

---

## Biormatika :

Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan

<http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/>

---

### Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar

**Noviea Varahdilah Sandi**

PGSD, FKIP, Universitas Peradaban

[noviea011@gmail.com](mailto:noviea011@gmail.com)

---

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2020

Disetujui Februari 2020

Dipublikasikan Februari  
2020

#### Abstrak

Penelitian ini mengkaji terkait proses pelatihan menggambar pada siswa sekolah dasar. Fokus penelitian ini membahas bakat dan kreativitas siswa sekolah dasar yang mengikuti pelatihan menggambar dalam mengembangkan bakat dan kreativitas yang dicapai. Desain dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, dalam hal ini akan dikaji serta mendeskripsikan proses kegiatan pelatihan menggambar terhadap siswa sekolah dasar dalam mengembangkan bakat dan kreativitasnya dalam bidang menggambar. Subjek dalam penelitian ini adalah tiga siswa sekolah dasar dari tiga sekolah yang telah diteliti. Penelitian lebih berfokus pada teknik belajar siswa dalam menggambar, menentukan bakat dan kreativitas siswa, mengenalkan teknik dasar menggambar dan hasil capaian setelah siswa mengikuti kegiatan pelatihan menggambar. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan analisis model interaktif (Interactive Model of Analysis), dengan adanya suatu reduksi data, sajian data serta penarikan kesimpulan dengan proses pengumpulan data. Hasil capai pada penelitian ini, siswa perlu diarahkan ke hal yang aktif dan produktif karena lingkungan dapat mempengaruhi pola pikir siswa, setelah diberikan pelatihan yang berkaitan dengan teknik dasar menggambar ada perubahan yang baik yaitu siswa dapat memanfaatkan imajinasinya lalu diterapkan dalam bentuk gambar.

**Kata Kunci : Menggambar, Bakat, Kreativitas**

#### Abstract

*This research examines the drawing training process related to elementary school students. The focus of this study discusses the talents and creativity of elementary school students who take drawing training in developing the talents and creativity achieved. The design in this research uses qualitative research, the method*

---

*used is descriptive method, in this case which will be studied and describes the process of drawing training activities for elementary school students in developing their talents and creativity in the field of drawing. The subjects in this research were three elementary school students from the three schools studied. This research focuses more on student learning techniques in drawing, determining students' talents and creativity, introducing basic drawing techniques and achievements after students take part in drawing training activities. Data analysis technique used in this study uses interactive model analysis (Interactive Model of Analysis), with the existence of a data reduction, data presentation and drawing conclusions with the data collection process. The results achieved in this study, students need to be directed to things that are active and productive because the environment can affect the mindset of students, after given training related to the basic drawing techniques there are good changes that students can use their imagination and then apply it in the form of images.*

**Keywords: Drawing, Talent, Creativity**

---

## **PENDAHULUAN**

Siswa sekolah dasar pada umumnya cenderung lebih condong pada dunia bermain, sering kali .kreativitas serta keaktifan siswa melebihi orang dewasa sehingga kadang mereka jarang mengenal kata lelah. Dalam hal belajar di kelas pun mereka masih beranggapan bahwa bermain seperti mengobrol dengan teman, bercanda di kelas, tidak jarang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, merupakan salah satu rutinitas mereka selama di kelas.

Untuk terarahnya pembelajaran pada siswa sekolah dasar adalah dengan melakukan pendidikan yang diberikan di kelas, di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah. Hal ini untuk melatih anak agar dapat membedakan bermain dan belajar. Seperti yang dijelaskan oleh H.Ramayulis (2015:121), tentang tujuan pendidikan yang memiliki nilai penting, diantaranya : a). mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan murid dalam proses belajar, b). memberikan motivasi kepada guru dan siswa, c). memberikan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam memilih dan menentukan

metode mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi siswa, d). memilih dan menentukan alat praga pendidikan yang akan digunakan, e). Menentukan alat-alat teknik penilain terhadap hasil belajar siswa (Made Pidarta, 2009:80-81). Seperti yang dijelaskan oleh Ramayulis bahwa pendidikan di sekolah sangatlah penting untuk kebutuhan guru dan siswa sehingga munculah harapan agar guru dapat memberikan pembelajaran dan peserta didik yang menerima pembelajaran, adanya memberi dan menerima ilmu dalam kegiatan belajar di kelas.

Pembelajaran seni dan budaya pada lingkungan sekolah dasar sudah dikenalkan ketika anak masih duduk di Paud maupun di Taman Kanak-kanak. Menurut Sugiyanto (2016:6), pada dasarnya, seni budaya merupakan kebutuhan manusia yang paling mendasar. Umumnya guru memberikan materi yang berkaitan dengan menggambar, baik menggunakan bahan pewarna pensil warna, krayon, maupun cat air. Cat air biasanya digunakan untuk kebutuhan bahan *Finger Painting*, sedangkan krayon dan pensil warna digunakan untuk memberikan warna sama

halnya dengan cat, hanya saja ada perbedaan diakhir penggunaan, jika cat air hasil akhir kertas akan terasa lebih kaku karena cat air bersifat basah, pensil warna tidak ada efek yang timbul, sedangkan krayon adanya efek dampul dan kertas yang sudah dilapisi krayon akan terasa lebih lembut jika disentuh dan terlihat mengkilat. Tiga bahan warna untuk menggambar serta melukis mempunyai nama serta hasil yang berbeda.

Menurut Eko Purnomo (2018:15), menjelaskan bahwa bahan yang biasa digunakan dalam membuat karya seni rupa, khususnya melukis terbagi menjadi dua, yaitu bahan basah dan bahan kering. Bahan basah seperti cat air, cat minyak, akrilik, dan cat semprot (*air brush*). Adapun bahan kering seperti pensil, spidol, krayon, konte, dan pastel. Seperti hasil wawancara penulis dengan narasumber (Nizam, Nafisyah dan Sabila), menjelaskan bahwa ketika mereka diberi pelajaran seni budaya (seni rupa) lebih sering ditugaskan untuk menggambar menggunakan pewarna pensil warna maupun krayon.

Seni rupa di lingkungan sekolah dasar mengajak siswa lebih kreatif serta produktif, melihat dari latar anak-anak yang lebih condong menyukai bermain, pelajaran seni rupa merupakan pembelajaran dalam dunia bermain sambil belajar, dengan mengajak mereka bermain seperti mencari ide (berimajinasi) untuk menggambar, membentuk (membuat pola gambar), dan bermain dalam pemilihan warna. Menurut Mintaraga (1986:10), menggambar merupakan kegiatan-kegiatan yang berbentuk imajinasi dari seseorang untuk menyalurkan ide dan gagasan kedalam kertas gambar yang menjadi sebuah ekspresi diri tanpa adanya paksaan. Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan karena mengajak anak bermain hal ini lebih bermanfaat untuk pengembangan otak anak, karena tidak adanya tekanan untuk fokus berpikir salah satu contoh dengan pelajaran matematika siswa difokuskan untuk berpikir.

Peran guru di kelas sangat mendukung untuk kemajuan kreativitas siswa di kelas terutama dalam menggambar, gambar yang dibuat sesuai dengan objek mereka lihat atau berpikir sehingga perlu adanya arahan serta bimbingan dari setiap guru yang memberikan pelajaran menggambar. Menggambar masuk pada unsur seni rupa yang paling dasar dan merupakan nirmana 2D, hal ini biasanya menjadi salah satu pelajaran menyenangkan, dari tiga anak yang penulis wawancarai dua anak menceritakan pengalamannya selama di kelas, mereka cenderung lebih menyukai menggambar dibanding dengan pelajaran yang lain, dan satu anak mengaku tidak menyukai menggambar dengan alasan tidak padai menggambar. Pada dasarnya semua anak dapat menggambar karena dengan membuat garis, bentuk atau warna, tanpa mereka sadari sudah masuk pada unsur seni rupa nirmana 2D. karya murid yang menggambarkan segala sesuatu yang ada di luar dirinya digambar sesuai dengan reaksi emosionalnya, menerapkan proporsi nilai, dan warna dikemukakan untuk mengungkapkan reaksi emosionalnya (Andayani, 2002: 81). Membahas terkait bakat kaitannya dengan aliran pendidikan lebih merucut pada aliran *Nativisme*, dimana anak terlahir ke dunia telah memiliki pembawaannya serta bakatnya. Menurut H.Ramayulis (2015:25), jadi prinsip pandangan *nativisme* adalah pengakuan tentang adanya daya-daya asli yang telah terbentuk sejak lahir manusia ke dunia, yaitu daya-daya psikologis dan fisiologis yang bersifat *herediter* (warisan atau keturunan dari orang tuanya) serta kemampuan-kemampuan dasar lainnya yang kepastiannya berbeda-beda dalam diri manusia. Bakat anak lahir dari keturunan ayah ataupun ibunya, jika ayahnya pemain bola maka anakpun anak mengikuti jejak ayahnya, akan tetapi ibunya seorang pelukis bisa saja anaknya mengikuti jejak ibunya, satu anak dapat memiliki bakat lebih dari dua, hanya saja bakat mana yang akan

dikembangkan atau akan dipilih anak dalam kehidupannya yang akan dicapai.

Kreatif dan kreativitas tentu memiliki arti yang berbeda, akan tetapi semua anak harus memiliki kreativitas dalam bidang apapun termasuk pada bidang yang disukainya, selain anak dituntut untuk berkreativitas dalam bidang apapun anak harus memiliki jiwa kreatif baik yang berbentuk dengan pelajaran di sekolah maupun kegiatan di lingkungan masyarakat. Hal ini perlu adanya dukungan yang baik dari orang tua serta guru sehingga anak akan berkembang dengan baik dengan kreativitasnya yang akan di jalani. Menurut Utami Munandar (2002:12), studi faktor analisis seputar ciri-ciri utama dari kreativitas, Guilford (1959) membedakan antara ciri bakat (*aptitudetrait*) dan ciri non bakat (*non-aptitude trait*) yang berhubungan dengan kreativitas. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan, atau keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioprasionalisasikan dalam tes berpikir divergen. Sejauh mana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif). Sedangkan menurut Majaya (2013:79), menyatakan bahwa kreativitas adalah modal dasar untuk mencari cara baru yang lebih simple, lebih berdampak, lebih mudah dilaksanakan. Bahwa ktreativitas anak akan terlihat jika adanya dukungan serta dorongan dari oarng sekitarnya, anak akan berpikir serta akan menciptakan hal baru ketika kegiatan menggambar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika proses pelatihan mengambar pada anak sekolah dasar di kota Bandung, dengan melaksanakan pengamatan pada tiga siswa di sekolah yang berbeda masing-masing mengambil satu siswa di tiga SD sebagai bahan penelitian, adapun tiga SD sebagai perwakilan pada penelitian kali ini, berikut diantaranya Nizam, Nafisyah, dan Sabila . Hasil observasi yang didapat ketika melakukan penelitian adalah bahwa setiap

anak tumbuh dari lingkungan yang berbeda dan berdampak pada pola pikir, hal ini sangat didukung pada lingkungan di mana mereka belajar, di sekolah maupun di lingkungan rumah (tempat tinggal).

Ditemukan beberapa hambatan dalam mengikuti uji coba mengambar dan melukis, siswa lebih condong menggunakan pensil warna dan krayon ketika menggambar, dan sulit menggunakan cat warna. Salah satu alasan yang kuat adalah ketika anak tidak dapat menggabungkan serta tidak dapat mencampurkan warna-warna yang tersedia, sehingga dalam hal ini perlu adanya pelatihan dalam pencampuran tiga warna cat tersebut. Selain itu imajinasi dari ketika anak dapat dikatakan baik akan tetapi mereka masih kesulitan ketika mempraktikannya (membentuk) sehingga hal ini perlu adanya arahan serta bimbingan untuk terbentuknya kreativitas anak dalam mempraktikan seni rupa lebih berfokus pada menggambar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kegiatan siswa sekolah dasar dalam mengenal beberapa teknik menggambar dengan menggunakan bahan-bahan yang digunakan untuk menggambar. Subjek penelitian ini adalah tiga siswa sekolah dasar dengan tiga sekolah yang berbeda, guna mencari data terkait pembelajaran gambar selama siswa mengikuti pelajaran mengambar di kelas.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik triangulasi yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi hasil pencapain karya yang telah ditulis. Teknik analisis data yang digunakan penelitian ini menggunakan analisis model interaktif (*Interactive Model of Analysis*). Menurut Miles dan Huberman (1992:16) dalam model ini ada tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan, dilakukan dengan bentuk interaktif dengan proses

pengumpulan data (*data collecting*) sebagai suatu siklus.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Menggambar Merupakan Salah Satu karya Seni Rupa Dua Dimensi

Menggambar merupakan seni rupa, menurut Eko Purnomo dkk, (2018:7), menjelaskan bahwa seni rupa merupakan karya seni memiliki unsur bentuk atau rupa. Karya seni rupa terbagi menjadi seni rupa murni dan seni rupa terapan. Seni rupa murni hanya untuk mengekspresikan diri, sedangkan seni rupa terapan mempunyai fungsi-fungsi tertentu. Adapun seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki dua sisi saja, yaitu sisi panjang dan lebar, sehingga tidak memiliki ruang. Adanya bentuk dan rupa mempunyai dua sisi yang menggunakan panjang dan lebar sebagai ciri khas dari unsur nirmana dua dimensi. Pembelajaran menggambar merupakan pelajaran yang menyenangkan di dalam kelas, siswa diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar dengan melakukan kreativitas yang menyenangkan. Pada umumnya peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk menggambar objek yang menjadi pilihan siswa, misal menggambar gunung, rumah ataupun pemandangan.

Menurut Eko Purnomo dkk, (2018:8), bahwa dalam seni rupa memiliki unsur yang harus diperhatikan dalam membuat karya seni, diantaranya: 1). Titik, adalah unsur seni rupa yang paling sederhana, 2). Garis, terbentuk melalui goresan atau tarikan dari titik yang satu ke titik yang lain. Ada beberapa jenis garis, yaitu garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, garis tak beraturan, 3). Bidang, merupakan permukaan yang datar. Suatu garis yang dipertemukan ujung pangkalnya akan membentuk suatu bidang baik bidang geometrik (segitiga, persegi, dan persegi panjang) maupun bidang organik, 4). Bentuk, terjadi melalui penggabungan unsur bidang, misalnya, sebuah kota terwujud dari empat sisi bidang yang

disatukan. 5). Warna, adalah kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata.

Ada tiga warna dasar atau primer, yaitu merah, kuning, dan biru. Dari ketiga warna tersebut, dapat diperoleh berbagai jenis warna melalui proses pencampuran yang disebut warna sekunder dan tersier. Warna dapat memberikan kesan tertentu. Ada warna muda dan warna tua, warna terang dan warna gelap cenderung memberi kesan berat, sebaliknya warna terang dapat memberi kesan ringan. 6) Tekstur, tekstur adalah permukaan suatu benda. Ada tekstur halus dan ada tekstur kasar seperti batuan kayu, daun, dan batu. Tekstur halus seperti kaca, plastik dan kertas. Dalam penggambaran bentuk benda, tekstur dapat menimbulkan kesan ringan atau berat. 7). Ruang, ruang terbentuk atas dua atau beberapa dinding yang berajak. Ruang juga dapat berupa rongga yang terdapat dalam seni patung. Ruang di alam nyata dinamakan ruang nyata. Ruang yang diwujudkan dalam gambar dinamakan kayalan (imajiner). Kesan ruang tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan perspektif, gelap, terang dan warna. 8). Gelap Terang, gelap terang dalam seni rupa merupakan akibat dari adanya cahaya. Benda akan terlihat gelap jika tidak terkena cahaya. Cahaya yang dapat mempengaruhi karya seni rupa dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alamiah dan cahaya buatan.

Dari kutipan yang ditulis oleh Eko Purnomo dkk, menjadikan bahan pedoman dalam observasi yang telah dilakukan serta berbagai hasil wawancara yang telah didapat, bahwa ada beberapa hal yang perlu diuraikan ketika siswa mengikuti pembelajaran menggambar di kelas dengan menggunakan unsur seni rupa, dalam hal ini hanya dibatasi menggunakan unsur seni rupa, diantaranya unsur titik, garis, bidang, bentuk dan juga warna.

Terkait dengan pelatihan menggambarpun menerapkan unsur seni rupa dua dimensi, berguna untuk teknik menggambar pada karya tiga anak yang diteliti, berikut diantaranya: **Titik**, merupakan awal yang paling mudah dalam

menggambar, menggunakan pensil 2B sebagai penggunaan dasar titik pada kertas gambar. Hasil wawancara bersama tiga siswa, dari ketiga siswa dapat membuat titik pada kertas gambar mereka, dan titik tersebut yang akan menjadi langkah pertama dalam menggambar.

**Garis**, merupakan goresan dari titik satu ke titik yang lain, pada umumnya guru memberikan contoh menggambar rumah dengan memberikan garis, mulai dari pembuatan garis atap rumah, sampai pada garis tembok serta pintu rumah. Dari pengakuan dua siswa (Nafisyah dan Nizam) ketika guru mencontohkan pemberian garis penghubung dari garis satu dihubungkan ke garis yang lain, dua siswa tersebut mengikuti arahan guru, walau akhir pencapian tidak sesuai dengan harapan setidaknya mereka pernah mencoba. Dengan pengakuan tersebut siswa mulai untuk pemberian garis, setelah peneliti perhatikan garis yang dikerjakan tidak sesuai dengan arahan titik, sehingga sangat terlihat jelas garis yang tidak sejajar (bengkok).

**Bidang**, Gambar datar pada gambar pemandangan dengan gambar rumah menggunakan bidang geometrik dan juga bidang organik, karena pada gambar pemandangan dan gambar rumah menggunakan persegi panjang dan juga lengkung bebas, dimana hal ini dapat menggunakan teknik bidang geometrik dan organik pada gambar yang akan dibentuk untuk menghasilkan gambar yang diharap. Pada wawancara dengan salah satu siswa bernama Sabila, ia mengaku bahwa ia lebih menyukai menggambar rumah, menurutnya menggambar rumah lebih mudah dibanding dengan gambar pemandangan, setelah melakukan praktik menggambar terbukti bahwa gambar karyanya lebih baik dibanding dengan gambar pemandangan yang menurutnya sulit.

**Bentuk**, Bentuk pada menggambar adalah bentuk menyerupai apa saja yang menjadi objek menggambar, jika melalui titik dan garis telah bersatu maka terciptanya bentuk. Diantara tiga siswa

sekolah dasar yang telah menjadi sumber observasi membuat gambar yang tidak memiliki kesamaan antara gambar si A dan gambar si C, misal membuat tema rumah diantara tiga anak membuat gambar rumah tetapi bentuk yang berbeda, dapat dilihat dari berapa panjang garis, berapa banyak titik yang menghubungkan garis satu ke garis yang lain, selain itu dapat dilihat perbedaannya dari cara siswa menggunakan pensilnya ketika menggambar.

**Warna**, dalam dunia *Finger Painting* warna dibagi menjadi tiga yaitu warna merah, biru dan juga warna kuning. Ketika warna itu jika dicampurkan akan menghasilkan warna yang lain, dapat menciptakan warna terang dan juga warna gelap. Berbeda dengan warna yang dikhususkan untuk menggambar berbagai warna ada dan tidak perlu mencampurkannya dengan warna lain untuk menghasilkan warna yang lebih terang dan gelap. Warna pada gambar biasanya sudah tersedia dalam bentuk pensil ataupun krayon dalam jumlah warna yang lebih dari 12 warna. Dalam imajinasi siswa yang bernama Nizam, menjelaskan bahwa dia sulit memadukan warna antara warna merah dan warna hijau, sebagai contoh ia akan memberikan warna merah bata pada warna genteng yang digambar, akan tetapi ia merasakan kesulitan sebab warna yang tersedia tidak ada, hal ini dapat dibantu dengan menambahkan warna coklat atau hitam, agar menghasilkan warna merah gelap atau merah bata kehitaman.

**Tekstur**, tiga siswa yang diteliti sama sekali tidak menggunakan tekstur pada gambarnya sebab dalam pengakuan mereka selama mengikuti pelajaran menggambar tidak diberikan materi yang berkaitan dengan tekstur pada gambar. Melihat hal ini penulis mencoba untuk memberikan pelatihan pada ketiga siswa dalam pembuatan genteng yang tekstur, dengan permainan warna akan menciptakan tekstur yang berat sedangkan dalam menggambar kaca menciptakan tekstur yang ringan agar terlihat nyata.

### **Peran Siswa dalam Pengembangan Bakat dan Kreativitasnya**

Menggambar merupakan suatu hal yang disenangi siswa di kelas, dari pengakuan siswa yang telah menjadi temuan penulis, siswa sering kali merasa jenuh ketika terlalu lama dalam kelas dan mengikuti kegiatan pembelajaran seperti biasa karena pada dasarnya anak-anak lebih senang belajar sambil bermain. Dalam kondisi seperti ini hendaknya guru lebih memperhatikan pembelajaran di kelas, menurut Prof. Dr. S.C. Utami Munandar (2002:155) guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah dan terhadap belajar pada umumnya. Guru dapat melumpuhkan kemelitan (rasa ingin tahu) alamiah, merusak motivasi, harga diri dan kreativitas anak. Bahkan guru-guru yang sangat baik (atau yang sangat buruk) dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orangtua karena guru punya lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak daripada orangtua. Dalam kegiatan belajar anak lebih senang belajar sambil bermain, guru dan peran orangtua menuntun anak untuk dibentuk menjadi apa saja. Dalam dunia pendidikan guru memiliki hal penting dalam membentuk anak lebih baik, karena guru mempunyai peran membimbing sehingga anak mudah untuk diarahkan, hal ini sangatlah baik jika diarahkan ke arah yang aktif, anak akan lebih produktif dalam pengembangan bakat dan kreativitas dibidangnya, tentu hal ini perlu adanya arahan, bimbingan serta keprerdulian guru terhadap siswa yang kreatif.

Peran lingkungan tempat tinggal serta lingkungan sekolah dalam pengembangan bakat serta kreativitas siswa sangatlah berguna untuk menyalurkan berbagai hal yang berkaitan dengan menciptakan target yang akan dicapai. Menurut Utami Munandar (2002:68) Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, sesuai dengan definisi kreativitas menggunakan pendekatan atau strategi empat P, yaitu

kreativitas ditinjau dari aspek pribadi, pendorong, proses, dan produk. Hal ini dapat dideskripsikan hasil penelitian dan diperkuat oleh kutipan Utami Munandar yang menjadi pendorong anak aktif dalam pembentukan bakat dan kreativitas diantaranya sebagai berikut :

**Pribadi** : siswa merupakan anak yang masih banyak membutuhkan bantuan ketika berada di lingkungan tempat tinggal serta di lingkungan sekolah, dengan hal ini siswa membutuhkan bantuan dari orang yang lebih dewasa darinya. Setiap manusia mempunyai kepribadian masing-masing, seperti tiga siswa yang telah dijadikan sumber informasi untuk bahan penelitian mempunyai pola pikir yang berbeda-beda, baik dalam menyelesaikan masalah (ketika menggambar diberi waktu), cara bertindak ketika buku gambarnya dicoret serta cara untuk melindungi diri sendiri. Dari ungkapan yang menarik pembahasan dari pribadi diharapkan siswa mampu menciptakan pemikiran menarik serta memiliki ide-ide baru dalam menghasilkan produk baru dalam menggambar, mulai dari ide yang akan digambar, penentuan garis dan titik, sampai dengan pemilihan warna pada gambar. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk perkembangan bakat serta kreativitas siswa selama belajar menggambar di kelas. Dalam proses kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh penulis untuk menemukan temuan dari hasil penelitian terhadap tiga siswa di tiga sekolah berbeda, ditemukannya hasil karya anak yang menarik perhatian, pengertian menarik dimaksud condong pada hasil gambar anak, mulai dari pembuatan ide serta imajinasi yang ditemukan ketika menggambar. Penulis menemukan satu gambar yang berkaitan dengan lingkungan keluarga, dimana gambar yang terlihat berbentuk adanya rumah pohon serta keluarga (adanya ayah, ibu dan anak). Setelah melihat hasil gambar tersebut penulis tertarik untuk melakukan wawancara, dari pengakuannya bahwa ia ingin keluarganya kembali (kumpul), terkait ayah dari anak tersebut telah

meninggal sehingga ia harus tinggal bersama nenek dan ibunya. Jelas dipahami bahwa dengan menggambar dapat diluapkan emosi yang dirasa, rasa sedih dan mengharapkan sesuatu yang dulu kembali jelas digambar anak tersebut. Dalam hal ini kepribadian anak jelas terlihat dari gambar, pribadi baik yang mengharapkan keluarga yang lengkap seperti dulu. Kreativitas anak muncul dari luapan ide serta imajinasi, pengalaman dalam hidup dapat diungkapkan melalui gambar, dalam hal ini anak memiliki kreativitas yang menarik yang berkaitan dengan masalah pribadi dalam hidup.

**Pendorong** : Untuk mewujudkan bakat kreatif siswa diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal), yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lain--lainnya, dan dorongan kuat dalam diri siswa itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Melihat dari kasus anak yang telah dibahas pada pembahasan pribadi, bahwa anak tersebut memiliki bakat dan kreativitas yang baik, dari kasus cerita pribadi anak dapat mengembangkan cerita hidupnya dengan diceritakan atau diungkapkan melalui karya (gambar). Bakat dan kreativitas dapat berkembang jika adanya dukungan dari lingkungan yang kuat dari keluarga serta lingkungan sekolah, jika bakat anak tidak dikembangkan karena tidak adanya dukungan yang memadai maka akan disayangkan jika memang tidak dimanfaatkan dengan sebaik mungkin. Melihat dari kasus yang terjadi di masyarakat dewasa ini umumnya para orangtua lebih mengutamakan anak-anaknya mencapai prestasi akademik yang tinggi misal harus unggul dalam memperoleh ranking di kelas, harus menjadi anak yang berprestasi baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Melihat dari kurikulum yang diterapkan saat ini anak didorong untuk unggul dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah dengan memahami tema pada pembelajaran yang diberikan,

dengan hal ini guru serta peran orangtua lebih mengutamakan pembelajaran dan kurangnya memperhatikan bakat serta kreativitas anak dibidang yang lain. Jika tidak ada pendorong yang mendukung di lingkungan sekolah, di rumah serta di masyarakat maka bakat dan kreativitas anak tidak akan berkembang dan apa yang dimiliki anak tidak akan diketahui oleh guru serta orangtua, hal ini dapat mematikan kreativitas anak pada bidang yang berkaitan dengan bakatnya (seni).

**Proses** : ketika penulis melaksanakan penelitian dengan tiga siswa sekolah dasar dengan melakukan pelatihan menggambar terhadap tiga anak tersebut dengan tujuan agar anak dapat berkreativitas, hal ini pun bertujuan agar terlihat anak yang berbakat dalam menggambar dengan anak yang tidak berbakat dan dicari pula latar belakang anak karena hal ini dapat dilihat dari hasil menggambarnya. Untuk menembangkan kreativitas anak, perlu adanya waktu (diberikan kesempatan) untuk melakukan kegiatan mandiri secara aktif. Dalam ranah lingkungan sekolah guru mempunyai tanggung jawab besar dalam merangsang siswanya untuk melibatkan dirinya lebih aktif dalam kegiatan apapun. Ketika dalam lingkungan rumah pun peran orangtua yang harusnya lebih memberikan kesempatan anak untuk melakukan apa yang dapat merangsang kreativitasnya, tidak adanya batasan anak untuk aktif dalam melakukan sesuatu yang masih dalam ranah positif. Setiap anak memiliki bakat yang berbeda dengan anak yang lain, tentu saja anak memiliki kelebihan tersendiri, misal anak lebih mengekspresikan dirinya melalui menulis, melukis, menggambar, bernyanyi maupun dalam hal menggambar, hal ini berawal dari adanya suatu proses, begitupun penemuan dalam melakukan observasi di lapangan, tiga anak dari tiga sekolah yang berbeda melakukan hal yang berhubungan dengan suatu kreativitas yaitu perlu adanya proses. Suatu hal yang menyenangkan adalah ketika adanya suatu proses, dengan hal ini anak-anak terlihat menikmati apa yang digambar, mulai dari



menentukan titik, garis, bentuk dan warna. Hasil yang dicapai dalam proses tidaklah terlalu buruk karena anak telah melakukan, maka perlu adanya penghargaan yang baik agar anak tidak merasa sedih ataupun kecewa. Dengan adanya suatu penghargaan dan pujian dalam hasil yang telah dilalui ketika berproses anak merasa senang, karena karyanya dihargai dan mendapat pujian, dalam berproses ini selalu dalam pengawasan sehingga anak dapat belajar sambil bermain, hal ini dilakukan karena dengan membuat anak senang dan dengan adanya pengawasan anak akan tertarik untuk mengikuti kegiatan yang lain, dan memang perlu adanya dukungan serta pengawasan yang baik dari orang yang lebih dewasa.

## **KESIMPULAN**

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada tiga siswa sekolah dasar yang berfokus pada pembelajaran seni budaya (seni rupa) dalam menggambar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Mata pelajaran seni budaya sangatlah berguna untuk perkembangan bakat serta kreativitas anak dalam berpikir kreatif, sehingga anak lebih banyak meluangkan waktu untuk menghasilkan produk
2. Dalam pelajaran di kelas anak lebih menyukai pembelajaran seni budaya karena lebih banyak waktu untuk bermain sambil belajar, yang menjadi kesukaan siswa pada pembelajaran seni budaya di kelas adalah menggambar dengan mengembangkan kreativitasnya serta imajinasi sehingga anak lebih produktif
3. Dari ketiga anak yang menjadi bahan penelitian, tidak memiliki dasar atau teknik menggambar, sehingga hal ini perlu adanya bimbingan dari penulis untuk memberikan pelatihan mulai dari teknik sampai pada finishing
4. Terlihat bakat dan kreativitas anak yang terpendam, hal ini karena tidak adanya dukungan serta dorongan dari pihak guru ataupun dari pihak orangtua, sehingga

anak tidak mengetahui bakatnya di bidang menggambar

5. Perlu adanya motivasi yang baik dari guru dan juga orangtua dalam bertindak lebih memperhatikan anak yang memiliki bakat menggambar

6. Faktor lingkungan sangatlah membantu anak untuk mengembangkan bakat yang dimiliki anak, baik lingkungan sekolah, rumah maupun lingkungan bermain, hal ini akan membentuk pola pikir anak dalam berpikir ataupun berimajinasi

7. Setelah tiga anak melakukan kegiatan pelatihan ditemukan hasil bahwa tiga anak tersebut dapat bermain imajinasi, menggambar menggunakan teknik pada seni rupa dua dimensi, dalam pewarnaanpun terlihat anak sudah mulai memahami bahwa menggambar merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan baik dalam kelas maupun dalam lingkungan yang lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andayani. 2002. Terapi Strategis Pembinaan Daya Cipta Gambar Murid Taman Kanak-kanak di Kodya Surakarta . Varidika Varia Pendidikan, Vol. 14 No. 25 Desember 2002: 79-88.
- H.Ramayulis. (2015). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : Kalam Mulia
- Majaya, L. (2013). *6 Pola Sukses Mendidik Anak Jadi Kreatif Merevolusi Cara Berfikir Anak Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Mintaraga, J. (1986). *Menggambar Kepala Manusia*. Jakarta: PT Midas Surya Grafindo
- Munandar, Utami. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyanto, dkk. (2016). *Seni Budaya*. Erlangga
- Purnomo, Eko. Tatang Subagyo dkk. *Seni Budaya*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- McGraw-Hill.