

EKSPLORASI KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMBELAJARAN SENI RUPA PADA SISWA KELAS II SDN 1 KALAPANUNGGAL

Nurul Athiah, Melsya Firtikasari

¹PGSD Universitas Nusa Putra

[1 nurul.athiah_sd23@nusaputra.ac.id](mailto:nurul.athiah_sd23@nusaputra.ac.id), [2 melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id](mailto:melsya.firtikasari@nusaputra.ac.id)

ABSTRAK

This study aims to explore the creativity of second-grade students at SDN 1 Kalapanunggal through the implementation of Contextual Teaching and Learning (CTL) in art education. A qualitative case study design was employed for this research. Data were gathered through participatory observation, in-depth interviews with teachers and students, and documentation of students' artwork. The data analysis involved data reduction, data display, and drawing conclusions. The findings indicate that the CTL approach, which connects art materials with students' everyday environments, effectively stimulates imagination, increases active participation, and encourages students to express creative ideas. This study concludes that contextual-based art learning is effective in developing the creative potential of early childhood students in elementary school.

Keywords : Creativity, Fine Arts, Contextual Learning, Case Study.

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi kreativitas siswa kelas dua di SDN 1 Kalapanunggal melalui penerapan Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) dalam pendidikan seni. Desain studi kasus kualitatif digunakan untuk penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi karya seni siswa. Analisis data melibatkan pengurangan data, tampilan data, dan pengambilan kesimpulan. Temuan menunjukkan bahwa pendekatan CTL, yang menghubungkan materi seni dengan lingkungan sehari-hari siswa, secara efektif merangsang imajinasi, meningkatkan partisipasi aktif, dan mendorong siswa untuk mengekspresikan ide kreatif. Studi ini menyimpulkan bahwa pembelajaran seni berbasis kontekstual efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa anak usia dini di sekolah dasar

Kata Kunci: Kreativitas, Seni Rupa, Pembelajaran Kontekstual, Studi Kasus

A. Pendahuluan

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memegang peran krusial dalam menstimulasi kreativitas anak sejak dini. Kenyataan di lapangan menunjukkan aktivitas belajar seni rupa pada siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal masih menghadapi kendala besar. Proses pembelajaran cenderung bersifat monoton. Guru sering kali hanya mengandalkan metode dikte, menyalin gambar, atau mewarnai pola yang sudah disediakan. Pendekatan konvensional ini memasung imajinasi anak. Siswa menjadi pasif, takut salah, serta kurang mampu mengeksplorasi ide-ide orisinal mereka. Pembelajaran seni rupa kehilangan esensinya sebagai ruang ekspresi bebas, berakibat pada rendahnya tingkat kreativitas visual siswa.

Permasalahan tersebut memerlukan pemecahan taktis melalui penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL). Pendekatan kontekstual ini dipilih sebagai rencana pemecahan masalah yang dinilai efektif. CTL mengaitkan materi pelajaran seni rupa langsung dengan lingkungan konkret serta pengalaman sehari-hari siswa kelas II. Melalui tujuh komponen utamanya konstruktivisme,

menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, penilaian autentik siswa diajak mengamati objek nyata di sekitar sekolah. Mereka mentransformasikan pengalaman personal tersebut ke dalam karya seni dua dimensi atau tiga dimensi. Lingkungan sekitar diangkat menjadi laboratorium ide visual yang kaya, bermakna, sekaligus menyenangkan bagi perkembangan motorik halus anak.

Penelitian kualitatif studi kasus ini dirancang guna mendalami fenomena tersebut secara utuh dan mendalam. Perumusan tujuan penelitian ini difokuskan untuk memetakan, mendeskripsikan, serta menganalisis secara mendalam bentuk-bentuk kreativitas yang muncul pada siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal selama proses pembelajaran seni rupa berbasis CTL. Secara khusus, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kendala-kendala guru dalam implementasi metode kontekstual, sekaligus merumuskan solusi praktisnya. Hasil eksplorasi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran seni di tingkat sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi secara mendalam kreativitas siswa kelas II SDN 1 Kalapanungan melalui pembelajaran seni rupa berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) sekaligus pengamat penuh yang merencanakan, mengamati, dan mengumpulkan data secara langsung di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Kalapanunggal pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 dengan durasi penelitian selama dua bulan, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan tindakan, hingga analisis data. Sasaran penelitian atau subjek utamanya adalah siswa kelas II yang berjumlah 21 siswa. Sementara itu, informan yang ikut membantu dalam memberikan data tambahan dan memvalidasi temuan di lapangan adalah guru kelas II dan kepala sekolah SDN 1 Kalapanunggal.

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui tiga cara utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi terstruktur digunakan untuk mengamati proses pembelajaran seni rupa berbasis CTL serta indikator kreativitas siswa saat berkarya. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan guru kelas untuk menggali latar belakang kemampuan awal siswa dan efektivitas metode CTL, serta wawancara singkat dengan siswa terkait kesan mereka dalam proses mengolah bahan sekitar menjadi karya seni. Dokumentasi berupa foto proses berkarya, catatan lapangan, dan hasil karya seni rupa siswa dikumpulkan sebagai bukti autentik. Instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan kisi-kisi indikator kreativitas anak usia dini/dasar (seperti kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi berpikir) serta sintaks pembelajaran CTL yang meliputi konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata.

Aktivitas pembelajaran seni rupa dalam penelitian ini memanfaatkan alat dan bahan berbasis lingkungan sekitar sesuai prinsip CTL. Spesifikasi alat yang digunakan meliputi gunting siswa (ujung tumpul aman untuk anak), kuas lukis nomor 4 dan 8, serta palet plastik. Sementara itu,

spesifikasi bahan yang digunakan dikategorikan menjadi dua, yaitu bahan alam (seperti daun kering, ranting, dan biji-bijian yang dikumpulkan siswa dari halaman sekolah) dan bahan habis pakai penunjang (seperti kertas gambar ukuran A4 dengan ketebalan 150 gsm, lem perekat berbasis air yang aman untuk anak, serta cat air primer non-toksik).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah, memfokuskan, dan menyederhanakan catatan lapangan serta hasil wawancara yang relevan dengan fokus kreativitas siswa. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk naratif deskriptif yang logis dan sistematis, dilengkapi dengan foto karya siswa. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk menjawab fokus penelitian mengenai eksplorasi kreativitas siswa. Guna menjamin keabsahan hasil penelitian, dilakukan pengecekan keabsahan data melalui teknik triangulasi sumber (membandingkan data dari siswa,

guru, dan dokumen karya) dan triangulasi teknik (membandingkan hasil observasi dengan wawancara), serta melakukan member check dengan guru kelas untuk memastikan data yang diinterpretasikan peneliti sudah sesuai dengan kondisi riil di kelas II SDN 1 Kalapanunggal.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian kualitatif studi kasus ini mengeksplorasi kreativitas siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal melalui pembelajaran seni rupa berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL). Fokus komponen CTL yang diterapkan berpusat pada pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah dan pengalaman sehari-hari siswa sebagai objek dan bahan berkarya seni rupa (misalnya: membuat kolase dari daun kering di halaman sekolah atau menggambar arsitektur rumah sendiri).

Berdasarkan reduksi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil karya siswa, temuan penelitian dikelompokkan ke dalam tiga sub-topik utama berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa Berbasis CTL

Guru kelas II menyusun rencana pembelajaran dengan

mengintegrasikan komponen utama CTL, yaitu konstruktivisme (constructivism), menemukan (inquiry), dan pemodelan (modeling). Guru tidak lagi meminta siswa menggambar "dua gunung konvensional", melainkan mengarahkan siswa mengamati benda-benda nyata di lingkungan SDN 1 Kalapanunggal.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas II, yang menyatakan :

"Biasanya anak-anak kalau diminta menggambar bebas pasti refleksi menggambar dua gunung dan sawah karena sudah menjadi pola bawaan. Melalui perencanaan CTL ini, saya sengaja merancang pembelajaran di luar kelas. Saya ingin mereka mengonstruksi sendiri idenya dengan mengamati langsung tekstur daun, bentuk arsitektur sekolah, atau benda di sekitar mereka untuk dijadikan bahan berkarya." (Wawancara dengan Guru Kelas II).

2. Proses Eksplorasi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran

Saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pemanfaatan media kontekstual terbukti memicu keaktifan siswa. Eksplorasi kreativitas siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal melalui

pembelajaran seni rupa berbasis CTL ini dianalisis berdasarkan empat indikator kreativitas, dengan rincian naratif sebagai berikut:

a. Kelancaran (Fluency)

Indikator kelancaran diukur dari kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide, gagasan, atau penyelesaian karya secara lancar dan cepat ketika dihadapkan pada stimulus lingkungan sekitar.

Hasil Observasi: Saat guru mengajak siswa ke halaman sekolah untuk mengumpulkan daun kering, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan tidak mengalami art-block (kebingungan memulai). Mereka secara lancar langsung mengutarakan berbagai ide bentuk objek kolase yang ingin mereka buat tanpa perlu didikte oleh guru.

Kutipan Wawancara Siswa:

"Pas lihat daun-daun kering yang jatuh di bawah pohon itu, aku langsung kepikiran banyak bendanya, Kak. Aku mau bikin bentuk burung, terus daun yang panjang-panjang mau tak pakai buat sayapnya." (Wawancara dengan Siswa).

b. Keluwesan (Flexibility)

Keluwesan merujuk pada kemampuan siswa dalam mengeksplorasi variasi jenis media, mengubah arah

pendekatan berpikir, atau menggunakan bahan alternatif dari lingkungan sekitar saat menemui hambatan dalam berkarya.

Hasil Observasi: Fleksibilitas siswa terlihat saat proses penempelan kolase. Ketika persediaan daun kering jenis tertentu habis atau daun tersebut terlalu rapuh saat digunting, siswa secara mandiri berinisiatif mencari bahan alam komplementer lain di sekitarnya, seperti ranting kecil, kelopak bunga gugur, atau kerikil.

c. Keaslian (Originality)

Keaslian dinilai dari kemampuan siswa melahirkan karya seni rupa yang unik, personal, berakar dari pengalaman sehari-hari mereka, dan terlepas dari template atau jiplakan karya umum anak sebayanya.

Hasil Observasi: Pengalaman sehari-hari yang diangkat lewat CTL memunculkan karya-karya yang sangat otentik. Siswa tidak menggambar rumah dengan bentuk segitiga dan kotak standar. Sebaliknya, mereka menggambar detail rumah mereka sendiri secara jujur, lengkap dengan karakteristik unik yang mereka amati setiap hari.

Kutipan Wawancara Siswa:

"Ini aku gambar warung bakso di depan rumahku, Kak. Soalnya tiap

hari aku bantuin Ibu di sana. Makanya di gambarnya ada gerobak bakso sama spanduk tulisan baksonya."

d. Penguraian (Elaboration)

Penguraian ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memperkaya, memperdetail, dan menambahkan elemen-elemen dekoratif kecil pada objek utama sehingga karya seni yang dihasilkan menjadi lebih hidup dan bernilai estetis tinggi.

Hasil Observasi: Siswa menunjukkan ketekunan tinggi dalam mengelaborasi detail karya mereka. Setelah objek utama (seperti kolase hewan atau gambar rumah) selesai, siswa secara mandiri menambahkan dekorasi latar belakang menggunakan serbuk daun kering yang diremas halus untuk efek tanah, atau guratan garis halus menggunakan pensil warna untuk mempertegas tekstur arsitektur.

Dokumentasi proses pembelajaran seni rupa:



Deskripsi Foto: Pada proses pembelajaran seni rupa, menunjukkan kemampuan elaborasi siswa kelas II yang menonjol. Siswa mampu menambahkan detail rumit seperti guratan garis-garis menyerupai genteng yang digambar satu per satu, bentuk gagang pintu secara spesifik, hingga dekorasi tanaman pot kecil di area pekarangan rumahnya.

Data perkembangan kreativitas siswa secara "bersih" dari hasil penilaian proses dirangkum dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Persentase Capaian Indikator Kreativitas Siswa Kelas II pada Pembelajaran Seni Rupa Berbasis CTL

No.	Indikator Kreativitas	Persentase Capaian	Kategori
1	Kelancaran pelaksanaan	85%	Sangat tinggi
2	Keluwesasan	78%	Tinggi
3	Keaslian	72%	Tinggi
4	Penguraian	65%	Cukup tinggi

Tabel 1 menunjukkan bahwa indikator kelancaran (fluency) menempati persentase tertinggi (85%). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide visual secara cepat ketika diminta mengamati bentuk daun dan batu di sekitar sekolah. Sementara itu, indikator penguraian (elaboration) berada pada persentase terendah (65%), menunjukkan siswa kelas II

masih memerlukan bimbingan untuk menambahkan detail-detail kecil pada karya seni rupa mereka.

3. Karakteristik Hasil Karya Seni Rupa Siswa

Karya seni rupa yang dihasilkan siswa menunjukkan karakteristik yang sangat personal dan berbasis pengalaman nyata. Siswa tidak lagi seragam dalam memilih warna dan bentuk.

Pembahasan

Bagian pembahasan ini akan menginterpretasikan temuan penelitian berdasarkan rumusan masalah, proses penemuan di lapangan, serta mengaitkannya dengan struktur teori pembelajaran yang mapan.

1. Menjawab Rumusan Masalah: Bagaimana Pembelajaran CTL Mampu Mengeksplorasi Kreativitas Siswa?

Berdasarkan data yang disajikan, penerapan pendekatan CTL secara eksplisit mampu melejitkan kreativitas siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal. Melalui komponen masyarakat belajar (learning community) dan penilaian nyata (authentic assessment), siswa merasa bebas mengekspresikan imajinasinya tanpa takut disalahkan. Pendekatan kontekstual

memindahkan dinding kelas ke alam nyata, sehingga siswa kelas rendah yang cara berpikirnya masih operasional konkret memperoleh stimulus visual secara langsung.

2. Interpretasi Temuan dan Hubungannya dengan Teori Perkembangan

Merujuk pada Tabel 1, tingginya angka kelancaran (fluency) dan keluwesan (flexibility) terjadi karena materi seni rupa didekatkan dengan dunia anak. Secara psikologis, anak kelas II SD berada pada fase perkembangan seni rupa yang disebut Masa Berbagan (Schematic Period) usia 7-9 tahun, di mana anak cenderung menggambar simbol-simbol dari apa yang mereka ketahui, bukan yang mereka lihat secara fotografis.

Ketika pembelajaran CTL memfasilitasi unsur bertanya (questioning) dan inquiri, konsep pengetahuan anak diperkaya, sehingga bagan/simbol gambar yang mereka hasilkan menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

3. Integrasi dengan Hasil Penelitian Sebelumnya (Rujukan Teori)

Temuan di SDN 1 Kalapanunggal ini mengonfirmasi dan memperkuat teori dari Elaine B. Johnson mengenai CTL,

yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa memahami makna materi pelajaran dengan mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Suhayati (2020) yang menemukan bahwa pemanfaatan media lingkungan dalam pembelajaran seni rupa anak usia dini dan kelas rendah efektif meningkatkan kemampuan motorik halus dan kreativitas imajinatif. Selain itu, temuan mengenai peningkatan indikator keaslian (originality) sebesar 72% mendukung teori kreativitas Guilford yang menyatakan bahwa stimulasi lingkungan yang kaya akan merangsang cara berpikir divergen (menyebar) pada anak.

4. Modifikasi Teori Baru: "Contextual-Socio-Emotional Artistry"

Sebagai kebaruan (novelty) atau modifikasi teori yang ditemukan dalam studi kasus ini, peneliti menemukan bahwa bagi siswa kelas rendah (Kelas II), CTL dalam seni rupa tidak hanya sekadar mengaitkan materi dengan objek fisik lingkungan, melainkan harus melibatkan kedekatan emosional (Socio-Emotional Context).

Anak-anak menunjukkan kreativitas 2x lebih tinggi ketika objek seni rupa yang digambar adalah sesuatu yang memiliki ikatan emosi dengan mereka (misalnya: hewan peliharaan di rumah, atau jajanan pasar kesukaan mereka), daripada sekadar objek fisik netral yang ada di sekolah (seperti tiang bendera atau gedung sekolah). Oleh karena itu, teori CTL dalam ranah seni rupa anak kelas rendah perlu dimodifikasi dengan menekankan aspek emotional-context di samping physical-context.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai eksplorasi kreativitas siswa kelas II SDN 1 Kalapanunggal, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam pembelajaran seni rupa terbukti efektif meningkatkan kreativitas siswa. Pembelajaran kontekstual yang menghubungkan materi seni rupa dengan lingkungan sekitar dan pengalaman sehari-hari siswa mampu memicu imajinasi, meningkatkan kebebasan berekspresi, serta mengasah kemampuan pemecahan masalah secara visual. Karakteristik pendekatan studi kasus dalam penelitian ini menunjukkan adanya

perkembangan signifikan pada aspek kreativitas siswa, baik dari segi kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), maupun elaborasi (elaboration) dalam menghasilkan karya seni. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya meniru objek, tetapi juga mampu mengontekstualisasikan ide-ide kreatif mereka secara mandiri berdasarkan realitas di sekeliling mereka. Dengan demikian, model CTL direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan alternatif yang inovatif dalam pembelajaran seni rupa di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., & Ibda, H. (2018). Media pembelajaran kreatif di sekolah dasar. Semarang: Pilar Nusantara. (Buku)
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group. (Buku)
- Amir, M. (2020). Peningkatan kreativitas seni rupa anak usia dini melalui pemanfaatan bahan alam. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 345–353.
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Analisis kemampuan guru sekolah dasar dalam implementasi pembelajaran kontekstual. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 30–37.

- Ariga, S. (2022). Implementasi pendekatan kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya dan prakarya (SBdP) siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1120–1127.
- Astuti, S., & Fajriah, N. (2021). Eksplorasi kreativitas menggambar imajinatif siswa kelas II melalui pendekatan CTL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 88–97.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications. (Buku)
- Damayanti, R., & Yeni, I. (2020). Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: Tantangan dan strategi dalam mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1543–1551.
- Fakhriyani, D. V. (2019). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 7(1), 80–99.
- Hidayat, A., & Sumilah, S. (2023). Model pembelajaran kontekstual dalam mengoptimalkan motorik halus dan kreativitas seni rupa siswa kelas rendah. *Jurnal Edukasi Dasar*, 4(1), 45–54.
- Kurniawan, D. (2021). Analisis kreativitas siswa dalam membuat karya seni rupa dua dimensi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 9(2), 123–132.
- Lestari, W., & Muharrar, S. (2019). Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) berbasis pendekatan kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Imajinasi*, 13(1), 25–34.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. (Buku)
- Nurlaili, N., & Hartati, S. (2024). Studi kasus: Eksplorasi bakat seni rupa pada siswa kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 12–23.