTRAK.....xix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latarbelakang Masalah 1

B. Penegasan Istilah..... 8

C. Rumusan Masalah..... 10

1.Identifikasi Masalah 10

2. Batasan Masalah 11

3. Rumusan Masalah..... 11

D. Tujuan dan Manfaat Peneitian..... 11

1. Tujuan Penelitian 11

2. Manfaat Penelitian 12

BAB II KAJIAN TEORI 13

A. Kajian Teori 13

1. Hakikat Kreativitas 13
2. Hasil Belajar 18
3. Seni Budaya di Sekolah Dasar 22
4. Media Menggambar dan Mewarnai 26

B. Penelitian Relevan 32

C. Kerangka Berfikir 34

D. Indikator Penelitian 35

BAB III METODE PENELITIAN 38

A. Jenis Penelitian 38

B. Lokasi dan Waktu Penelitian 41

C. Subjek dan Objek Penelitian 41

D. Prosedur Penelitian 41

1. Perencanaan 41
2. Tindakan Penelitian 43
3. Observasi Penelitian 43
4. Refleksi 44

E. Teknik Pengumpulan Data 45

F. Teknik Analisis Data 49

BAB IV HASIL PENELITIAN 55

A. Deskripsi data Awal 55

1. Profil sekolah 55
2. Visi dan Misi 56
3. Setting Ruang Kelas 56
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 57
5. Profil Awal Pembelajaran 57
B. Deskripsi Persiklus 58
1. Siklus I 58
2. Siklus II 72
C. Pembahasan dari Setiap Siklus 92
1. Siklus I 92
2. Siklus II 95
BAB V PENUTUP 99
A. Kesimpulan 99
B. Saran 100
DAFTAR PUSTAKA 101
LAMPIRAN 104
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 163

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Observasi Awal Kreativitas Siswa..... 6

Tabel I.2 Observasi Awal Hasil Belajar Siswa..... 6

Tabel III.1 Rubrik Kreativitas Siswa 47

Tabel III.2 Observasi Aktivitas Guru..... 49

Tabel III.3 Observasi Aktivitas Siswa 50

Tabel III.4 Observasi Kreativitas Siswa..... 51

Tabel III.5 Kriteria Penilaian 53

Tabel III.6 Kriteria Ketuntasan Siswa..... 54

Tabel IV.1 Hasil Observasi aktivitas guru siklus I 66

Tabel IV.2 Hasil Observasi aktivitas kreativitas seni siswa siklus I..... 68

Tabel IV.3 Hasil Observasi aktivitas guru siklus II..... 79

Tabel IV.4 Hasil Observasi aktivitas kreativitas seni siswa siklus II 81

Tabel IV.6 Penilaian Hasil Belajar..... 85

Tabel IV.7 Hasil Belajar Seni Siswa Prasiklus..... 87

Tabel IV.8 Hasil Belajar Seni Siswa Siklus I 88

Tabel IV.9 Hasil Belajar Seni Siklus II..... 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berfikir 35

Gambar III.1 Desain Penelitian 42

Gambar VI.1 Gambar Duduk Siswa Di Kelas 57

Gambar VI.2 Diagram Aktivitas Guru 83

Gambar VI.3 Diagram Aktivitas Kreativitas Seni Siswa 84

Gambar VI.4 Diagaran Penilaian Rata-Rata Hasil Belajar Siswa 91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rubrik Penilaian Penelitian 104

Lampiran 2 Observasi Aktivitas Guru Prasiklus 109

Lampiran 3 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 110

Lampiran 4 Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2..... 111

Lampiran 5 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 112

Lampiran 6 Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2 113

Lampiran 7 Observasi Aktivitas Siswa Prasiklus 114

Lampiran 8 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 116

Lampiran 9 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2 118

Lampiran 10 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 120

Lampiran 11Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 122

Lampiran 12 Tes Kreativitas Siswa Prasiklus..... 124

Lampiran 13 Tes Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 1..... 127

Lampiran 14 Tes Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 129

Lampiran 15 Tes Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 1 131

Lampiran 16 Tes Kreativitas Siswa Siklus II Pertemuan 2 133

Lampiran 17 RPPH 135

Lampiran 18 LKPD..... 155

Lampiran 19 Surat Riset..... 157

Lampiran 20 Dokumentasi..... 158

TRANSLITERASI

1. Konsonan Tunggal

ا = a	ر = r	ف = f
ب = b	ز = z	ق = q
ت = t	س = s	ك = k
ث = ts	ش = sy	ل = l
ج = j	ص = sh	م = m
ح = h	ض = dh	ن = n
خ = kh	ط = th	و = w
د = d	ظ = zh	ه = h
ذ = dz	ع = `	ء = ,
غ = gh	ي = y	

2. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap ditulis rangkap, misalnya زَ ن ditulis *Zannu.*

3. Vokal Pendek

Fathah (-) ditulis a, misalnya نَظَرَ = *nazhara*. *Kasrah* (-) ditulis I, misalnya ال علْم = *al-`Ilm* dan *Dhammah* (-) ditulis u, misalnya ط رق = *Thuruq.*

4. Vokal Panjang

a panjang tetap ditulis ă misalnya اَسَـاليب = *asălíb*, I panjang tetap ditulis i misalnya الطَ ريْق = *at-Thariq* dan u panjang tetap ditulis ŭ misalnya الا صوْل = *al-Ushŭl.*

5. *Ta' Marbutah* (ة)

Ta' Marbuthah yang dimatikan ditulis h, misalnya مدرسة ditulis madrasah. Tetapi Ta' Marbuthah yang dihubungkan kepada kalimat sesudahnya ditulis t.

6. **Kata Sandang *Alif Lam***

Alif Lam yang diikuti huruf *qamariyah*, ditulis al, misalnya الاسـلام ditulis al-Islam. *Alif Lam* yang diikuti huruf *syamsiyah* dituliskan huruf syamsiyahnya, misalnya السـياسـي
ditulis As-Siyasi.

7. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)

8. Singkatan

Singkatan akan ditemukan dalam penelitian ini walaupun jumlahnya sangat sedikit hlm. = halaman, PTK= Penelitian Tindakan Kelas, SD= Sekolah Dasar

ABSTRAK

Annisa Frema Putri (2026) : Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil pembelajaran seni budaya siswa dan siswa masih kurang kreatif dalam melakukan kegiatan seni di dalam kelas, sehingga perlu diadakannya penelitian dengan tujuan agar kemampuan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya meningkat dengan media menggambar dan mewarnai. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas dengan melakukan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi tindakan) dan refleksi yang dilakukan dengan 2 siklus, siklus 1 dilakukan 2 pertemuan dan siklus 2 dilakukan 2 pertemuan. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II dengan jumlah siswa 18 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan media menggambar dan mewarnai untuk meningkatkan kreativitas hasil belajar seni budaya siswa kelas II. Data dikumpulkan melalui observasi, tes dan dokumentasi dan data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini adalah awal sebelum melakukan tindakan nilai aktivitas siswa yaitu 68,86 % dengan kriteria cukup baik (C), setelah dilakukan kegiatan menggambar dan mewarnai yang disesuaikan dengan indikator kreativitas seni , maka hingga pada siklus II pertemuan ke 2 terjadi terus peningkatan dengan 85,22 % kriteria baik sekali (A), selain itu kreativitas hasil belajar seni budaya melalui media menggambar dan mewarnai pada siswa kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru juga mengalami peningkatan dari kreativitas hasil belajar prasiklus hanya 5 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas 64,75 hingga pada siklus II pertemuan 2 semua siswa tuntas yaitu 18 siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata kelas 85,2. Pada mata pelajaran seni budaya dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai dengan media yang diberikan oleh guru dan dibimbing untuk melakukan kegiatan secara langsung dan siswa dilatih untuk aktif mengeluarkan ide serta bebas menggunakan imajinasi mereka ke dalam gambar yang mereka buat dengan mengkolaborasi warna yang padu. Selain itu apresiasi dari guru memotivasi siswa untuk belajar sehingga potensi yang dimiliki siswa dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dan kreativitas hasil belajar siswa di kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.

Kata Kunci : Menggambar, Mewarnai, Kreativitas Seni, Hasil Belajar

ABSTRACT

Annisa Frema Putri (2026): Application of Drawing and Coloring Media to Improve Creativity in Arts and Culture Learning Outcomes for Second-Grade Students at SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru

This study was fostered by the inadequate performance of students in arts and culture education and their deficiency in creativity during artistic endeavours in the classroom. Consequently, this study was undertaken to enhance students' creativity and academic performance in arts and culture education utilising drawing and colouring tools. This research employed a Classroom Action Research approach consisting of four phases: planning, action, observation, and reflection. This research was performed in two phases: two sessions in Phase 1 and two sessions in Phase 2. The participants consisted of 18 students in the second grade. The aim of this research was to utilise drawing and colouring materials to enhance creativity in the artistic and cultural educational results of second-grade pupils. Information was gathered via observation, assessments, and records. Data were examined employing quantitative descriptive methods to determine the mean score and the percentage of learning achievement. The findings of this research indicate that prior to intervention, the level of student engagement was 68.86%, categorised as fairly good (C). Following the implementation of drawing and colouring activities aligned with artistic creativity indicators, a progressive enhancement was observed, reaching 85.22% classified as very good (A) by the second cycle of the second meeting. Furthermore, the creative outcomes in cultural arts education, facilitated through drawing and colouring media for grade 2 students at SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru, demonstrated a significant rise from only 5 students achieving completion with an average score of 64.75 in the pre-cycle to all 18 students completing with an average score of 85.2 by the second cycle of the second meeting. The realm of cultural arts can be enhanced through drawing and colouring exercises facilitated by the teacher, who directs students to engage in hands-on activities, enabling them to actively articulate their thoughts and creatively employ their imagination in the images they produce using complementary colours. Moreover, recognition from the educator inspires learners to engage, thereby enhancing their potential. The research findings indicate that student engagement and creativity impact academic performance in the second grade at SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru.

Keywords: Drawing, Coloring, Artistic Creativity, Learning Outcomes

ملخّص

النساء فريما فوتري، (2026): تطبيق وسيلة الصورة والتلوين لترقية ابتكار تعلم الفن والثقافة لدى تلاميذ الصف الثاني فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة تحفيظ القرآن ببكنبارو

إن خلفية هذا البحث لمنخفض النتيجة ونقصان ابتكار التلاميذ فى درس الفن والثقافة حين عملية التعلم داخل الفصل، فهناك حاجة إلى البحث هدفا إلى ترقية الابتكار ونتيجة تعلم التلاميذ من خلال استخدام وسيلة الصورة والتلوين فى درس الفن والثقافة. منهجية البحث المستخدمة بحث إجراءة الفصل بمرور أربع خطوات منها تخطيط الإجراءة، والملاحظة والإنعكاس، حيث يقام بالدورين، فالدور الأول لقاءان والدور الثاني لقاءان. وأفراد البحث تلاميذ الصف الثاني وعددهم ثمانية عشر تلميذا. وموضوع البحث استخدام وسيلة الصورة والتلوين لترقية ابتكار نتيجة تعلم تلاميذ الصف الثاني فى درس الفن والثقافة. ومن أساليب جمع البيانات ملاحظة واختبار ووثيقة. وأسلوب تحليل البيانات تحليل وصفي كمي من خلال الحساب عن معدل النتيجة ومئوية نجاح التعلم. ومئوية النتيجة قبل القيام بالدور ثمانية وستون بشولة ستة وثمانين فى المائة أى كافي، ومئوية النتيجة فى الدور الثاني للقاء الثاني بعد أداء الإجراءة باستخدام وسيلة الصورة والتلوين خمسة وثمانين بشولة إثنين وعشرين فى المائة أى جيد جدا. وابتكار تلاميذ الصف الثاني مترقي حيث أن مئوية ابتكاراتهم قبل القيام بالدور أربعة وستون بشولة خمسة وسبعين أى إنما نجح خمسة التلاميذ، ونجح ثمانية عشر تلميذا فى الدور الثاني للقاء الثاني بمئوية خمسة وثمانين بشولة إثنين. فاستخدام وسيلة الصورة والتلوين على الإشراف وأداء الأنشطة مباشرة وتمرين مشاركة التلاميذ على تعبير الرأي وتقديم خيالياتهم داخل الصورة واندماج الألوان المتناغمة تستطيع أن ترقي النتيجة وابتكار التلاميذ فى درس الفن والثقافة. بالإضافة إلى ذلك، فإن تقدير المدرس على التلاميذ يدافعهم على التعلم، ويرقى طاقات كل تلميذ. فاستخلصت الباحثة أن الأنشطة وابتكار تلاميذ الصف الثاني فى المدرسة الابتدائية الإسلامية المتكاملة تحفيظ القرآن ببكنبارو مترقية.

الكلمات الرئيسية: التصور، التلوين، ابتكار الفن، نتيجة التعلم

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni memiliki peran yang signifikan dalam mendorong pengembangan kreativitas peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar. Realitas pendidikan seni di Indonesia menunjukkan bahwa seni memiliki kontribusi besar dalam menumbuhkan kreativitas siswa . Pada jenjang sekolah dasar, terutama di kelas dua, pengenalan seni rupa melalui aktivitas menggambar dan melukis tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi diri, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan imajinatif. Pendidikan seni di Sekolah Dasar merupakan upaya sistematis untuk mengasah kepakaan rasa, kreativitas dan cita rasa estesis, salah satunya melalui kegiatan seni rupa. [1]

Kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran seni budaya menjadi hal perlu diperhatikan oleh guru dalam membimbing siswa di kelas. Menurut Conny R Semiawan, kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.[2]

Hasil belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang diukur melalui penilaian terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilansiswa itu

[1] Hikmawati Usman, *Bahan Ajar Pendidikan Seni di Sekolah Dasar*, (Makasar: Universitas Negeri Makasar, 2023), hlm. 45

[2] Conny R. Semiawan, *Strategi Pengembangan Otak,* (Jakarta: Gramedia, 2025), hlm. 44

sendiri. Hal ini memberikan gambaran nyata mengenai pencapaiansiswa selama mengikuti pembelajaran.[3]

Menggambar adalah aktivitas yang umumnya disukai siswa-siswa. Untuk mendukung kemudahan siswa dalam menggambar, guru dapat memberikan kegiatan menggambar bebas, misalnya dengan metode menghubungkan titik-titik hingga membentuk suatu gambar. Berdasarkan berbagai kajian literatur, kegiatan menggambar sejak usia dini terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, sekaligus membantu mereka dalam memahami pelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.[4]

Menurut para ahli mendefinisikan menggambar adalah bahasa universal yang digunakan untuk berkomunikasi sebelum manusia mengenal tulisan.[5] Selain itu menggambar juga merupakan salah satu aktivitas yang paling disenangi siswa-siswa. Kegiatan ini juga menjadi salah satu metode untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka.mengekspresikan emosi dengan rangkaian garis dan cocokkan warna untuk menciptakan gambar yang indah dan menarik. Menggambar adalah tentang membuat gambar menggunakan perangkat berbeda untuk mengekspresikan ide, impian, dan emosi Anda. menggambar adalah proses mengekspresikan imajinasi yang terkandung dalam pemikiran di atas kertas untuk menciptakan sebuah gambar. Kegiatan menggambar bisa dimulai dengan membuat bentuk-bentuk sederhana. Siswa

---

[3] Utami, dkk, *Hasil Belajar,* (Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik, 2022), hlm. 32

[4] Dewi Sartika Ukar, Bahran Taib, and Bujuna Alhadad. "Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar," dalam *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*. Ternate: Universitas Khairun Ternate, Vol. 3, No. 1 Tahun 2021, hlm. 117–124.

[5] Mudji Wahyudi, *Estetika Seni Rupa Kontemporer,* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm, 112

kemudian diminta membuat bentuk-bentuk tambahan pada gambar tersebut dan mewarnainya sesuai keinginan dan gagasannya. Lalu mereka bisa menggambar gambar kreatif.[6]

Selain dengan kegiatan menggambar, kegiatan mewarnai juga dapat dilakukan oleh siswa didik di sekolah. Menurut Pamadhi mengungkapkan bahwa kegiatan mewarnai mengajak siswa bagaimana dalam mengarahkan kebiasaan mewarnai dengan spontan menjadi kebiasaan kebiasaanmenuangkan warna yang mempunyai nilai-nilai pendidikan. Kegiatan mewarnai gambar dimaksudkan untuk melatih kemampuan motorik halus siswa, khususnya untuk melatih jari-jari tangan siswa melalui kegiatan mewarnai gambar dengan media kertas gambar, krayon, pensil, pensil warna, arang lunak, kapur warna atau spidol. Mewarnai gambar juga merupakan aktivitas visual yang membantu siswa mengenal komposisi warna, melatih konsentras, dan mengembangkan kemampuan seni dasar melalui pengenalan bidang dan garis. [7]

Pendidikan seni dapat dimaknai sebagai suatu upaya untuk menumbuhkan kesadaran dan pemahaman melalui pendekatan yang estetis dan bermakna. Selain berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai keindahan, pendidikan seni juga berperan penting dalam melatih kepekaan serta kemampuan berkreasi. Proses pendidikan seni menjadi salah satu cara dalam membudayakan manusia dengan menjadikan seni sebagai media utama. Dalam

---

[6] Axl Yudhistira et al., "Karya Seni Rupa Menggambar Dan Mewarnai Sebagai Sarana Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Negeri 03 Karangbener," dalam *Jurnal Mahasiswa*. Kudus: Universitas Muria Kudus. Vol 1, No. 1 Tahun 2023, hlm. 489–496.

[7] Hidayah. R, *Metode Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Edukasi Visual, 2022), hlm. 88

hal ini, seni memiliki kontribusi besar dalam meningkatkan kesadaran manusia akan keberadaan budi, yaitu perpaduan antara akal dan rasa. budaya merupakan unsur utama dalam kehidupan sosial yang mencakup seluruh aspek kelembagaan, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik.

Budaya dapat dimaknai sebagai sistem kehidupan yang tumbuh dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Seni budaya sendiri adalah segala bentuk ekspresi yang dihasilkan individu dan berhubungan erat dengan nilai-nilai kehidupan dalam suatu kelompok masyarakat. Sebagai salah satu media, seni memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan sosial. Proses pembelajaran seni melibatkan penciptaan dan penyusunan karya sebagai bagian dari pelestarian, pengembangan, dan perlindungan terhadap beragam bentuk kesenian yang ada di dunia, serta memperkaya pemahaman terhadap keberagaman budaya bangsa.[8]

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 estetik yang melibatkan aktivitas ekspresi dan kreativitas dengan pendekatan “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni,” dan “belajar tentang

[8] Khusnul Khotimah, Nur Fajrie, and Lintang Kironoratri, “Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SDN Jambeyan” 11, no. 1 (2025): 205–212.

seni," dimana pendekatan ini tidak dapat ditemukan dalam mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru kelas II yang berjumlah 18 siswa, kreativitas siswa kelas 2 masih rendah dengan nilai rata-rata 68,86 dengan kriteria cukup baik, dan perlu ditingkatkan.

Tabel I.1 Observasi Awal Aktivitas Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran seni Budaya di SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru

Jumlah Indikator (18 Siswa)					Nilai rata-rata	Kriteria
1	2	3	4	5		
68,1	69,7	68,2	68,5	69,7	68,86	Cukup Baik

Sumber: Pengolahan data 2026 (lampiran 7)

Selain itu hasil observasi juga menunjukkan bahwasanya pembelajaran SBdP belum memuaskan. Nilai KKM pembelajaran seni budaya di kelas 2 di SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru adalah 70. Jika nilai siswa berada di atas 70 maka dinyatakan siswa tersebut tuntas dalam pembelajaran seni budaya, sebaliknya jika nilai siswa dibawah 70, maka siswa tersebut tidak tuntas dalam pembelajaran seni budaya. Hal ini dapat dilihat dari tabel observasi awal hasil belajar berikut:

Tabel I.2 Observasi Awal Kreativitas Hasil Belajar Siswa Kelas 2 dalam Pembelajaran seni Budaya di SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru

Jumlah Indikator (18 Siswa)					Nilai rata-rata	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
1	2	3	4	5			
64,6	64,5	64,9	64,8	64,8	64,75	5	13

Sumber: Pengolahan data 2026 (lampiran 12)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa sebanyak 5 siswa dari 18 siswa tidak tuntas dan mengalami kesulitan dalam menggambar saat proses pembelajaran mata pelajaran SBdP dan belum memenuhi kriteria penilaian kreativitas yang meliputi kefasihan, keluwesan, keaslian, keterincian dan kerapian sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 64,75 dibawah KKM.

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa masalah umum yang bisa diangkat dalam penelitian ini adalah minimnya ketersediaan media menggambar dan mewarnai yang sesuai usia. Kurangnya pelatihan guru dalam memanfaatkan media kreatif di kelas. Fokus berlebihan pada teori seni budaya, bukan praktik kreatif. Rendahnya minat siswa karena pendekatan pembelajaran yang monoton. Kurangnya dukungan sekolah terhadap kegiatan eksploratif dan kreatif.[9]

Untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di Kelas 2, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan dengan cara memfokuskan siswa pada kegiatan menggambar dan mewarnai dengan benar di kelas. Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengambil judul "**Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru**".

[9] Yulianti, D, *Strategi Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya melalui Media Visual*, (Jakarta: Universitas Pendidikan, 2021), hlm. 15

B. Penegasan Istilah

Berdasarkan latarbelakang penelitian tentang Penerapan Media Gambar Dan Mewarnai Untuk Meningkatkan Kreativitas Hasil Belajar Seni Budaya Pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru, untuk menghindari kesalah pahaman terhadap judul, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Upaya

   Upaya pada umumnya diartikan sebagai usaha, ikhtiar atau daya untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, atau mencari jalan keluar. Upaya juga dapat dimaknai sebagai kegiatan yang mengarahkan tenaga,pikiran atau badan untuk mencapai tujuan tertentu.[10]

2. Kreativitas

   Kreativitas adalah Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses berpikir yang menunjukkan peningkatan kualitas secara bertahap, yang ditandai dengan adanya urutan perkembangan, perubahan yang tidak selalu linier, perbedaan yang semakin kompleks, serta integrasi antara tahapan-tahapan tersebut. Kreativitas sendiri merujuk pada kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau memiliki daya cipta. Sementara itu, keterampilan abad ke-21 dikenal dengan istilah 4Cs, yang dalam bahasa

[10] *Ibid*, hlm. 32

Indonesia disingkat menjadi 4K: kreativitas, kepemimpinan, komunikasi, dan kolaborasi.[11]

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah Kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorserta dapat di ukurdan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf dan kalimat. [12]

4. Pembelajaran seni budaya adalah Pengajaran seni budaya tidak semata-mata berfokus pada penyampaian materi yang berkaitan dengan seni, tetapi juga bertujuan mengasah keterampilan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Oleh karena itu, dibutuhkan partisipasi aktif, antusiasme, serta kreativitas siswa agar proses pembelajaran seni budaya dapat berlangsung secara optimal dan memberikan hasil yang efektif serta efisien.[13]

5. Media menggambar

Media menggambar menurut Cecep Kusnandi, dkk. adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-

---

[11] Khotimah, Fajrie, and Kironoratri, "Efektivitas Media Tanah Liat Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SDN Jambeyan."*Jurnal Pendidikan*. Vol 2, No. 12 Tahun 2021, hlm. 114-116

[12] Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2021), hlm. 124

[13] Anne Effanne dan Helmia Tasti Adri, "Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Terhadap Penbelajaran Seni Budaya dalam *Journal of Education Research* . Bogor: Universitas Djuanda Bogor, Vo1 1, No. 2 Tahun 2022, hlm. 153–157.

simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.[14]

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang berhubungan dengan penerapan media gambar dan mewarnai untuk meningkatkan kreativitas hasil belajar seni budaya pada siswa kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru dapat diidentifikasi sebagai berikut:

a. Kurangnya kreativitas dalam menggambar
b. Hasil belajar siswa masih rendah, sehingga masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran seni budaya.
c. Siswa belum fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga perlu evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran.
d. Metode pembelajaran tidak efektif, sehingga belum menarik minat siswa.
e. Siswa masih mengalami kesulitan memahami materi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Batasan Masalah

Mengenal cukup luasnya permasalahan yang dikemukakan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu

a. Seni budaya fokus pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar seni budaya melalui kegiatan menggambar dan mewarnai di dalam kelas.

---

[14] Cecep Kusnandi, Bambang Sujtipto. Media Pembelajaran Manual dan Digital. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42

b. Guru fokus pada peningkatan kreativitas dan hasil belajar ,khususnya siswa kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

a. Bagaimana aktivitas siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai pada pembelajaran seni budaya?
b. Bagaimana kreativitas hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan menggambar dan mewarnai pada pembelajaran seni budaya?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

a. Untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan menggambar dan mewarnai pada pembelajaran seni budaya.
b. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan menggambar dan mewarnai pada pembelajaran seni budaya.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

1) Penelitian ini berguna untuk mengubah pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran mereka.
2) Penelitian akan memperluas bidang teori pembelajaran Seni Budaya khususnya keterampilan menggambar dan mewarnai di jenjang

pendidikan dasar. Hasilnya dapat menjadi landasan untuk pembuatan model pembelajaran visual yang menarik.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

2.) Bagi Guru

Guru dapat menyampaikan materi tentang seni budaya dengan metode menggambar dan mewarnai sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna

3) Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan mendorong dalam sistem pembelajaran

4.) Bagi Peneliti

Pemanfaatan media dalam pembelajaran seni budaya melalui media menggambar dan mewarnai di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1.Hakikat Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kecenderungan seseorang untuk mengaktualisasikan dir, mewujudkan potensi, serta dorongan untuk berkembang dan menjadi matang melalui ekspresi kemampuan diri..[15]

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan kombinasi baru dari data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Hasil dari proses kreatif ini tidak selalu muncul dari sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan bisa berupa gabungan dari ide-ide yang telah dikenal berdasarkan pengalaman dan pengetahuan individu. Gabungan ide tersebut kemudian membentuk sesuatu yang berbeda atau inovatif. Kreativitas terbagi menjadi dua jenis, yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural.

[15] Wahanai, *Pengembangan Kreativitas dan Inovasi,* (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hlm. 12

Kreativitas secara operasional merupakan kemampuan berfikir divergen, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan fokus pada keragaman dan jumlah jawaban. [16]

Kreativitas verbal mengacu pada kemampuan merancang kombinasi baru dari informasi atau elemen yang tersedia untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban terhadap suatu permasalahan, yang kemudian disampaikan secara lisan atau tulisan. Sementara itu, kreativitas figural adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan baru melalui ekspresi visual, seperti gambar.[17]

Kreativitas merupakan fenomena dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan konsep baru melalui suatu proses (*process)* yang menghasilkan produk *(product)* dalam interaksi dengan lingkungannya (*Press)* .[18]

b. **Ciri-Ciri Kreativitas**

Orang yang kreatif umumnya memiliki motivasi yang tinggi, peka terhadap lingkungan dan mampu menciptakan ide-ide yang baru. Berikut beberapa ciri-ciri kreativitas yang dimiliki orang kreatif:

1) Cenderung tidak terikat pada aturan yang baku
2) Bertindak secara spontan dan fleksibel

---

[16] Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Prenada Media, 2021), hlm. 7

[17] Benedicta Prihatin Dwi Riyanti, *Kreativitas Dan Inovasi Di Tempat Kerja* (Jakarta: Unika Atma Jaya, 2023), hlm. 32

[18] Hamzah.B.Uno, *Pengembangan Kreativitas dan Inovasi dalam Pembelajran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2022), hlm. 14

3) Memiliki kepekaan indra yang tinggi
4) Mampu melihat hal-hal yang luput dari perhatian orang lain
5) Fokus pada tindakan dan penerapan ide
6) Mampu menghindari atau mengatasi hambatan
7) Percaya diri dan tidak mudah ragu
8) Menunjukkan semangat yang tinggi dan antusias dalam berkarya[19]

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas terdiri dari faktor internal (dalam diri) seperti bakat, motivasi instrinsik, keterbukaan, pemgalaman dan percaya diri, sera faktor eksternal (lingkungan) yang mencakup dukungan sosial, sarana dan prasarana, dan kesempatan untuk mengeksplor.

1) Faktor Internal (Individu)
   a. Motivasi Instrinsik : Dorongan pembawaan atau Erg**,** yaitu dorongan dasar yang sudah ada sejak lahir. Salah satu faktor yang memengaruhi kekuatan dorongan ini adalah jenis kelamin. Laki-laki dan perempuan cenderung memiliki intensitas dorongan bawaan yang berbeda.
   b. Keterbukaan terhadap pengalaman: kemampuan menerima ide-ide baru, fleksible dan berani mengambil keputusan.
   c. Kepribadian yaitu sikap atau attitude**,** yaitu konsep yang berfokus pada perilaku seseorang, khususnya dalam hal ketaatan terhadap aturan yang mencerminkan etika dan moralitas.

[19] Mustika Sari Yanti, *Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Mozaik Menggunakan Biji Kopi Di Tk Negeri Belalau Kecamatan Belalau Lampung Bara*t, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2023), hlm. 43

d. Bakat dan kemampuan meliputi sentime**, y**akni sumber motivasi yang membantu seseorang mengatur dirinya dalam konteks sosial atau institusional tertentu. Semakin lama seseorang berada dalam suatu lingkungan, maka motivasinya untuk menyesuaikan dan mengorganisasi dirinya di lingkungan tersebut akan semakin kuat.[20]

2) Faktor Eksternal (Lingkungan)

a. Lingkungan keluarga dan sosial: Pola asuh yang mendukung untuk kebebasan berekspresi serta tidak kaku.
b. Sarana dan Fasilitas: Ketersediaan alat dan waktu yang cukup untuk bereksperimen dan mencoba hal baru.
c. Lingkungan sekolah yang menghargai ide baru, memberikan kebebasan dan tidak takut gagal.

d. Indikator Kreativitas

Menurut Utami Munandar, indikator kreativitas khususnya dalam konteks kemampuan berfikir kreatif (kognitif), berakar pada teori Guilford dan Torrance, yang menekankan pada beberapa hal sebagai berikut:

1) Kemampuan berfikir lancar (*fluency)* yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide, gagasan atau penyelesaian masalah yang relevan secara cepat.

[20] Alifah Istiqomah, Nur et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SD Negeri 3 Brosot," *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 6, No.2 Tahun 2023, hlm. 10–18.

2) Kemampuan berfikir luwes *(Flexibillity*) yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatanmasalah, serta mampu mengubah arah berfikir dengan mudah.
3) Kemampuan Berfikir Asli (*Originaliity)* yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru atau unik, serta menghasilkan karya yang berbeda dari apa yang sudah ada sebelumnya.
4) Kemampuan Menguraikan (*Elaboration)* yaitu kemampuan untuk mengembangkan, menambah, memperkaya., atau memperinci suatu gagasan sehingga lebih mendetail dan terstruktur.
5) Kemampuan Menilai (*Redefinition)* yaitu kemampuan untuk meninjau suatu masalahberdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya/ evaluasi.[21]

e. Pentingnya Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya

Pembelajaran seni budaya merupakan komponen penting dalam pendidikan karena membantu siswa memahami dan menghargai berbagai bentuk ekspresi kreatif dari beragam budaya di dunia. [22] Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang ini, artikel ini mengulas sebuah penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. dengan memanfaatkan multimedia interaktif, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan multisensorik, yang mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan

[21] *Ibid*.,hlm. 52

[22]Erfa Nurramawati, "Peningkatan Krativitas Anak Usia Dini Melalui Mozaik Menggunakan Biji Kopi Di Tk Negeri Belalau Kecamatan Belalau Lampung Barat."*Research in Early Childhood Education and Parenting*, Vol. 6, No. 2 Tahun 2023, hlm. 97-108

bahwa pendekatan ini dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, karena menyediakan wadah eksplorasi visual, audio, serta interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Hal ini menginspirasi siswa untuk menghasilkan karya seni mereka sendiri.[23]

e. Cara Mengembangkan Kreativitas Di Sekolah Dasar

Proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Efisiensi belajar meningkat karena kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa juga membantu meningkatkan konsentrasi mereka. Selain itu, motivasi belajar siswa turut bertambah karena perhatian mereka terhadap pelajaran semakin tinggi. Pengalaman belajar yang menyeluruh memungkinkan siswa memahami materi secara lebih nyata dan mendalam. Mereka juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta mendapat kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan mengembangkan potensi diri.[24]

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini mencerminkan adanya peningkatan atau

[23] Sony Sumarsono, Indar Sabri, and Welly Suryandoko, "Peningkatan Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif," *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol 7, No. 2 Tahun 2024, hlm. 2071–2075.

[24] Luh Diah Ratna Anika and Putu Nanci Riastini, "MOKOBER: Kreativitas Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol 10, No. 3 Tahun 2022, hlm. 567–575.

perkembangan yang lebih baik dari kondisi sebelumnya, yaitu dari yang tidak tahu menjadi tahun.Secara umum, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran.

Keberhasilan tersebut biasanya ditunjukkan melalui skala nilai, baik berupa huruf, angka, kata, maupun simbol.Hasil belajar mencerminkan kemampuan nyata siswa setelah melalui proses pembelajaran, di mana pengetahuan dialihkan dari seseorang yang lebih dewasa atau memiliki pemahaman yang lebih ke siswa. Dengan mengetahui hasil belajar, pendidik dapat mengevaluasi sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan serta menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif.Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk penilaian yang diberikan kepada siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta menunjukkan adanya perubahan perilaku pada diri siswa.[25]

Hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom adalah perubahan-perubahan yang mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif (intelektual), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).Taksonomi ini disusun berhirarki dari kemampuan berfikirbtingkat rendah hingga tinggi, bertujuan

[25] Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan,* Vol 2, No. 3 Tahin 2024, hlm. 61–68.

mengukur keberhasilan pembelajaran yang komprehensif dan tidak hanya sekedar hafalan.[26]

b. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa

Intelegensi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan atau belajar dari pengalaman yang dialaminya., terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tingkat intelegensi, yang menyebabkan perbedaan antara individu satu dengan yang lain. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah:

1) Faktor pembawaan, yaitu sifat atau ciri khas yang dimiliki sejak lahir.
2) Kematangan, yang berkaitan dengan perkembangan organ fisik dan psikis.
3) Pembentukan, yaitu pengaruh dari lingkungan sekitar yang turut membentuk perkembangan intelegensi.
4) Minat, yang merupakan dorongan internal untuk melakukan interaksi
5) Kebebasan, yaitu pilihan metode atau cara yang digunakan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.

Kelima faktor tersebut memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.[27]

Menurut Ahmad Susanto, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang secara umum dikategorikanmenjadi faktor internal (dari dalam diri) dan faktor eksternal (dari luar diri. Berikut adalah faktor-faktornya:

---

[26] *Ibid*, hlm. 27

[27] Cucu Sutianah, *Belajar dan Pembelajran,* (Pasuruan: Qiara Media, 2021), hlm. 34

1) Faktor Internal (Dalam Diri Siswa)

Faktor ini mencakup aspek fisiologi dan psikologis siswa.

a) Kecerdasan (Intelegensi): Tingkat IQ memenuhi kecepatan dan pemahaman materi
b) Bakat: Kemampuan dasar siswa untuk mempelajari bidang tertentu.
c) Minat dan Motivasi: Dorongan atau keinginan untuk belajar
d) Kesehatan fisik dan mental: Kondisi tubuh yang sehat dan tidak stres.
e) Kematangan: Kesiapan fisik dan psikis untuk mencapai tujuan belajar.
f) Gaya belajar: *endekatansiswa dalam menerima dan memperoleh informasi.

2) Faktor Eksternal (Luar Diri Siswa)

Faktor ini mencakup lingkungan tempatsiswa beraktivitas

a) Lingkungan keluarga: Pola asuh orang tua, keadaan ekonomi, dan dukungan keluarga.
b) Lingkungan Sekolah: Metode mengajar guru, kurikulum, sarana dan prasarana, serta hubungan guru dan siswa.
c) Lingkungan Masyarakat: Pengaruh teman sebaya, media dan kondisi lingkungan tempat tinggal.[28]

c. Keterkaitan antara Kreativitas dan Hasil Belajar

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) mengandung unsur kreativitas yang mencakup berbagai bidang seni, seperti seni musik sebagai ekspresi suara, seni tari sebagai ekspresi gerak tubuh, serta seni rupa yang

[28] Ahmad Susanto, *Konsep dan Teori,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), hlm. 87

berfokus pada keterampilan visual dan penerapannya. Salah satu materi dalam seni rupa adalah kolase. Menurut, kolase adalah aktivitas menyusun berbagai benda berbeda menjadi satu karya seni melalui teknik assembling, seperti menyatukan, merekatkan, dan menempelkan agar menghasilkan kesatuan yang harmonis.Pembuatan karya seni rupa ini idealnya dilakukan secara langsung dalam pembelajaran tatap muka. Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa serta mendorong munculnya ide-ide kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan atau permasalahan. Setiap karya yang dihasilkan oleh siswa merupakan bukti proses pembelajaran yang bernilai tinggi, karena setiap siswa mampu menunjukkan potensi unik yang dimilikinya.[29]

3. Seni Budaya di Sekolah Dasar

a. Tujuan Pembelajaran Seni di SD

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar sering kali tidak mencapai tujuan yang diharapkan, salah satunya disebabkan oleh keterbatasan dalam proses pembelajaran di sekolah dan terbatasnya alokasi waktu yang tersedia. Dalam hal ini, peran guru sangat krusial. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif dan melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seni rupa dapat diajarkan dengan berbagai pendekatan yang menarik, misalnya melalui pembuatan karya seni rupa di sekolah dasar menggunakan teknik menempel seperti seni

[29] Friska Puspita Sari, Sri Wahyuningsih, and Mega Prasrihamni, " Hubungan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Siswa Kelas IV SD NegeriI 243 Palembang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 9, No. 03 Tahun 2024, hlm. 398–407.

montase. Montase adalah karya seni yang dibuat dengan cara memotong gambar-gambar dari berbagai sumber, kemudian menempelkannya pada bidang datar sehingga membentuk satu kesatuan karya berdasarkan tema tertentu. Pemilihan dan penyusunan gambar harus sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Melalui pembuatan karya montase, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman estetis dan merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa kegiatan membuat montasemenjadikan proses belajar lebih bervariasi dan tidak monoton. Siswa tidak hanyamenggambar dan mewarnai, tetapi juga melakukan aktivitas motorik seperti menggunting dan menempel.Pembelajaran montase sebagai bagian dari seni rupa dengan teknik menempel memiliki banyak manfaat bagi siswa, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan motorik halus. Penelitian oleh menunjukkan bahwa pembelajaran montase dalam bidang dua dimensi mampu mendukung perkembangan kemampuan motorik halus peserta didik.[30]

a. Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya

Pendidikan seni budaya memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep serta arti penting seni budaya itu sendiri. Melalui proses pembelajaran seni budaya, siswa tidak hanya belajar mengenali dan menghargai seni, tetapi juga dapat menumbuhkan sikap apresiatif serta

[30] Putri Hidayatin Nisa, Pebrian Tarmizi, and Dwi Anggraini, "Pembuatan Karya Montase Dalam Menumbuhkan Sikap Kerja Sama Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol 8, No. 4 Tahun 2022, hlm. 1160–1170.

mengekspresikan kreativitas mereka melalui berbagai bentuk kesenian. Tujuan akhir dari pendidikan ini adalah agar siswa mampu berkontribusi dalam kegiatan seni budaya di tingkat lokal, regional, bahkan internasional.

Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya mencakup empat bidang utama, yaitu:

1) Seni rupa, yang melibatkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dalam menciptakan karya seperti patung, lukisan, dan ukiran
2) Seni musik, yang mencakup kemampuan dalam bernyanyi, bermain alat musik, serta mengapresiasi karya music
3) Seni tari, yang merupakan ungkapan ekspresi jiwa manusia melalui gerakan yang mengedepankan nilai estetika
4) Seni teater, yang menggabungkan unsur gerak tubuh, musik, tari, dan seni peran.

Pendidikan seni bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi seni, mengekspresikan diri, dan berkarya secara kreatif. Pembelajaran melalui seni dianggap efektif karena mampu memberikan pengalaman estetis dan artistik secara langsung kepada siswa . Siswa yang terbiasa berekspresi dan berkreativitas melalui seni cenderung memiliki kreativitas yang lebih berkembang, mampu mengapresiasi keindahan, serta menunjukkan sikap dewasa terutama dalam menjaga dan melestarikan budaya.

Pelajaran seni budaya umumnya diberikan secara klasikal di kelas, dengan porsi praktik yang lebih banyak dibandingkan teori. Karena

merupakan mata pelajaran wajib, tidak semua siswa memiliki minat dan bakat yang sama dalam seni, namun tetap harus mengikuti demi penilaian akademik.Kualitas pendidikan seni budaya sangat dipengaruhi oleh tiga komponen utama, yaitu: sekolah sebagai tempat pelaksanaan, guru sebagai pelaksana pembelajaran, dan siswa sebagai peserta didik. Ketiga unsur ini tidak akan berjalan efektif jika metode penyampaian materi oleh guru kurang tepat atau terkendala waktu pembelajaran, seperti yang sering terjadi pada pembelajaran seni rupa dua dimensi. Untuk mengatasi keterbatasan waktu di kelas, guru seringkali memberikan pelajaran tambahan di luar jam pelajaran melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Program ini bertujuan untuk menggali potensi siswa, meningkatkan hasil belajar, serta mendorong siswa untuk berprestasi. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan program terstruktur yang dilakssiswaan di luar jam pelajaran reguler dan berfokus pada pengembangan keterampilan serta karakter siswa . Menurut Angga Meifa Wiliandani, Bambang Budi Wiyono, dan A. Yusuf Sobri, kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dimasukkan dalam program sekolah atau madrasah mencakup berbagai jenis kesenian seperti tari, hadrah, dan rebana, serta kegiatan lain seperti Pramuka, Baca Tulis Al-Qur’an, melukis, menggambar, dan futsal. Di MIS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan adalah menggambar dan mewarnai.[31]

[31] *Ibid*.hlm. 47

4. Media Menggambar dan Mewarnai

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai sarana perantara atau alat penyampai pesan dari pengirim kepada penerima. Secara umum, media dapat dimaknai sebagai segala sesuatu baik manusia, materi, maupun peristiwa yang menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran, maupun lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media.Namun, dalam konteks pembelajaran, media lebih sering dipahami secara khusus sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan kembali informasi, baik secara visual maupun verbal.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sementara itu, National Education Association (NEA) menyatakan bahwa media mencakup benda-benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta alat bantu yang mendukungnya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas program instruksional.[32]

[32] Arsyad. A, *Media Pembelajaran*.(Jakarta: PT Raja grafindo Persada, 2011), hlm. 5

Media pembelajaran, yaitu sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan di sekolah. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran untuk mempermudah interaksi antara pendidik dan peserta didik.[33] Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan definisi dari Oemar Hamalik karena cakupannya yang lebih komprehensif, mencakup tidak hanya alat, tetapi juga metode dan teknik. Dengan demikian, definisi ini mampu merangkum pandangan dari berbagai ahli pendidikan lainnya.[34]

b. Pengertian Menggambar dan Mewarnai

Menggambar merupakan suatu proses untuk mengekspresikan imajinasi yang muncul dalam pikiran melalui media kertas guna menciptakan sebuah karya visual. Kegiatan ini dapat diawali dengan membuat bentuk-bentuk dasar yang sederhana. Setelah itu, siswa diajak untuk menambahkan elemen-elemen lain pada gambar tersebut serta mewarnainya sesuai dengan ide dan kreativitas mereka. Dari sinilah, mereka bisa mulai menciptakan karya gambar yang lebih kreatif.Terdapat hubungan yang sangat erat antara kreativitas dan kecerdasan. Oleh sebab itu, pendidikan siswa tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, melainkan juga perlu mendorong kreativitas serta stabilitas emosional.

[33] Fatria, *Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Proses Belajar*.(Bandung: Alfabeta, 2023), hlm. 54

Kerapian dalam mewarnai terlihat dari bagaimana siswa mengisi warna pada bagian yang sudah ditentukan. Dengan latihan terus-menerus, siswa akan menjadi lebih terampil dalam menggunakan alat pewarna. Kegiatan ini juga melatih kesabaran, karena siswa harus memilih dan menyesuaikan komposisi warna sesuai pemahamannya sendiri, termasuk dalam menentukan jumlah dan jenis warna yang digunakan. Proses ini pun secara tidak langsung membentuk konsentrasi siswa agar tetap fokus pada tugas meskipun terdapat gangguan di sekitarnya.Kemampuan motorik halus yaitu kemampuan yang melibatkan otot-otot kecil seperti jari dan pergelangan tangan serta koordinasi antara mata dan tangan juga terasah melalui aktivitas mewarnai. Beberapa contoh kegiatan yang mendukung perkembangan motorik halus ini antara lain melipat, menggambar, melukis, menggunting, dan meronce.[35]

c. Fungsi Media Menggambar dan Mewarnai Dalam Pembelajaran

Dalam upaya memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, bukunya *"Audio Visual Methods in Teaching"* mengembangkan sebuah klasifikasi berdasarkan tingkat konkret hingga tingkat yang paling abstrak. Klasifikasi ini kemudian dikenal sebagai *Kerucut Pengalaman* (*Cone of Experience*), dan pada masanya banyak digunakan sebagai acuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan jenis pengalaman belajar yang diinginkan.

[35] Retno Ambarwati and Rita Yuliantika, "Efektivitas Terapi Menggambar Dan Mewarnai Berkelompok Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Retardasi Mental," *Jurnal Keperawatan GSH,* Vol 9, No. 2 Tahun 2020, hlm. 11–19.

Terkait dengan peran media dalam pembelajaran, terdapat beberapa fungsi utama yang dapat disorot, yaitu:

1. Menjadi sarana pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif.
2. Berperan sebagai salah satu unsur penting yang saling terkait dengan komponen pembelajaran lainnya guna membentuk kondisi belajar yang optimal.
3. Membantu mempercepat proses pemahaman dan penyampaian materi.
4. Meningkatkan mutu proses kegiatan belajar-mengajar secara keseluruhan.
5. Membantu mengkonkretkan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dapat meminimalkan kecenderungan verbalisme atau penghafalan tanpa pemahaman.[36]

d. Manfaat menggambar dan mewarnai untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar

1. Menyamakan Persepsi Siswa

Ketika siswa melihat objek yang sama secara konsisten, hal ini membantu mereka memiliki pemahaman dan pandangan yang seragam terhadap materi yang dipelajari.

2. Mengkonkretkan Konsep Abstrak

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan ide-ide yang sulit dipahami, seperti sistem pemerintahan, ekonomi, atau fenomena

[36] *Ibid*, hlm. 35

alam seperti angin. Penggunaan gambar, grafik, atau bagan sederhana dapat membantu siswa memahami konsep-konsep ini secara lebih nyata.

3. Menghadirkan Objek Berbahaya atau Sulit Dijangkau

Melalui media seperti gambar atau video, guru dapat memperkenalkan hal-hal yang tidak mungkin dihadirkan secara langsung di kelas, misalnya binatang buas, gunung meletus, lautan luas, atau wilayah ekstrem seperti kutub.

4. Menampilkan Objek yang Terlalu Besar atau Terlalu Kecil

Media visual memungkinkan guru untuk menunjukkan benda-benda dengan ukuran tidak lazim, seperti kapal laut, pesawat, pasar, atau candi yang sangat besar, maupun objek-objek kecil seperti bakteri, virus, dan serangga kecil lainnya.

5. Memvisualisasikan Gerakan yang Terlalu Cepat atau Terlalu Lambat

Dengan bantuan teknik seperti slow motion dalam video, gerakan yang sangat cepat seperti peluru meluncur, siswa panah terlepas, atau ledakan bisa ditampilkan secara jelas. Sebaliknya, proses lambat seperti tumbuhnya kecambah atau mekarnya bunga juga bisa dipercepat agar dapat diamati oleh siswa.[37]

e. Langkah-Langkah Menggambar dan Mewarnai

Berikut adalah panduan lengkap langkah-langkah menggambar dan mewarnai, yang disusun berdasarkan teknik dasar seni rupa untuk hasil yang maksimal. Langkah-langkah Menggambar:

[37] *Ibid.* hlm. 123

1. Persiapan alat dan bahan : siapkan kertas gambar, pensil, penghapus dan penggaris jika diperlukan
2. Menentukan tema dan objek : Tentukan apa yang akan digambar.
3. Membuat sketsa global : Buat bentuk dasar secara tipis-tipis untuk mengatur proporsi.
4. Menambahkan detail: tambahkan detail pada sketsa global, seperti tekstur, bentuk, fitur wajah atau objek lainnya.
5. Penyelesaian Sketsa (*Finishing)*: Pertegas garis-garis sketsa yang final dan hapus panduan yang tidak diperlukan.

Langkah- langkah Mewarnai:

1. Menentukan pencahayaan (Gelap Terang): Tentukan arah cahaya untuk menentukan bagian gelap (bayangan) dan terang pada objek.

   Teknik Blok (warna dasar) : Mulai mewarnai dengan warna dasar (blocking) pada seluruh area objek.

   Teknik Gradasi (*Blending)*: Campuran warna dari yang muda ke tua atau sebaliknya untuk menciptakan efek volume dan dimensi.

   Menambahkan bayangan (*shadows)* : tambahkan warna yang gelap pada area yang jauh dari sumber cahaya dan memberikan kedalaman.

   Finishing (Penyelesaian akhir): Rapikan tepi gambar dan tambahkan *highlight* bagian paling terang menggunakan pensil warna putih atau penghapus.[38]

[38] Retno Ambarwati and Rita Yuliantika, "Efektivitas Terapi Menggambar Dan Mewarnai Berkelompok Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Retardasi Mental," *Jurnal Keperawatan GSH,* Vol 9, No. 2 Tahun 2020, hlm. 11–19.

f. Contoh Media yang Digunakan (Misalnya Kertas Gambar, Krayon, Pensil Warna, dll).

Secara umum, pensil warna sangat digemari karena menyediakan berbagai pilihan warna yang beragam. Pensil warna biasanya tersedia dalam kemasan kotak dengan jumlah warna yang bervariasi, bahkan bisa mencapai 72 jenis warna. Penggunaannya juga tergolong mudah dan praktis, sehingga banyak disukai.Teknik menggunakan pensil warna hampir mirip dengan penggunaan pensil grafit atau konte. Namun, pensil warna memiliki kelebihan tambahan karena memungkinkan untuk mencampur warna. Teknik pencampuran ini dilakukan dengan cara menggoreskan warna-warna yang ingin dikombinasikan dalam pola sejajar atau bersilangan.Salah satu keunggulan pensil warna adalah ujungnya yang runcing, sehingga sangat cocok digunakan untuk mewarnai bagian-bagian gambar atau lukisan yang kecil dan membutuhkan detail. Namun, terdapat juga beberapa kekurangan, misalnya ketika digunakan untuk mewarnai area yang luas, pensil warna memerlukan lebih banyak kesabaran. Selain itu, warna yang dihasilkan cenderung kurang cerah, sehingga membutuhkan tenaga dan waktu tambahan agar warna tampak lebih terang dan tajam.[39]

B. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan sebagai bahan rujukan penelitian yang terkait dengan Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil

[39] Ridha Sarwono, "Kemampuan Siswa Kelas V SDI AL-AZHAR 22 Salatiga Dalam Melukis Menggunakan Media Pensi Warna.." *Waspada (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan,* Vol. 6, No. 2 Tahun 2020, hlm. 61–73.

Media Menggambar dan Mewarnai pada Siswa Kelas 2 SDIT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru. Peneliti akan mengkaji yang terkait dengan judul yang akan dibahas yaitu:

1. Penelitian yang memiliki keterkaitan dengan studi ini pernah dilakukan oleh Lubis, N.A,. Penelitiannya berjudul "Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif" Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa siswa yang diberikan kebebasan menggambar cenderung aktif, berani bereksperimen dengan bentuk, dan tidak mudah bosan dibandingkan jika hanya diminta menirukan guru.[40]
2. Peneliti yang dilakukan oleh Tirtayani, Ni Putu Eka, dkk. pada tahun 2014 yang berjudul "Penerapan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa melalui Kegiatan Menggambar Bebas". Menunjukan bahwa metode pemberian tugas dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam menggambar bebas. Persamaan penelitian ialah fokus pada kretivitas, sedangkan perbedaannya terletak pada metode pembelajaran.[41]
3. Penelitian selanjutnya oleh Yuliani, Ninik dan Hasibun, Rachman pada tahun 2014 yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus pada Siswa melalui Kegiatan Mewarnai Gambar dengan Cat Air di Kelompok Bermain Ceria". Menunjukkan bahwa kegiatan mewarnai dapat meningkatkan

[40] Lubis, N.A. "Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif"', *Jurnal Pendidikan Guru*, Vol. 3, No. 1 Tahun 2022, hlm. 23

[41] Khoerul Anam, *Strategi Implementasi Manajemen Hubungan Masyarakat Untuk Meningkatk Banyumas*, (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Indonesia, 2021), hlm 142

kemampuan motorik halus pada siswa. Persamaan penelitian adalah fokus pada pengembangan siswa. Sedangkan perbedaanya terletak pada usia siswa.[42]

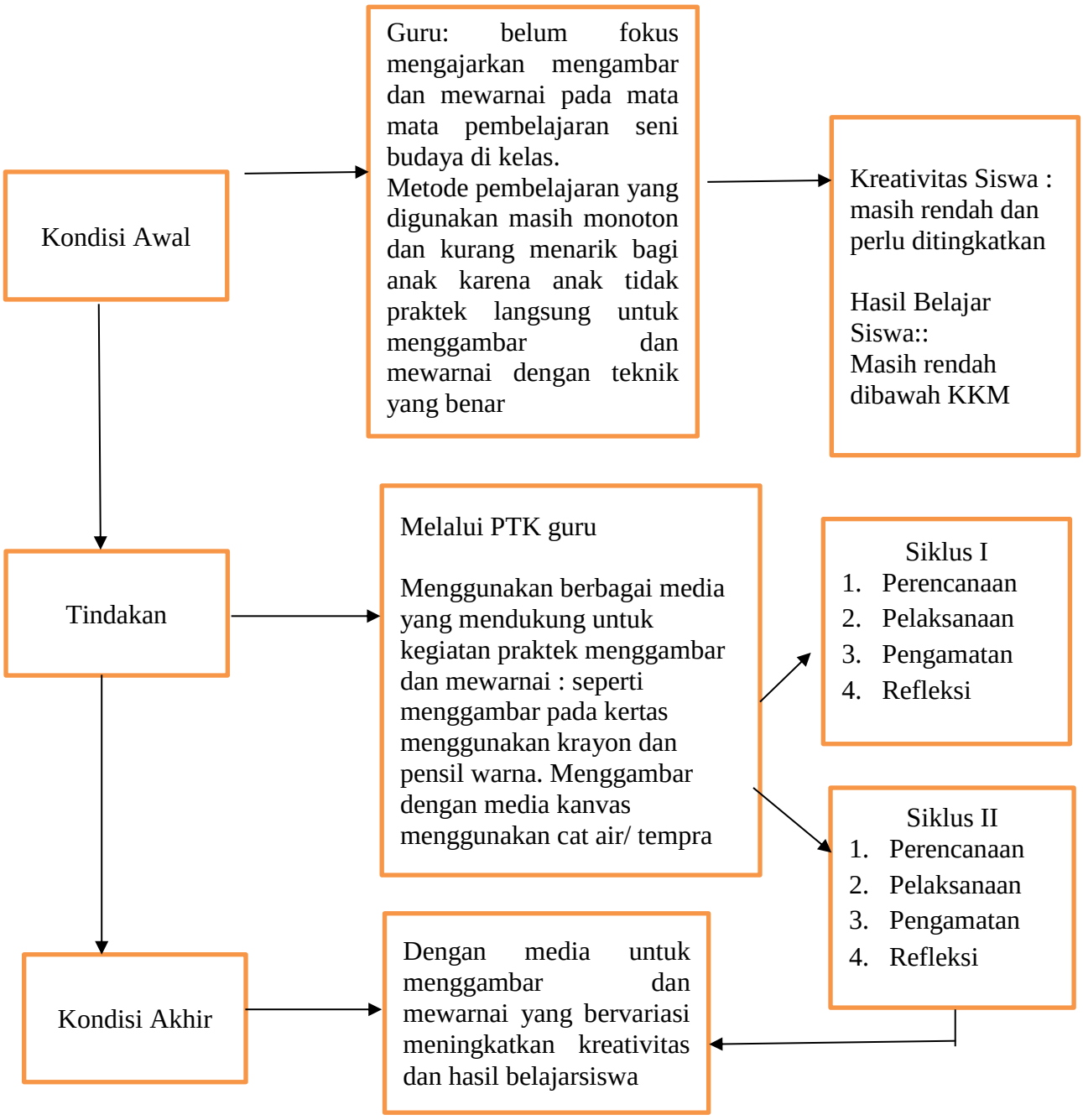
Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan di teliti oleh peneliti adalah dari segi tempat dan waktu penelitian serta subjek penelitian. Sedangkan persmaannya adalah sama-sama meneliti tentang upaya meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan menggambar dan mewarnai.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah suatu dasar pemikiran yang mencakup peng gabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang nantinya dija dikan landasan dalam melakukan menulis karya tulis ilmiah.

Mengenai kerangka berfikir pelaksanaan pembelajaran menggunakan media menggambar dan mewarnai yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut ini:

[42] *Ibid*..hlm. 172



Gambar II. 1 Kerangka Berfikir

D. Indikator Keberhasilan

Berdasarkan judul penelitian yaitu " Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Menggambar dan Mewarnai pada Siswa Kelas 2 SD IT Tahfidzul Qur'an Pekanbaru", maka indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah indikator aktivitas guru, indikator aktivitas siswa, indikator

kreativitas siswa dan indikator hasil belajar siswa . Adapun indikator dalam penelitian ini dapat di jelaskan sebagai berikut :

1. Indikator Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru yang di amati dalam kegiatan menggambar dan mewarnai saat pembelajaran seni budaya di kelas yaitu: guru memastikan ketersediaan alat dan bahan pembelajaran, guru menjelaskan tujuan pembelajaran menggambar dan mewarnai dengan jelas, guru menunjukkan contoh gambar/ karya seni yang menarik dan memberikan apersepsi (mengaitkan tema dengan pengalaman siswa), guru melakukan bimbingan teknikal dengan berkeliling membimbing siswa dalam pemilihan warna dan teknik mewarnai/ menggambar dan guru mengatur suasana kelas agar kondusif.

2. Indikator Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas siswa mencakup tentang Tindakan siswa yang diamati di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang di amati dalam kegiatan menggambar dan mewarnai saat pembelajaran seni budaya di kelas yaitu: siswa mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran menggambar dan mewarnai secara mandiri, siswa fokus memperhatikan guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang diberikan dan memahaminya, siswa menunjukkan keterampilan menggambar dan mewarnai berdasarkan tema yang diberikan, siswa fokus memperhatikan penjelasan dan demontrasi teknik dari guru dan siswa memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

3.Indikator Keberhasilan Kreativitas Hasil Belajar Seni Siswa

Adapun Indikator keberhasilan kreativitas hasil belajar siswa disusun berdarkan indikator menurut Utami Munandar, indikator kreativitas khususnya dalam konteks kemampuan berfikir kreatif (kognitif), berakar pada teori Guilford dan Torrance, yang menekankan pada beberapa hal yaitu: kelancaran *(fluency)* : Siswa menghasiljkan banyak ide untuk membuat beberapa menggambar dalam tema yang sama, keluwesan (*Flexibility)* : Siswa mampu menggunakan berbagai warna (tidak monoton) dalam satu gambar, keaslian (*Originality)*: Siswa membuat gambar dengan ide baru yang belum pernah diajarkan guru sebelumnya, menguraikan(*Elaboration)*: siswa menambahkan detail-detail kecil pada objek gambar hinga menarik dan menilai (*Redefinition)*:siswa menunjukkan kerapian dalam mewarnai terutama teknik gradasi.

Ketuntasan hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran, termasuk dalam upaya peningkatan kreativitas melalui media menggambar dan mewarnai. Dalam penelitian ini, ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan nilai minimal (KKM) yang telah ditetapkan sebelumnya, misalnya 70.Siswa dikatakan tuntas belajar jika memperoleh nilai ≥ 70 pada tes hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan media menggambar dan mewarnai. Sebaliknya, siswa yang memperoleh nilai < 70 dikategorikan belum tuntas