

Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SBdP Materi Menggambar Cerita di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor Tahun Ajaran 2022/2023

Azzahra Qotrunnada, Rokhmaniyah, Muhammad Chamdani

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

Article History

accepted 1/3/2024

approved 1/4/2024

published 27/5/2024

Abstract

The study aimed to: (1) examine the students creative thinking ability about drawing story, (2) find out the results of students' creative thinking abilities in story drawing material, and (3) analyse the factors influencing students creative thinking ability. It was qualitative method with case study approach. Data collection techniques were observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data validity used triangulation of source. Data analysis included data reduction, data presentation, and verification. Data sources were places, events, informants and documents. The sampling technique used purposive sampling. The results indicated that: (1) drawing story at SD Negeri Taman Pagelaran Bogor did not work well. (2) The student works in drawing story were good and the average scores were 80. Fifteen students got the good category, eight students met the medium category, and three students had the poor category. (3) There were supporting factors such as the Cultural Arts and Crafts teachers and the role and facilities provided by parents during the learning process while the obstacles were the teachers had difficult to manage the students, the students were not being serious in their studies, the students did not take appropriate learning resources when drawing, and the library space was insufficient.

Keywords: Cultural Arts and Crafts, creative thinking ability, drawing story.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: (1) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi menggambar cerita, (2) mengetahui hasil kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi menggambar cerita, dan (3) menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Sumber data penelitian ini meliputi tempat dan peristiwa, informan dan dokumen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian ini yaitu, (1) pelaksanaan pembelajaran menggambar cerita di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor masih belum seluruhnya berjalan dengan baik; (2) hasil karya siswa dalam menggambar cerita cukup baik dengan nilai rata-rata 80 dengan kategori baik 15 siswa, kategori sedang 8 siswa, dan kategori kurang 3 siswa; (3) faktor pendukung di antaranya adanya guru SBK dan peranan dan fasilitas yang diberikan orang tua, dengan faktor penghambat di antaranya beberapa siswa sulit diatur, kurang bersungguh – sungguh, dan pemanfaatan sumber belajar ketika berkarya yang kurang tepat bagi siswa, ruang perpustakaan tidak cukup luas.

Kata Kunci: SBdP, kemampuan berpikir kreatif, menggambar cerita.



PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya dan prakarya (SBdP) diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengakomodir adanya keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatannya di dalamnya. Pendidikan SBdP diberikan dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi melalui pendekatan “belajardengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni” yang tidak terdapat dalam muatan pelajaran lainnya (Susanto, 2013:). Belajar melalui seni dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan cara berkreasi lewat seni tersebut (Retnowati dan Prihadi, 2010). Dalam mengungkapkan ide, imajinasi, dan fantasi, dapat dilakukan dengan menciptakan karya seni rupa. Salah satunya yaitu menggambar yang memiliki kekhasan tersendiri dalam mengembangkan konsepsi, apresiasi, serta kreasi (Retnowati dan Prihadi, 2010).

Kegiatan menggambar di SD dapat diterapkan dalam berbagai cara dari mulai pembuatan hingga menjadi sebuah karya. Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya (Catur, 2012). Berpikir kreatif merupakan salah satu cara yang dianjurkan. Berpikir kreatif seseorang akan mampu menemukan ide yang tidak terduga, sehingga menghasilkan karya seni yang berkualitas.

Zain (2014) berpendapat bahwa kemampuan merupakan potensi yang ada berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri-sendiri. Sedangkan Sinaga (2014), mendefinisikan kemampuan lebih pada keefektifan orang tersebut dalam melakukan segala macam pekerjaan. Sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan merupakan kecakapan setiap individu untuk menyelesaikan pekerjaannya atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan, dan kemampuan juga dapat dilihat dari tindakan setiap individu.

Krulik mendefinisikan berpikir kreatif sebagai pemikiran yang original dan menghasilkan suatu hasil yang kompleks, yang meliputi merumuskan ide-ide, menghasilkan ide-ide baru dan menentukan keefektifannya (Ramdhani, 2007). Berpikir kreatif dapat menghasilkan penemuan baru. Apabila kegiatan berpikir kita untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan metode-metode yang telah dikenal, maka dikatakan berpikir produktif dan bukan kreatif (Ahmadi, 2007). Siswono, memberi batasan bahwa berpikir kreatif adalah suatu rangkaian tindakan yang dilakukan orang dengan menggunakan akal budinya untuk menciptakan buah pikiran baru dari kumpulan ingatan yang berisi berbagai ide, keterangan, konsep, pengalaman dan pengetahuan (Siswono, 2018). Jadi, berpikir kreatif adalah proses individu memunculkan idebaru yang merupakan gabungan dari ide-ide sebelumnya yang belum diwujudkan..

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif memenuhi keterampilan berpikir lancar, berpikir luwes (*fleksibel*), berpikir orisinal, dan berpikir terperinci (*elaborasi*). Dimana berpikir kreatif dapat memiliki arti menghasilkan banyak gagasan atau ide yang relevan, arus pemikiran lancar, menghasilkan gagasan yang beragam, arah pemikiran yang berbeda, memberikan karya seni yang tidak lazim, dan mengembangkan, menambah, memperkaya, dan memperluas suatu ide cerita.

Kemampuan berpikir sangat penting pada abad ini sebab dibutuhkan dalam menghadapi persaingan global yang tingkat kompleksitas permasalahannya semakin tinggi di segala aspek kehidupan (Sigit, Heryanti, Pangestika, & Ichsan, 2019). Silver menjelaskan, menilai kemampuan berpikir kreatif anak-anak dan orang dewasa sering digunakan “*The Torrance Tests of Creative Thinking*”. Tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas menggunakan TTCT adalah kefasihan, fleksibilitas, kebaruan. Kemampuan berpikir kreatif siswa dapat digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui kualitas kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dan perkembangannya

selama proses perkembangan (Herry, 2011). Tingkat kemampuan berpikir kreatif diartikan sebagai suatu jenjang berpikir yang hierarkis dengan dasar pengategorian berupa produk berpikir kreatif.

Menurut studi oleh Puji Gunarti, mahasiswa PGSD di Universitas Negeri Semarang, terdapat berbagai masalah mengenai kemampuan menggambar cerita. Diantaranya adalah siswa masih kurang menguasai dalam hal menggambar cerita, salah satunya menuangkan ide/gagasan ke dalam bentuk gambar cerita. Selain itu, guru kurang menguasai materi pelajaran seni rupa (menggambar cerita). Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa sebagian besar siswa dapat menggambar, namun dengan menggunakan contoh gambar untuk ditiru kembali. Namun, dalam pelaksanaannya siswa mengalami kesulitan dalam menggambar cerita sesuai dengan tugas yang diberikan oleh guru. Guru merupakan faktor penting dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Guru diharapkan mampu dan siap secara profesional dalam memberikan pengajaran, termasuk peran sebagai guru seni rupa (Prawira dan Tarjo, 2018). Mengacu pada studi Puji Gunardi (2019), guru mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi menggambar cerita serta penguasaan atau pemahaman yang masih kurang, salah satunya dikarenakan tidak mempunyai guru bidang studi seni rupa, guru seni dibebankan kepada guru kelas.

Di samping guru, ada pula siswa yang belum mampu memahami materi menggambar cerita dan bagaimana cara menggambar cerita. Menggambar cerita dapat dibuat dengan berbagai media dan gaya dan kegunaannya pun bermacam-macam. Bentuk ilustrasi cerita harus mencerminkan pokok masalahnya, sehingga cerita dapat menunjang sesuatu yang jelas (Suryahadi, 2008). Hal ini diharapkan siswa memiliki kompetensi kesenirupaan yang baik maupun pengalaman seni rupa agar siswa mampu memiliki potensi kemampuan untuk menggambar cerita sesuai dengan ide yang dimiliki.

Siswa usia Sekolah Dasar terutama pada kelas IV SD merupakan siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah untuk memahami sesuatu yang bersifat nyata. Siswa tersebut juga berada pada masa-masa dimana mulai aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, usia siswa pada jenjang tersebut memiliki beberapa perbedaan karakteristik yang terletak pada intelektual, emosi, sosial, kepribadian, moral, dan fisik. Hal ini dapat memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar di sekolah.

Penelitian ini memang bukan hal baru, sudah ada beberapa penelitian yang membahas soal kemampuan berpikir kreatif dalam menggambar cerita. Akan tetapi, studi tersebut belum pernah dilakukan di SDN Taman Pagelaran Bogor. Alasan lainnya, berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, bahwa materi SBdP mendapat respon dan antusias dari siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, peneliti ingin mengetahui kemampuan siswa dalam menggambar cerita. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji tentang "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran SBdP Materi Menggambar Cerita di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor Tahun Ajaran 2022/2023". Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut. Penelitian ini bertujuan: (1) menjelaskan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam materi menggambar cerita, (2) mengetahui proses kemampuan berpikir kreatif siswa, dan (3) menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yaitu peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Peneliti berusaha menganalisis kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas VC SD Negeri Taman Pagelaran Bogor dengan apa adanya sesuai fakta dilapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data menggunakan

triangulasi sumber yang mengacu pada pendapat Sugiyono (2015). Analisis data dilaksanakan berdasarkan model analisis data menurut Miles & Huberman (Sugiyono, 2016) yakni reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Adapun sumber data penelitian ini meliputi tempat dan peristiwa, informan (siswa, guru kelas, dan orangtua siswa kelas VC SD Negeri Taman Pagelaran Bogor TA 2022/2023) dan dokumen. Aspek yang diamati dalam penelitian ini yaitu: (1) rasa ingin tahu, (2) orisinalitas, (3) visualisasi, (4) kerapian, (5) implementasi ide. Selama pandemi tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan dua cara yaitu *on-line* dan *off-line*. Beberapa tahapan dilaksanakan secara *on-line* untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Seni Rupa yang diberikan guru SBdP kepada siswa kelas V di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor salah satu materinya adalah menggambar cerita. Mengacu pada kompetensi dasar mengekspresikan diri melalui gambar cerita dengan tema alam dan cita-citaku di SD Negeri Taman Pagelaran berlangsung selama 2 jam pelajaran. Dengan alokasi waktu sesuai dengan perencanaan yang terdapat dalam rancangan pembelajaran yang meliputi 4 x 35 menit. Pembelajaran menggambar cerita di kelas V yang peneliti teliti menghasilkan karya gambar dengan bentuk dan ide yang beraneka ragam.

Dalam menilai tugas berkarya siswa, guru membuat kriteria nilai menjadi tiga yaitu karya dengan nilai baik, karya dengan nilai cukup, dan karya dengan nilai kurang. Batas tuntas atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran SBdP adalah 75. Bila siswa mendapatkan nilai 75 berarti masuk dalam kriteria kurang namun masih dapat tuntas. Berikut ini pedoman rentang nilai menggambar ilustrasi.

Tabel 1. Pedoman Rentang Nilai Menggambar Ilustrasi

No	Rentang Nilai	Keterangan
1	83 – 90	Baik
2	76 – 82	Cukup
3	70 – 75	Kurang

Diketahui berdasarkan dokumentasi nilai siswa dalam berkarya gambar cerita pemandangan alam dan cita-citaku yang dibuat guru diperoleh nilai siswa dalam kriteria baik berjumlah 15 siswa, kriteria cukup berjumlah 8 siswa dan kriteria kurang berjumlah 3 orang. Dalam penilaian guru tidak memberikan nilai kurang dari KKM sehingga seluruh siswa tuntas dalam pembelajaran menggambar cerita pemandangan alam dan citacitaku. Dari nilai yang diperoleh rata – rata nilai yaitu 80,2. Nilai rata – rata 80.2 masuk dalam kriteria cukup. Hasil evaluasi berkarya gambar cerita siswa kelas V dapat dilihat pada table 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Berkarya Gambar Cerita Siswa Kelas V

No	Nama	Nilai	Kategori	No	Nama	Nilai	Kategori
1	Faizal	83	Baik	14	Dina	75	Kurang
2	Riyadi	78	Cukup	15	Rifaldy	83	Baik
3	Firmansyah	85	Baik	16	Rizki	80	Baik
4	Cita	78	Cukup	17	Finna	80	Baik
5	Iman	77	Cukup	18	Nabilla	75	Kurang
6	Zaradilla	83	Baik	19	Evan	80	Baik
7	Rany	77	Cukup	20	Lintang	78	Cukup
8	Poppy	77	Cukup	21	Ananda	75	Kurang
9	Erlin	77	Cukup	22	Dzaky	80	Baik
10	Atika	80	Baik	23	Rafly	85	Baik
11	Bagas	80	Baik	24	Tiyara	85	Baik
12	Danny	85	Baik	25	Fazra	80	Baik
13	Denirra	77	Cukup	26	Nita	83	Baik

Dari tabel hasil evaluasi yang diperoleh dalam nilai hasil Ujian Tengah Semester pada Pelajaran SBdP materi Menggambar Cerita, dari 26 siswa kelas VC 15 anak memperoleh nilai dengan kriteria Baik dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 85 oleh Ananda Rafly dan nilai 80 untuk nilai terendah oleh Ananda Finna, dan 8 anak dengan kriteria nilai Cukup dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 78 oleh Ananda Gita dan nilai terendah oleh Ananda Rany yaitu 77, sedangkan nilai Kurang diperoleh dari 3 anak yaitu Ananda Lintang, Dina, dan Ananda yang masing masing dari siswa tersebut memperoleh nilai yang sama yaitu 75.

Pada saat pembelajaran berkarya, siswa masih merasakan beberapa kesulitan ketika menggambar cerita pemandangan alam dan cita-citaku. Berikut hasil wawancara dengan siswa bernama Rafliyan Mahesa Saputra (10 tahun) dan Nita Amani (10 tahun) pada tanggal 30 September 2022 tentang kesulitan yang dihadapi siswa ketika berkarya gambar cerita, siswa masih kurang paham tentang teknik dalam membuat bentuk gambar dan cara pewarnaannya. Keterangan ini berdasarkan pernyataan dari siswa yakni Rafliyan dengan mengatakan "Saya sulit membuat bentuk gambar, mewarnai gambar juga agak sulit. Kalau menentukan ide, saya tidak terlalu sulit karena banyak contoh gambar yang tersedia". Hal ini pun dirasakan juga sebagian siswa yang lainnya dalam kesulitan membuat bentuk gambar dari dokumentasi hasil karya gambar siswa. Lain halnya dengan Nita yang menyatakan ketika membuat bentuk gambar tidak terlalu sulit karena dapat mencontoh dari buku yang terdapat gambar pemandangannya. Berdasarkan hasil wawancara tentang pendapat gambar cerita yang siswa buat, menurut Rafliyan tidak terlalu bagus dibandingkan temannya yang lain, sedangkan menurut Nita menyatakan gambarnya yang dibuat dengan usaha sendiri sudah cukup bagus.

Dapat diketahui kesulitan-kesulitan siswa dalam berkarya gambar cerita di antaranya adalah dalam membuat gambar bentuk pemandangan. Walaupun siswa berupaya untuk mencontoh gambar cerita yang sudah ada, namun hasil gambarnya masih ada yang kurang baik. Siswa juga masih ada yang kesulitan dalam teknik memberi pewarnaan, dari beberapa hasil dokumentasi gambar cerita siswa terlihat masih ada yang kurang rapi dalam membubuhkan warna. Di sini peran guru seharusnya dapat memberikan pemahaman materi pembelajaran kepada siswa secara tuntas dan jelas terutama dalam prosedur menggambar cerita pemandangan alam dan cita-citaku sehingga kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dapat teratasi. Hal tersebut sejalan dengan Prawira dan Tarjo yang mengatakan bahwa guru diharapkan mampu dan siap secara profesional dalam memberikan pengajaran, termasuk peran sebagai guru seni rupa (2018). Berdasarkan hasil penilaian, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dibedakan berdasarkan Tingkat tertentu. Berikut ini table penjenjangan kemampuan berpikir kreatif.

Tabel 3. Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif

Tingkat	Karakteristik
Tingkat 4 (sangat kretaif)	Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan dalam membuat gambar cerita.
Tingkat 3 (kreatif)	Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan dan kebaruan atau kefasihan dan fleksibilitas dalam membuat gambar cerita.
Tingkat 2 (cukup kreatif)	Peserta didik mampu menunjukkan kebaruan atau fleksibilitas dalam membuat gambar cerita.
Tingkat 1 (kurang kreatif)	Peserta didik mampu menunjukkan kefasihan dalam membuat gambar cerita.
Tingkat 0 (tidak kreatif)	Peserta didik tidak mampu menunjukkan ketiga aspek indikator berpikir kreatif.

Hasil karya gambar cerita yang dibuat siswa, peneliti pilih secara acak berdasarkan penilaian yang dilakukan guru. Berikut penilaian hasil karya siswa berdasarkan kriteria baik, kriteria cukup, dan kriteria kurang menurut guru adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Sampel Karya dengan Kriteria Baik oleh Nita

Gambar 1 merupakan karya gambar cerita yang dibuat oleh Nita Amani. Karya gambar Cerita Nita dengan diberi judul Langit Sore. Dalam pembuatan karyanya, Nita menggunakan media berupa pensil warna. Pensil, krayon, dan spidol hitam di atas kertas gambar ukuran A4. Subjek-subjek yang ditampilkan pada gambar cukup variatif. Karya gambar cerita yang dibuat Nita sudah sesuai dengan tema yang ditentukan yaitu tentang pemandangan alam. Ide atau gagasan yang ditampilkan pada gambar terlihat menarik dan teknik menggambaranya juga sudah baik. Subjek berbentuk gambar sungai dibuat Nita dari mencontoh pada gambar sungai yang ada di buku bergambar cerita alam semesta. Proporsi gambar sungai dibuat sangat baik menyerupai bentuk yang ada pada contoh gambar. Goresan garis *conture* pada gambar terlihat tegas dengan menggunakan spidol berwarna hitam. Pewarnaan gambar dibuat dengan membubuhkan krayon secara rata pada raut atau bidang subjek gambar. Teknik dalam pemberian warna pada gambar yang dibuat Nita dengan menggunakan teknik gradasi, sudah terlihat rapi dan bersih. Gambar sungai dibuat dengan warna biru dengan gradasi yang sepadan, langit senja berwarna kuning keorenan, dan awan berwarna kuning terang, matahari tenggelam berwarna oranye kemerahan, dan tumbuhan berwarna hijau, serta tambahan perahu kecil dengan warna cokelat lengkap dengan bendera putih yang berkibar. Gambar memiliki warna yang variatif dengan penggunaan warna-warna terang. Berdasarkan prinsip komposisi, gambar yang dibuat Nita memiliki keseimbangan asimetris. Terlihat subjek matahari tenggelam ditempatkan di bagian tengah bidang

gambar sedangkan bagian kanan bidang gambar merupakan gambar sebuah awan awan yang menghiasi. Subjek matahari tenggelam sebagai pusat perhatian (*center of interest*) yang dibuat cukup besar pada bidang kertas gambar. Secara keseluruhan gambar memiliki kesatuan bentuk dan warna yang menarik sehingga karya gambar cerita yang dibuat Nita dinilai guru termasuk dalam kategori baik, dengan perolehan nilai 83.



Gambar 2. Sampel Karya dengan Kriteria Cukup oleh Denirra

Karya gambar cerita pada gambar 2 adalah karya yang dibuat oleh Denirra Wiguna. Karya gambar cerita di atas dibuat Denirra dengan diberi judul Ibu Guru. Dalam pembuatan karya gambar cerita, Denirra menggunakan media berkarya berupa pensil, krayon, dan kertas gambar ukuran A4. Gambar cerita yang dibuat Denirra sudah sesuai dengan tema yang ditentukan yaitu tentang cita - citaku. Denirra menuangkan ide atau gagasan dalam pembuatan gambar cerita yang dibuat dengan menampilkan beberapa subjek gambar yang terdiri dari seorang guru yang sedang mengajar di dalam kelas lengkap dengan papan tulis, dan meja guru. Subjek gambar dibuat Denirra dari mencontoh pada keadaan sekitar tentang guru kelasnya yang sedang menyampaikan materi ajar di dalam kelasnya. Dari subjek-subjek yang ditampilkan pada gambar sudah cukup variatif. Ide atau gagasan yang ditampilkan pada gambar terlihat menarik karena ada interaksi yang terjalin antar subjek gambar.

Proporsi gambar dibuat cukup baik menyerupai bentuk yang ada pada keadaan yang sedang berlangsung. Namun goresan garis yang ditampilkan masih terlihat tipis dan agak ragu-ragu dalam menggoreskannya. Dapat dilihat dari *conture* garis masih belum terlihat tegas. Pewarnaan gambar dibuat dengan menggunakan teknik blok namun masih terlihat tipis dan belum merata. Sedangkan warna-warna yang digunakan masih kurang variatif. Gambar guru dibuat dengan warna crems dengan pakaian yang sederhana dan kurang berwarna, meja yang terlihat hanya meja guru yang terlihat diberi warna coklat, dengan papan tulis berisi beberapa gambar dan rumus matematika yang berwarna putih polos dengan garis pinggir kayu berwarna coklat tua, dan adanya vas bunga diatas meja. Komposisinya sudah cukup baik, namun belum adanya dominasi pada subjek gambar yang dibuat agar lebih menonjol. Gambar dibuat dengan menggunakan keseimbangan asimetris. Secara keseluruhan gambar yang dibuat Denirra termasuk dalam kategori cukup berdasarkan penilaian dari guru dengan perolehan nilai 77.



Gambar 3. Sampel Karya dengan Kriteria Kurang oleh Dina

Karya gambar cerita tema cita - citaku di atas adalah karya yang dibuat oleh Dina Septiyanti. Karya gambar cerita Dina dengan diberi judul Perawat Rumah Sakit. Dalam pembuatan karyanya, Dina menggunakan media berupa pensil, pensil warna, spidol hitam, dan kertas gambar ukuran A4. Gambar cerita yang dibuat Dina dengan menampilkan subjek gambar yang terdiri dari seorang perawat rumah sakit,. Terlihat subjek gambar yang dibuat Dina memiliki struktur bentuk gambar yang masih kurang baik. Terlihat bentuk gambar dibuat masih sangat sederhana. Hal ini dapat dilihat dari subjek seorang perawat, yang menggunakan seragam rumah sakit lengkap dengan topi dan sepatunya terlihat sedang memegang papan absen sudah cukup sempurna dalam menggambarannya.

Goresan garis yang ditampilkan cukup terlihat tegas. Pewarnaan gambar dibuat dengan menggunakan teknik blok namun masih terlihat tipis dan belum merata. Gambar dibuat dengan satu warna yaitu warna hijau sebagai seragam dan topi perawat, warna pink pada gambar sepatu dan kerah kemeja, warna coklat pada warna rambutl, yang hampir sama dengan warna kulit yaitu crems sehingga tidak terlihat dengan jelas bentuk gambarnya, gambar mata dengan diberi warna biru, dan adanya gambar papan absen yang ia pegang dengan warna oranye. Warna-warna yang digunakan masih kurang variatif dengan penggunaan warna-warna yang terlihat satu warna. Berdasarkan komposisinya, gambar memiliki penempatan subjek yang kurang tertata dengan baik. Subjek gambar dibuat dengan ukuran yang sedang sehingga masih terdapat ruang yang masih kosong pada bidang gambar. Secara keseluruhan gambar yang dibuat Dina berdasarkan penilaian guru termasuk dalam kategori kurang. Perolehan nilai yang diberikan guru pada gambar yang dibuat Dina dengan mendapatkan nilai 75.

Berdasarkan hasil karya gambar cerita yang dibuat siswa menurut peneliti secara keseluruhan sudah cukup baik namun memiliki kecenderungan mencontoh dari gambar cerita yang terdapat pada buku, oleh karena itu siswa kurang dapat mengembangkan imajinasinya dalam berkarya gambar cerita, selain itu kreativitas siswa juga kurang dapat berkembang. Menurut Syapitri, Azdi, dan Suhendar (2023) hal tersebut disebabkan siswa takut akan kesalahan, kurang percaya diri dan kurang memahami tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh selama di tempat penelitian, dapat dikemukakan beberapa faktor pendukung dan penghambat pembelajaran menggambar cerita di kelas V SD Negeri Taman Pagelaran Bogor Pembahasan mengenai faktor-faktor yang mendukung dan menghambat. dalam pembelajaran menggambar cerita dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu menyangkut aspek siswa, guru, peran orang tua, media dan sumber belajar, serta sarana prasarana. Aspek dari siswa yang mendukung adalah siswa senang ketika pembelajaran berkarya dapat terlihat

suasana pembelajaran dipenuhi oleh keceriaan. Aspek pendukung guru yaitu adanya guru bantu yang mengajar mata pelajaran SBdP. Aspek pendukung peran orangtua adalah pendampingan belajar melalui *zoom meeting* di rumah. Aspek pendukung media dan sumber belajar yaitu penggunaan *zoom meeting* pada masa covid-19.

Adapun faktor penghambat berdasarkan aspek siswa yaitu masih ada beberapa siswa yang kesulitan mengembangkan ide kreatifnya menjadi sebuah gambar cerita. Aspek penghambat guru yaitu guru bukan dari latar belakang lulusan pendidikan seni. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji Gunardi(2019), bahwa faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran diantaranya dari guru yang mengalami kesulitan dalam hal menyampaikan materi menggambar cerita serta penguasaan atau pemahaman yang masih kurang, salah satunya dikarenakan tidak mempunyai guru bidang studi seni rupa, guru seni dibebankan kepada guru kelas. Aspek penghambat lainnya yaitu peran orang tua yaitu kesibukan orangtua dan latar belakang lulusan Pendidikan orangtua. Aspek penghambat media dan sumber belajar yaitu pemenuhan media dan sumber belajar yang belum merata karena pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di rumah karena masa covid-19.

Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi menggambar cerita yaitu aspek dari siswa, aspek dari guru, dan aspek dari orangtua. Aspek dari siswa yaitu kesungguhan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, aspek dari guru yaitu pemilihan strategi, media, dan sumber belajar, serta aspek dari orang tua yaitu sebagai pendamping dan penyedia fasilitas saat pembelajaran *daring* di rumah. Hal ini sejalan dengan pendapat Awaludin (2013) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam pembelajaran menggambar dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu menyangkut aspek siswa, guru, strategi, media dan sumber belajar, serta sarana prasarana. Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah antara lain disebabkan karena keterbatasan akses dan informasi untuk mendapatkan banyak informasi yang banyak sehingga dapat merangsang kemampuannya dalam berkreaitivitas (Khuana, Khuana, & Santiboon, 2017), maka guru dan orang tua merupakan aspek yang berperan penting dalam memberikan dukungan motivasi dan fasilitas atau akses agar siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran menggambar cerita di SD Negeri Taman Pagelaran dilakukan melalui tiga tahapan meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam kegiatan perencanaan, rancangan pembelajaran masih belum sesuai dengan pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan pelaksanaan dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil uji praktik gambar siswa. Dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran menggambar cerita di SD Negeri Taman Pagelaran Bogor masih belum seluruhnya berjalan dengan baik; (2) Hasil karya siswa dalam pembelajaran menggambar cerita dengan tema pemandangan alam dan cita-citaku menunjukkan hasil yang cukup baik, nilai rata-rata 80 dengan kategori baik 15 siswa, kategori sedang 8 siswa, kategori kurang 3 siswa; (3) Faktor pendukung pembelajaran menggambar cerita meliputi siswa antusias mengikuti pembelajaran, adanya guru pelajaran SBK, peranan orang tua siswa dalam mendampingi siswa selama proses pembelajaran, fasilitas yang diberikan orang tua siswa mendorong siswa menjadi lebih kreatif dalam membuat cerita bergambar. Faktor penghambat pembelajaran menggambar cerita meliputi adanya siswa yang masih susah diatur dan kurang bersungguh - sungguh dalam berkarya, pemanfaatan sumber belajar ketika berkarya yang kurang tepat bagi siswa, ruang perpustakaan tidak cukup luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan M. Umar. (1992). *Psikologi Umum*. Surabaya: PT Bina Ilmu.
- Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, N. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Andriani, D., Anggoro, M. T., Puspitasari, K. A., Belawati, T., Kesuma, R., & Wardani. (2013). *Metode Penelitian*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka.
- Apriyatno, V. (2004). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Arsana, B. (2007). Gambar Cerita, (Online), <http://google-gambarcerita-pdf>. Diakses 3 April 2015.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.
- Artono Ario, dkk. (2007). *Kreasi Seni Budaya SMA X*. Jakarta: Ganeca Exact.
- Basadur, dkk. (2000). *Understanding How Creative Thinking Skills, Attitudes and Behaviors Work Together: A Causal Process Model. Understanding How Creative Thinking Skills, Attitudes and Behaviors Work Together: A Causal Process Model*, Volume 34 Number 2 Second Quarter 2000.
- Eragamreddy. (2013). *Teaching Creative Thinking Skills. International Journal of English Language & Translation Studies* Vol: 1, Issue: 2.
- Herry Agus Susanto. (2011). Pemahaman Pemecahan Masalah Pembuktian Sebagai Sarana Berpikir Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, dan Penerapan Mipa*.
- Kamsidjo, B. U. (2004). *Pemanfaatan Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Menggambar Cerita Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Semarang: FBS UNNES.
- Khuana, K., Khuana, T., & Santiboon, T. (2017). An instructional design model with the cultivating research-based learning strategies for fostering teacher students creative thinking abilities. *Educational Research and Reviews*, 12(15), 712–724
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mujiyono. (2016). Menggambar Realistik Melalui Pengoptimalan Kerja Belahan Otak Kanan. *Jurnal*, 9 (1): 31-40. Semarang: FBS UNNES.
- Mukmin, dkk. (2014). *Seni Budaya VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Kemdikbud.
- Nafeesa. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prokrastinasi Akademik Siswa yang Menjadi Anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah. *Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya*, 1(4), 54.
- Nuryanis, D. R. (2007). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem. *Jurnal JPSD*. Vol.4 No 1.
- Patria, A.S. (2014). Gambar Cerita Buku Sekolah Dasar Ditinjau dari Teori Psikologi Persepsi. *Prosiding Seminar Nasional Seni Rupa: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 207-213. Surabaya: FBS UNESA.
- Prawira, N.G., dan Enday Tarjo. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Seni Rupa*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Rahmawati, A. (2014). Pembelajaran Menggambar Cerita Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara. *Jurnal Eduarts: Journal of Visual Arts*, 3 (1): 55-57. Semarang: FBS UNNES.
- Ramdhani, Dini dan Nuryanis. (2007). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sd Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem, *Jurnal JPSD* Vol.4 No 1.
- Sigit, D. V., Heryanti, E., Pangestika, D. A.W., & Ichsan, I. Z. (2019). Pembelajaran Lingkungan bagi Siswa: Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4 (1): 6-12.
- Siswono, T. E. Y. (2011). Level of student's creative thinking in Clasroom Mathematics. *Journal Mathematics Education* 6 (7): 548-553.
- Sobur, A. (2013). *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Racmat, S., dan Nugraha. R. A. (2010). *Seni Budaya VII, VIII, IX*. Jakarta: PT. Heksa Prima Abadi.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2004). *Kurikulum dan pembelajaran kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syafii. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Seni Rupa dalam Konteks Pengembangan Profesi Guru. *Jurnal Imajinasi*, 10 (2): 100-104. Semarang: FBS UNNES.
- Syafi'i, A, Marfiyanto, T.,7 Rodiyah. S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Memengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123. Diperoleh pada 10 september 2021 dari <http://journal.univetbantara.ac.id>.
- Syah, M. (2019). *Psikologi Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Syapitri, G. H., Azdi, M., & Suhendar, A. (2023). Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran SBdP Siswa Kelas V di SD Negeri Karawaci 1. *Masaliq: Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3(4): 622-631.
- Siswono, T. Y. E. (2018). *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.