

Analysis of Creativity of Primary School Student 2 Wonosari on The Subject of Fine Arts

Shela Nonda Putri, Tri Saptuti Susiani, Murwani Dewi Wiyanti

Universitas Sebelas Maret
shela49963@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/10/2023

approved 21/10/2023

published 30/11/2023

Abstract

Creativity plays a role for students to support future success. The purpose of this study was to find out the level of creativity of students of Primary School Negeri 2 Wonosari in Fine Arts subjects. This study uses approach methods qualitatively in order to have meaning. The study sample was teachers and 4th grade students of Primary School Negeri 2 Wonosari. The sampling technique uses the purposive sampling technique. The data obtained are the results of interviews, observations, questionnaires, and documentation conducted in Primary School Negeri 2 Wonosari Class IV of the 2023/2024 School Year. The analytical techniques in this study used qualitative data analysis techniques with Miles and Huberman models, namely data reduction, data display, and conclusion drawing/verification. The results of the study on the creativity of fourth grade students of Primary School Negeri 2 Wonosari in understanding Fine Arts materials of 15 people with a percentage of 55.55%. Meanwhile, the results of the research on creativity of students creating works of Fine Arts showed that 2 students with a percentage of 7.40% who are at the 4th level, which is very creative because it can fulfill 4 components of creativity consisting of originality, fluency, flexibility, elaboration. Conclusion of this study students' creativity in understanding fine art materials is higher compared to creating fine art works.

Keywords: *Creativity, Originality, Smoothness, Flexibility, Elaboration*

Abstrak

Kreativitas memiliki peranan bagi siswa untuk mendukung kesuksesan di masa depan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kreativitas siswa SD Negeri 2 Wonosari pada mata pelajaran Seni Rupa. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan secara kualitatif agar memiliki makna. Sampel penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonosari. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh merupakan hasil wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Wonosari Kelas IV Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan model Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*. Hasil penelitian tentang kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonosari dalam memahami materi Seni Rupa sebanyak 15 orang dengan persentase 55,55%. Sedangkan hasil penelitian kreativitas siswa membuat karya Seni Rupa menunjukkan sebanyak 2 orang siswa dengan persentase 7,40% yang berada pada tingkat 4 yaitu sangat kreatif karena dapat memenuhi 4 komponen kreativitas yang terdiri atas *originality, fluency, fleksibilitas, elaboration*. Kesimpulan dari penelitian ini kreativitas siswa dalam memahami materi seni rupa lebih tinggi dibandingkan membuat karya seni rupa.

Kata Kunci: Kreativitas, Orisinalitas, Kelancaran, Fleksibilitas, Elaborasi

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu bangsa. Kemajuan pendidikan memiliki dampak positif untuk memperbaiki mutu sumber daya manusia. Dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 menjelaskan pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan diartikan sebagai interaksi antara pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memaksimalkan potensi siswa, khususnya melalui pembelajaran di sekolah.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21. Tujuannya mempersiapkan siswa untuk mampu bersaing di kehidupan mendatang (Mukaromah, 2020). Keterampilan abad 21 yang harus dikuasai siswa meliputi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication Skills, dan Collaboration*). Salah satu keterampilan penting yang diperlukan di era industri 4.0 adalah Creativity (Estheriani & Muhid, 2020).

Kreativitas memiliki peranan penting bagi siswa. Pentingnya kreativitas disebabkan oleh sifat alami manusia untuk mengamati dan terbuka terhadap lingkungannya. Kreativitas merupakan keterampilan siswa untuk melihat masalah dari berbagai sisi atau persepektif (Supranto, 2018). Selain itu, definisi lain kreativitas dijelaskan oleh Ardiansyah (2020) bahwa kreativitas adalah keahlian seseorang dalam membuat ide-ide baru atau gagasan dengan berpikir kreatif untuk membuat sesuatu yang baru. Oleh karena itu, kreativitas sangat penting bagi siswa untuk mendukung kesuksesan di masa depan dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman (Nisa, Prasetyo, Istiningih, 2019).

Seni Rupa termasuk bidang studi yang memfasilitas perkembangan kreativitas bagi peserta didik. Siskowati dan Pastowo (2022) menyatakan Seni Rupa dapat membentuk keterampilan kreatif dan kemampuan peserta didik untuk berkarya. Pembelajaran Seni Rupa yang baik adalah pembelajaran mendorong siswa untuk berkreasi berdasarkan imajinasinya dengan memungkinkan mereka untuk memahami, menghargai, dan merancang, serta membuat desain kreatif (Komalasari, Dewi, dan Tahir, 2021).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Wonosari menunjukkan bahwa perlu peningkatan kreativitas pada mata pelajaran Seni Rupa khususnya pembuatan proyek. Guru mengalami hambatan dalam menjelaskan langkah-langkah pembuatan proyek. Padahal, siswa lebih antusias dan merasa senang dengan materi Seni Rupa yang berkaitan dengan pembuatan proyek daripada materi. Peserta didik cenderung mengandalkan arahan dari guru ketika diberikan tugas. Dalam proses pembelajaran, model dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi. Akibatnya kurang mendorong kreativitas peserta didik secara keseluruhan.

Ada beberapa komponen untuk menilai kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), keaslian (*originality*), kerincian (*elaboration*), dan keluwesan (*flexibility*). Apabila keempat komponen tersebut dimiliki peserta didik, mereka sudah bisa dikatakan mempunyai kreativitas. Kreativitas saat pembelajaran bisa terlihat peserta didik dapat bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya maupun guru, dan pada saat pembelajaran siswa dibimbing guru secara langsung untuk mengembangkan kreativitasnya, serta dalam membuat karya seni rupa.

Kreativitas merupakan keterampilan yang memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa. Melalui pembelajaran Seni Rupa, siswa tidak hanya memahami aspek-aspek teknik dan estetis dari karya seni, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan kreativitas melalui indikator kelancaran, keaslian, kerincian, dan

keluwesan. Dalam pembelajaran Seni Rupa, siswa tidak hanya mencerna fakta, namun dilibatkan langsung dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam karya mereka. Dengan begitu, Seni Rupa sangat penting sebagai wadah untuk meningkatkan pemahaman siswa dan mengembangkan kreativitas siswa. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui: 1) Kreativitas siswa kelas IV pada mata Pelajaran Seni Rupa.

METODE

Metode penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berorientasi pada fenomena yang bersifat alami (Abdussamas, 2021). Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti memperoleh data yang mendalam dan bermakna langsung dari sudut pandang subjek pembelajarannya, yaitu fokus utama penggalian informasi ini adalah mendeskripsikan kreativitas siswa pada mata Pelajaran Seni Rupa. Sampel penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 27 siswa dengan 19 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan dengan teknik *purposive sampling*. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 2 Wonosari, tepatnya di Jl. Kertinegara km 1, Desa Wonosari, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumen. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan model Miles dan Huberman yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai analisis kreavitias siswa dalam pembelajaran Seni Rupa kelas IV SD Negeri 2 Wonosari. Jumlah informan yang diwawancarai 28 orang yang terdiri dari 1 orang Guru dan 27 Siswa. Berdasarkan fokus permasalahan dari 2 komponen fokus yaitu kreativitas siswa dalam memahami mata Pelajaran Seni Rupa dan kemampuan membuat karya Seni Rupa. Penelitian dilakukan oleh peneliti dengan terjun ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data terkait penelitian.

Tabel.1 Data narasumber Guru dan Siswa

| No | Nama | Keterangan |
|-----|----------|------------|
| 1. | D.S S.Pd | Guru |
| 2. | AFS | Siswa |
| 3. | ADPH | Siswa |
| 4. | AN | Siswa |
| 5. | ASP | Siswa |
| 6. | AAR | Siswa |
| 7. | AAK | Siswa |
| 8. | ANZL | Siswa |
| 9. | ARI | Siswa |
| 10. | BAF | Siswa |
| 11. | BS | Siswa |
| 12. | DRS | Siswa |
| 13. | FRP | Siswa |
| 14. | FA | Siswa |
| 15. | FMH | Siswa |
| 16. | GQQ | Siswa |
| 17. | KBJ | Siswa |
| 18. | MH | Siswa |
| 19. | MSPA | Siswa |
| 20. | MS | Siswa |
| 21. | MNM | Siswa |
| 22. | MZR | Siswa |

| No | Nama | Keterangan |
|-----|------|------------|
| 23. | PAZ | Siswa |
| 24. | RH | Siswa |
| 25. | UI | Siswa |
| 26. | WNR | Siswa |
| 27. | ZCP | Siswa |
| 28. | MANI | Siswa |

1. Kreativitas Siswa Kelas IV dalam Memahami Materi Seni Rupa

a. *Originality*

Berdasarkan hasil wawancara dengan 1 guru, angket dari 27 peserta didik, dan observasi terdapat 15 peserta didik dengan persentase 55,55% yang dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran seni rupa, mereka aktif dalam pembelajaran dan mencoba hal-hal baru untuk memudahkan dalam mempelajari Seni Rupa seperti melalui internet, youtube, dan lain sebagainya. Dalam hasil observasi, peneliti menemukan hasil bahwa ketika memahami materi pelajaran siswa dapat dengan mudah memahami materi yang berkaitan dengan *originality*. *Originality* adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli (Ajwar,dkk. 2019).

b. *Fluency*

Berdasarkan hasil wawancara dengan 1 guru, angket dari 27 peserta didik, dan observasi terdapat 15 peserta didik dengan persentase 55,55% yang dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Mereka berani bertanya, aktif dalam pembelajaran, dan mampu mengerjakan tugas secara mandiri. Dalam hasil observasi, peneliti menemukan hasil bahwa ketika memahami materi pelajaran siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan, hal ini berkaitan dengan *fluency*. *Fluency* adalah Kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi (Islami, dkk. 2020).

c. *Fleksibility*

Berdasarkan hasil wawancara dengan 1 guru, angket 27 peserta didik, dan observasi terdapat 15 peserta didik dengan persentase 55,55 % yang dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Mereka mampu menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban yang beragam, cepat berpikir, dan tidak mudah puas dengan hasil yang sudah dikerjakan. Dalam hasil observasi, peneliti menemukan hasil bahwa ketika memahami materi pelajaran siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan hal ini berkaitan dengan *fleksibility*. *Fleksibility* adalah kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara agar masalah segera selesai dengan cepat dan tepat (Asmawati, 2017).

d. *Elaboration*

Berdasarkan hasil wawancara dengan 1 guru, angket 27 peserta didik, dan observasi terdapat 9 peserta didik dengan persentase 33,33% yang dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Mereka berinisiatif untuk mencari sumber untuk memahami materi. Dalam hasil observasi, peneliti menemukan hasil bahwa ketika memahami materi pelajaran siswa dapat dengan cepat memahami materi yang diajarkan hal ini berkaitan dengan *elaboration*. *Elaboration* adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan melakukan langkah-langkah terperinci (Suripah & Sthepai, 2017).

2. Kreativitas Siswa Kelas IV dalam membuat karya Seni Rupa

1. Tingkat 4 (sangat kreatif)

Berdasarkan hasil angket dari 27 peserta didik terdapat 2 peserta didik yang memiliki tingkat kreativitas dalam membuat karya Seni Rupa. Siswa dengan persentase 7,40% memenuhi empat komponen kreativitas dan menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tingkat 4.

2. Tingkat 3 (kreatif)

Berdasarkan hasil angket dari 27 peserta didik terdapat 4 peserta didik yang memiliki tingkat kreativitas dalam membuat karya Seni Rupa. Siswa dengan persentase 14,81% memenuhi tiga komponen kreativitas dan menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tingkat 3.

3. Tingkat 2 (cukup kreatif)

Berdasarkan hasil angket dari 27 peserta didik terdapat 15 peserta didik yang memiliki tingkat kreativitas dalam membuat karya Seni Rupa. Siswa dengan persentase 55,55% memenuhi dua komponen kreativitas dan menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tingkat 2.

4. Tingkat 1 (kurang kreatif)

Berdasarkan hasil angket dari 27 peserta didik terdapat 6 peserta didik yang memiliki tingkat kreativitas dalam membuat karya Seni Rupa. Siswa dengan persentase 22,22% memenuhi satu komponen kreativitas dan menunjukkan bahwa siswa tersebut berada dalam tingkat 1.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa memahami materi Seni Rupa lebih tinggi dibandingkan kemampuan siswa membuat karya. Hal ini disebabkan oleh penekanan yang lebih besar pada penyerapan informasi dan pemahaman konsep dari pada memberikan ruang bagi kreativitas siswa (Asmani, 2016). Selain itu, rendahnya keterampilan awal siswa juga menjadi faktor utama yang membatasi kreativitas siswa dalam membuat karya. Penelitian yang dilakukan oleh Selvilianawati, Sulistiyani, dan Syamsuri (2023) berjudul "Analisis Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi" menunjukkan hasil kreativitas siswa dalam mengerjakan tugas dengan rata-rata persentase 66,67 sedangkan kreativitas siswa dalam memahami materi menunjukkan rata-rata 50,00%. Penelitian ini memberikan gambaran lebih lanjut tentang perbedaan antara kreativitas siswa dalam memahami materi dan membuat karya yang menjadi pengembangan strategi pembelajaran yang seimbang dan mendukung peningkatan kreativitas siswa secara keseluruhan.

SIMPULAN

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan indikator mengukur kreativitas yaitu *originality* (keaslian), *fluency* (kelancaran), *fleksibility* (keluwesan), dan *elaboration* (kerincian). Kreativitas siswa kelas IV pada mata Pelajaran Seni Rupa dalam memahami materi seni rupa sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 55,55% dapat memahami materi pelajaran karena telah memenuhi karakteristik kreativitas. Sedangkan hasil penelitian dalam membuat karya Seni Rupa menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam kategori kreatif dapat memenuhi tingkat kreativitas siswa yang terbagi menjadi 4 tingkat yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif). Hasil penelitian tentang kreativitas siswa kelas IV dalam membuat karya terdapat 2 orang siswa dengan persentase 7,40% yang berada pada tingkat 4 yaitu sangat kreatif karena dapat memenuhi 4 komponen kreativitas yang terdiri atas *originality*, *fluency*, *fleksibility*, *elaboration*. Pembelajaran Seni Rupa pada kelas IV telah membantu sebagian besar siswa untuk memahami materi pelajaran dengan tingkat kreativitas yang cukup tinggi. Meskipun hanya sedikit siswa yang mencapai tingkat sangat kreatif dalam membuat karya Seni Rupa, hal ini merupakan prestasi yang patut diapresiasi. Hal ini menunjukkan potensi kreativitas

pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonosari. Prospek penelitian lebih lanjut dapat mencakup pendalaman dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Rupa. Selain itu, penting untuk guru mengeksplorasi model dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Ajwar, M., Mariamah, M., Hardiansyah, H., & Yulianci, S. (2019). Penggunaan Open Ended untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 9(1), 10-14.
- Ardiansyah, T. (2020). Kreativitas Dan Inovasi Dalam Berwirausaha. *Jurnal Usaha*, 1(2), 19-25.
- Asmani, J. M. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning: Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Tidak Membosankan*. Diva Press.
- Asmawati, L. (2017). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Terpadu Berbasis Kecerdasan Jamak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(1), 145-164.
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 melalui Perangkat Pembelajaran dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 1–12.
- Islami, F. N., Putri, G. D., & Nurdwiandari, P. (2018). Kemampuan Fluency, Flexibility, Originality, dan Self Confidence Siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 249-258.
- Komalasari, I. D., Dewi, N. K., & Tahir, M. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Stick Figure terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) Kelas 5 di SDN 20 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3). 70-89
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182.
- Nisa, A. F., Prasetyo, Z. K., & Istiningsih. (2019). Tri N (Niteni, Niroake, Nambahake) dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *El-Midad: Jurnal PGMI*, 11(1), 101–116
- Selvilianawati, S. (2023). Analisis Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 10-16.
- Suprpto, MZ Bin Ahmad, DM Chaidir, R Ardiansyah, & D. D. (2018). Spatial Intelligence and Students' Achievement to Support Creativity on Visuospatial-Based Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 224–231.
- Suripah, S., & Sthephani, A. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa dalam Menyelesaikan Akar Pangkat Persamaan Kompleks Berdasarkan Tingkat Kemampuan Akademik. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2).