



Analisis Keterampilan Menggambar dan Kreativitas Murid Kelas II melalui Metode Proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang Kabupaten Solok Selatan

Arum Edwi Jandri¹, Zulmi Aryani², Siska Widyawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia

¹arumarum0201@gmail.com, ²aryanizulmi@gmail.com, ³siskawidyawati555@gmail.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Arum Edwi Jandri

E-mail : arumarum0201@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh murid yang kurang mampu menghasilkan ide kreatif sehingga lebih cenderung meniru gambar yang sudah ada daripada membuat gambar sendiri. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan menggambar dan kreativitas murid kelas II serta proses penerapan metode proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menggambar murid berkembang dengan baik dan menunjukkan peningkatan secara bertahap. Kreativitas murid dalam pembelajaran berkembang dengan baik dan menunjukkan peningkatan yang positif. Proses penerapan metode proyek Seni Rupa dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan pemberian stimulus, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi atau apresiasi karya. Dari hasil pembahasan yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan menggambar dan kreativitas murid kelas II melalui metode proyek Seni Rupa secara umum menunjukkan peningkatan yang bertahap dan positif sesuai dengan tahap usia murid.

Kata kunci - Keterampilan Menggambar, Kreativitas, Metode Proyek, Seni Rupa

Abstract

This research is motivated by students who are less able to generate creative ideas so they tend to imitate existing drawings rather than create their own. The purpose of this study is to describe the drawing skills and creativity of second-grade students and the process of implementing the Fine Arts project method at SDN 28 Rawang. This type of research uses a descriptive qualitative approach with a case study method. Data collection techniques are carried out through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that students' drawing skills are developing well and showing gradual improvement. Students' creativity in learning is developing well and showing positive improvements. The process of implementing the Fine Arts project method is carried out systematically through the stages of providing stimulus, planning, implementation, to evaluation or appreciation of the work. From the results of the discussion conducted by the researcher, it can be concluded that the drawing skills and creativity of second-grade students through the Fine Arts project method generally show gradual and positive improvements according to the age stage of the students.

Keywords - Drawing Skills, Creativity, Project Method, Fine Arts

PENDAHULUAN

Keterampilan menggambar merupakan bentuk kemampuan visual-motorik penting dalam pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu. Menurut Widia (2007) dalam (Ratmiati et al., 2022) menggambar merupakan serangkaian tindakan pengambilan objek ilustrasi di atas bidang datar menggunakan sarana gambar seperti pensil, spidol, krayon, dan lain sebagainya. Menggambar tergolong ke dalam elemen Seni Rupa di mana tahapan menggambar, melukis atau merangkai bentuk merupakan proses begitu kompleks sehingga memberi gambaran mengenai hal yang dipikirkan, dirasa, serta hal yang diamati oleh murid.

Secara ilmiah, menggambar melibatkan koordinasi antara fungsi otak dan gerakan tangan dalam mengekspresikan ide, emosi, maupun representasi objek nyata secara visual. Tujuan pembelajaran keterampilan menggambar dalam konteks pendidikan dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, kreativitas, dan daya imajinasi murid. Dengan demikian, keterampilan menggambar tidak hanya mendukung aspek seni dan budaya, melainkan memberi kontribusi tentang membentuk kepribadian, kecerdasan visual, dan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif.

Kreativitas murid di sekolah merupakan aspek yang esensial dalam perkembangan mereka, baik itu segi intelektual maupun keterampilan. Kreativitas murid dapat terlihat dari keterampilannya saat mengemukakan gagasan kreatif, membuat karya seni, menulis cerita, menyelesaikan karya dengan metode unik, hingga berani tampil percaya diri saat menyampaikan pendapat. Sejalan dengan pendapat (Sugiarto, 2019) yang menyebutkan bahwa kreativitas bisa juga timbul baik dari konteks ide, perbuatan, maupun ciptaan karya. Hal yang terpenting pada konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia. Selanjutnya menurut Fadilah (2012) dalam (Ratmiati et al., 2022) menyebutkan kreativitas menggambar adalah komponen dari unsur kemajuan seni. Di antaranya dengan aktivitas menggambar yang sejalan dengan imajinasi murid. Setiap anak yang lahir secara fundamental mempunyai kemampuan yang setara. Tahapan pendidikan di lingkungan yang tidak sama membuat kemampuan mereka berbeda. Dengan demikian, untuk meningkatkan kreativitas murid maka bisa dimulai dari menerapkan pembelajaran Seni Rupa.

Pembelajaran Seni Rupa merupakan proses pendidikan yang holistik dan tidak berfokus pada kemampuan membuat karya, melainkan juga pada peningkatan kepekaan rasa, daya cipta, dan apresiasi terhadap keindahan. Melalui pembelajaran ini, murid dilatih untuk berpikir kreatif, imajinatif, dan kritis, sekaligus menghargai karya orang lain. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rosida & Himatur, 2024) yang menyebutkan pembelajaran Seni Rupa memberikan keterampilan kepada murid agar bisa mengerti dan mendapat kepuasan saat melihat karya Seni Rupa baik karya buatan sendiri ataupun karya buatan orang lain. Bentuk pembelajaran Seni Rupa salah satunya yaitu menggambar. Adanya kegiatan menggambar pada pembelajaran Seni Rupa anak memiliki kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Salah satu teknik Seni Rupa dasar yang umum adalah gambar. Gambar dibuat menggunakan peralatan seperti pensil, spidol, atau pastel, dan memungkinkan seniman untuk menghasilkan gambar yang detail dan realistis dengan menggambar garis dan bayangan yang tepat. Gambar juga dapat diubah dan dimodifikasi guna membuat karya seni menjadi abstrak serta ekspresif (Meliantina, 2023). Guna menghasilkan karya seni menjadi abstrak serta ekspresif maka di sinilah metode proyek Seni Rupa berperan penting sebagai salah satu langkah yang terorganisir. Metode proyek adalah suatu cara pembelajaran yang menekankan pada kegiatan nyata melalui pengerjaan suatu tugas atau proyek tertentu. Metode proyek merupakan metode yang bersifat kontekstual karena diharapkan bisa mengganti metode pembelajaran murid secara independen sehingga mendorong semangat belajar murid, mengembangkan kreativitas murid saat berkreasi, timbulnya imajinatif murid dan mengasah berpikir analitis dalam pemecahan masalah yang dijumpai pada alam nyata (Nurmia, 2024).

Oleh karena itu, berdasarkan pengamatan di atas peneliti langsung melakukan wawancara prapenelitian bersama guru kelas II SDN 28 Rawang. Pada saat melakukan wawancara dan observasi ke lapangan ditemukan permasalahan yaitu dalam pembelajaran Seni Rupa belum secara maksimal dilaksanakan oleh guru karena keterbatasan waktu dalam belajar sehingga berdampak pada kurangnya pencapaian tujuan pembelajaran Seni Rupa secara menyeluruh. Selain itu, kurangnya peralatan menggambar seperti pensil, krayon maupun cat dalam pembelajaran Seni Rupa sehingga membuat murid harus membawa dan mempersiapkan peralatan dari rumah. Terkadang murid lupa atau tidak membawa peralatan dan bahan sehingga kerajinan tidak terselesaikan. Selanjutnya, kurangnya ide atau gagasan kreatif murid yang membuat murid lebih suka meniru gambar yang sudah ada daripada menciptakan gambar sendiri sehingga kreativitas tidak berkembang. Akibat dari permasalahan ini adalah potensi keterampilan menggambar dan kreativitas murid menjadi terhambat, motivasi belajar Seni Rupa menurun, dan tujuan kurikulum tidak tercapai secara optimal. Maka dari itu, penelitian ini berusaha menguji dan menganalisis secara empiris efektivitas metode proyek Seni Rupa sebagai solusi terstruktur

dan efisien untuk memitigasi kendala-kendala tersebut serta memastikan perkembangan keterampilan menggambar dan kreativitas murid kelas II dapat berjalan maksimal.

Penelitian tentang keterampilan menggambar dan kreativitas pada mata pelajaran Seni Rupa pernah dilakukan sebelumnya oleh (Wijayanto et al., 2025) dengan judul “Analisis Kegiatan Seni Rupa di SD terhadap Kreativitas Anak Melalui Menggambar dan Mewarnai”. Berdasarkan hasil penelitiannya disimpulkan bahwa kegiatan Seni Rupa memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak di tingkat SD.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keterampilan menggambar dan kreativitas murid kelas II melalui metode proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Peneliti berharap melalui metode proyek Seni Rupa ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap murid, khususnya murid kelas II SDN 28 Rawang.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Menurut (Jaya, 2020) studi kasus adalah penelitian tentang manusia (baik itu sebuah kelompok, organisasi, dan individu), kejadian atau peristiwa dan latar dengan mendalam. Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil bermacam data atau informasi yang selanjutnya diproses dan memperoleh suatu solusi supaya permasalahan dapat diselesaikan. Penelitian ini dilakukan di SDN 28 Rawang, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan, Sumatra Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester I Tahun Ajaran 2025/2026 pada bulan Februari 2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data penelitian ini terdiri dari guru kelas II, kepala sekolah, dan murid. Sumber data lainnya diambil dari dokumen sekolah, *literatur* atau penelitian terdahulu dan sumber lainnya yang mendukung seperti rubrik penilaian guru. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan Menggambar Murid Kelas II dalam Pembelajaran Metode Proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang

Keterampilan menggambar adalah suatu kemampuan dasar dalam pembelajaran Seni Rupa yang penting dikembangkan sejak usia sekolah dasar. Melalui kegiatan menggambar, murid dapat mengasah kemampuan berimajinasi, ketelitian, serta kemampuan mengamati objek di sekitarnya. Hal ini sesuai dengan pendapat (Badiah, 2019) yang mengungkapkan bahwa menggambar adalah tahapan mengekspresikan ide, pikiran, perasaan, angan-angan, dan juga sebagai media berekspresi dan berkomunikasi yang dapat menciptakan suasana aktif, asyik, dan menyenangkan bagi anak-anak.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan, didapatkan informasi bahwasanya guru kelas II yaitu ibu DF telah menggunakan metode proyek Seni Rupa dalam proses pembelajaran. Penerapan metode proyek Seni Rupa di kelas II berfokus pada eksplorasi melalui aktivitas menyenangkan seperti kegiatan menggambar. Metode proyek merupakan metode yang dapat mengembangkan kreativitas murid dalam berkreasi, mengungkapkan ide gagasan yang kreatif dan mengasah kemampuan berpikir, terutama dalam pengembangan keterampilan menggambar murid.

Metode proyek Seni Rupa juga terbukti memberikan dampak positif terhadap keterampilan menggambar murid. Murid menjadi lebih senang, bersemangat, dan murid terlibat dalam kegiatan menggambar, terutama melalui kerja kelompok. Namun demikian, tantangan tetap ada, terutama pada murid yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata, seperti kesulitan dalam mengembangkan ide dan menggambar objek tertentu. Untuk murid tersebut, guru harus memberikan bimbingan dan stimulus agar keterampilan menggambar murid dapat berkembang secara optimal. Saat ini jumlah murid kelas II di SDN 28 Rawang sebanyak 10 orang murid, yang terdiri dari 4 murid perempuan dan 6 murid laki-laki. Adapun pengelompokan tingkat keterampilan menggambar dan kreativitas murid bisa dilihat dalam tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1.
Pengelompokan Tingkat Keterampilan Menggambar dan Kreativitas Murid
dalam Pembelajaran Metode Proyek Seni Rupa

No	Tingkat Penguasaan	Frekuensi	Persentase	Kualifikasi
1	95-100	2	20%	Melampaui Standar (Baik Sekali)
2	75-94	4	40%	Memenuhi Standar (Baik)
3	50-74	4	40%	Menuju Standar (Cukup)
4	0-49	0	0	Belum Memenuhi Standar (Kurang)
Jumlah		10	100%	

Berdasarkan tabel 1 di atas, bisa diketahui bahwasanya pada interval nilai 95-100 dengan kualifikasi menuju standar (baik sekali) berjumlah 2 murid (20%). Sedangkan pada interval nilai 75-94 dengan kualifikasi memenuhi standar (cukup) berjumlah 4 murid (40%). Begitu juga pada interval nilai 50-74 dengan kualifikasi menuju standar (cukup) berjumlah 4 murid (40%). Pada pembelajaran metode proyek Seni Rupa, murid dinilai kemampuannya dalam menunjukkan keterampilan dan kreativitasnya dalam menggambar. Terdapat gambaran hasil karya murid yang sesuai tingkat kemampuannya bisa dilihat dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2.
Gambaran Hasil Karya Murid Sesuai Tingkat Kemampuan

No	Kode Nama	Gambar	Kemampuan Menggambar
1	JSA		Cukup baik
2	SNH		Baik
3	AAM		Baik Sekali

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwasanya gambar JSA berada pada kemampuan menggambar yang cukup baik dengan perolehan nilai 69. Hal ini terlihat dari kemampuan menyajikan objek gunung, matahari, dan jalan dengan bentuk sederhana namun dapat dikenali. Proporsinya belum seimbang dengan objek lain seperti gunung digambar dengan ukuran besar dan mendominasi bidang gambar. Penggunaan warna tampak berani, khususnya pada gunung yang diberi warna merah, ini mencerminkan kebebasan berekspresi dan kreativitas murid meskipun

teknik pewarnaan masih kurang merata dan garis masih terlihat kasar. Selain itu, adanya sedikit tambahan elemen seperti jalan dan matahari menunjukkan usaha murid dalam melengkapi gambar dengan detail yang sangat sederhana. Dengan demikian, gambar ini mencerminkan bahwa murid telah memiliki dasar keterampilan menggambar yang berkembang, namun masih memerlukan latihan untuk meningkatkan kerapian, proporsi, dan teknik pewarnaan.

Selanjutnya, pada gambar SNH menunjukkan bahwa keterampilan menggambar yang baik sesuai tahap perkembangan dengan perolehan nilai 89. Hal ini terlihat dari kemampuan menyajikan objek gunung, matahari, dan pohon dengan bentuk sederhana yang jelas dan teratur. Komposisi gambar memperlihatkan pemisahan antara latar belakang (gunung dan matahari) dan latar depan (pohon dan tanah), meskipun masih terdapat ruang kosong yang cukup luas. Penggunaan warna tampak cerah dan lebih rapi dan pemilihan warna sesuai dengan objek. Kesederhanaan objek dan minimnya detail menunjukkan bahwa SNH masih berada pada tahap dasar, namun sudah memiliki pemahaman visual yang baik serta mulai menunjukkan kerapian dan kontrol motorik yang lebih berkembang.

Kemudian pada gambar AAM menunjukkan bahwa keterampilan menggambar yang dimiliki sudah baik sekali dan berkembang sesuai dengan tahap usianya dengan perolehan nilai 96. Hal ini terlihat dari kemampuannya dalam menyajikan objek-objek seperti gunung, matahari, rumah, jalan, dan pepohonan dengan bentuk sederhana yang mudah dikenali. Komposisi gambar juga sudah menunjukkan pemahaman awal tentang penataan ruang, di mana objek latar belakang dan latar depan dapat dibedakan, meskipun belum proporsional. Penggunaan warna tampak cukup sesuai dengan objek yang digambar, walaupun teknik pewarnaan masih belum merata yang menunjukkan bahwa kemampuan motorik murid masih dalam tahap perkembangan. Selain itu, adanya penambahan detail seperti sinar matahari, jendela rumah, dan deretan pohon mencerminkan kreativitas serta imajinasi murid dalam memperkaya hasil karyanya.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menjelaskan bahwasanya keterampilan menggambar pada pembelajaran metode proyek Seni Rupa di kelas II SDN 28 Rawang berkembang dengan baik meskipun menunjukkan variasi kemampuan antar murid. Metode proyek memberikan kesempatan kepada murid untuk berekspresi, mengembangkan ide, serta keterlibatan dalam pembelajaran. Dukungan dari guru melalui pendampingan serta dari pihak sekolah melalui penyediaan fasilitas dan kebijakan yang mendukung turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran ini.

Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Sari & Melisa, 2018), yang menyebutkan bahwa kegiatan menggambar dilaksanakan dengan cara bertahap berdasarkan prosedur pembelajaran. Proses yang bertahap tersebut membantu murid mengalami peningkatan kreativitas menggambar secara perlahan selama mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan menggambar berbasis proyek, langkah-langkah yang terstruktur dari guru juga mampu membangkitkan kreasi dan imajinasi murid. Hal ini menguatkan bahwa keterampilan menggambar berbasis metode proyek Seni Rupa yang dilakukan dapat mendukung pengembangan ide kreatif murid dengan baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya keterampilan menggambar dalam pembelajaran metode proyek Seni Rupa di kelas II SDN 28 Rawang berkembang dengan baik dan menunjukkan peningkatan secara bertahap. Hal ini terlihat dari kemampuan murid dalam menuangkan ide kedalam bentuk gambar sederhana, seperti menggambar objek-objek yang ada di sekitar mereka. Selain memberikan kesempatan kepada murid untuk berekspresi dan mengembangkan ide kreatif, penerapan metode proyek juga dapat meningkatkan keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran Seni Rupa. Hal ini selaras dengan teori Badiah (2019: 28) yang menyatakan bahwa dengan kegiatan menggambar murid dapat mengungkapkan imajinatifnya tanpa batasan, menuangkan ide kreatif, pikiran, emosi, khayalan, serta sebagai sarana berekspresi dan berkomunikasi yang mampu menghasilkan suasana kelas aktif, asyik, dan menyenangkan bagi murid sehingga keterlibatan murid secara emosional dan intelektual menjadi kuat.

2. Kreativitas Murid Kelas II yang Muncul dalam Kegiatan Metode Proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang

Kreativitas adalah kemampuan penting yang harus ditingkatkan pada murid dari tingkat sekolah dasar, karena berperan dalam membentuk cara berpikir yang fleksibel, imajinatif, dan inovatif. Dalam pembelajaran, kreativitas bukan hanya terlihat dari hasil karya yang unik, namun juga dari proses murid dalam mengeksplorasi ide, mencoba hal baru, serta mengekspresikan gagasan mereka secara bebas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa guru kelas II yaitu ibu DF telah menggunakan metode proyek Seni Rupa dalam proses pembelajaran. Penerapan metode proyek Seni Rupa di kelas II, terlihat kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada murid untuk mengungkapkan gagasan, imajinasi, serta pengalaman mereka dengan lebih leluasa melalui aktivitas menggambar. Proses ini bukan hanya menekankan kepada hasil akhir, namun juga pada tahapan berpikir kreatif murid, seperti mengeksplorasi gagasan, memilih alat dan bahan, serta mengembangkan bentuk visual sesuai dengan pemahaman mereka.

Metode proyek Seni Rupa juga terbukti memberikan dampak positif terhadap kreativitas murid. Kreativitas murid tercermin melalui kemampuan mereka dalam menciptakan ide gagasan yang bervariasi dan unik pada setiap karya gambar. Hal ini terlihat dari perbedaan cara murid dalam mengekspresikan tema yang sama, dimana masing-masing murid mampu menghadirkan objek, bentuk, maupun sudut pandang yang berbeda sesuai dengan imajinasi dan pengalaman mereka.

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas murid pada pembelajaran metode proyek Seni Rupa di kelas II SDN 28 Rawang berkembang dengan baik. Kreativitas murid terlihat dari kemampuan mereka dalam mengembangkan ide dari berbagai sumber, seperti pengalaman sehari-hari, lingkungan sekitar, maupun imajinasi sendiri, serta dari cara mereka mengekspresikan gagasan melalui gambar yang beragam dan unik. Metode proyek memberikan ruang bagi murid untuk bereksplorasi, berimajinasi, dan mencoba hal-hal baru, sehingga meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan motivasi dalam pembelajaran. Meskipun terdapat perbedaan tingkat kreativitas antar murid, secara umum pembelajaran ini mampu mendorong munculnya ide-ide kreatif serta menghasilkan karya yang menunjukkan keunikan masing-masing murid.

Selain itu, kreativitas murid yang muncul dalam pembelajaran metode proyek juga dapat dilihat dari keunikan suatu karya murid. Berdasarkan hasil wawancara bersama beberapa murid, bisa dipahami bahwasanya kreativitas murid dalam kegiatan menggambar sudah mulai berkembang dengan baik. Murid mampu memperoleh ide dari berbagai sumber, seperti pengalaman sehari-hari, lingkungan sekitar, cerita dari guru, serta imajinasi pribadi. Selain itu, murid juga menunjukkan kemampuan dalam mengekspresikan ide melalui penggabungan objek, penambahan detail, serta penggunaan warna yang bervariasi sehingga menghasilkan karya yang unik dan berbeda. Adapun dokumentasi bentuk kreativitas murid dalam menggambar ini dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1.
Bentuk Kreativitas Murid dalam Menggambar

Bentuk kreativitas ini terlihat dari perbedaan cara murid dalam mengekspresikan tema yang sama, di mana masing-masing murid mampu menghadirkan objek, bentuk, maupun sudut pandang yang berbeda sesuai dengan imajinasi dan pengalaman mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas bukan hanya berhubungan dengan hasil akhir, namun juga dengan tahapan berpikir yang fleksibel dan orisinal. Selain itu, terdapat beberapa murid yang menunjukkan tingkat kreativitas dan keterampilan menggambar yang lebih menonjol, seperti kemampuan menghasilkan gambar yang lebih rapi serta penggunaan warna yang harmonis. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa setiap murid memiliki potensi dan tingkat perkembangan kreativitas yang berbeda-beda, sehingga memerlukan dukungan dan stimulasi yang tepat dari guru dalam proses pembelajaran.

Temuan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Wijayanto et al., 2025) yang menyatakan bahwa kegiatan Seni Rupa memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan kreativitas anak di tingkat sekolah dasar. Melalui kegiatan Seni Rupa, murid mampu mendorong munculnya kreativitas, imajinasi, dan keberaniannya dalam bereksplorasi menghasilkan

karya yang unik. Hal ini menguatkan bahwa kreativitas murid dapat tumbuh dan berkembang dengan baik melalui pembelajaran Seni Rupa yang dirancang secara aktif dan menyenangkan, seperti melalui metode proyek.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas murid dalam pembelajaran metode proyek Seni Rupa di kelas II SDN 28 Rawang berkembang dengan baik dan menunjukkan peningkatan yang positif. Melalui metode proyek, murid memperoleh kesempatan yang luas untuk mengeksplorasi ide, mengekspresikan imajinasi, serta menghasilkan karya yang beragam dan unik sesuai dengan pengalaman dan pemikiran mereka. Selain itu, keterlibatan aktif murid dalam setiap tahapan pembelajaran, didukung oleh pendampingan guru dan lingkungan sekolah yang mendukung, menjadi faktor penting dalam mendorong tumbuhnya kreativitas, kepercayaan diri, serta motivasi murid dalam berkarya.

3. Proses Penerapan Metode Proyek Seni Rupa dalam Mengembangkan Keterampilan Menggambar dan Kreativitas Murid Kelas II

Metode proyek dalam pembelajaran Seni Rupa merupakan salah satu pendekatan yang menitikberatkan pada keikutsertaan murid berdasarkan pengalaman belajar secara langsung. Dalam metode ini, murid bukan hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, hingga penyelesaian suatu karya secara mandiri maupun berkelompok. Kegiatan proyek memberikan kesempatan kepada murid untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan gagasan mereka secara kreatif melalui karya seni.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap proses penerapan metode proyek Seni Rupa oleh guru kelas II ibu DF, diperoleh informasi bahwa pembelajaran berlangsung secara aktif dan berpusat pada murid. Guru memulai kegiatan dengan memberikan stimulus untuk memunculkan ide, kemudian membimbing murid dalam merencanakan gambar sebelum masuk ke tahap pelaksanaan. Selama proses menggambar, murid tampak antusias dan diberi kebebasan untuk berekspresi sesuai imajinasi mereka, sementara guru berperan sebagai pendamping yang memberikan arahan dan motivasi.

Proses penerapan metode proyek Seni Rupa dalam mengembangkan keterampilan menggambar dan kreativitas murid diawali dengan tahap pemberian stimulus oleh guru, seperti melalui cerita, gambar contoh, atau diskusi sederhana yang bertujuan untuk memancing ide dan imajinasi murid. Pada tahap ini, guru membantu murid mengaitkan pengalaman sehari-hari dengan tema yang akan digambar sehingga murid mempunyai ilustrasi awal tentang gambar yang akan dibuat. Kegiatan ini penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu serta membuka ruang berpikir kreatif murid sejak awal pembelajaran. Proses penerapan metode proyek Seni Rupa bisa dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2.

Proses Penerapan Metode Proyek Seni Rupa di Kelas II

Selanjutnya, murid diarahkan pada tahap perencanaan, di mana mereka mulai menentukan objek yang akan digambar, menyusun komposisi sederhana, serta memilih sarana yang akan dipergunakan. Guru memberikan bimbingan secara bertahap, terutama bagi murid yang masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide. Tahap ini melatih murid dalam mengorganisasi gagasan, berpikir sistematis, serta mengembangkan keterampilan dasar menggambar seperti membuat sketsa, mengenal bentuk, dan mengatur tata letak gambar.

Pada tahap pelaksanaan, murid mulai menggambar berdasarkan rencana yang sudah dibuat. Pada tahap ini, murid diberi kebebasan untuk berekspresi, baik dalam bentuk, warna, maupun

penambahan detail gambar. Guru bertugas sebagai fasilitator yang mendampingi, memberikan petunjuk, motivasi, serta masukan secara langsung. Interaksi ini membantu murid meningkatkan keterampilan teknis menggambar sekaligus mendorong keberanian dalam bereksperimen dan mencoba hal baru. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran keterampilan menggambar bisa dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3.

Pelaksanaan Kegiatan Menggambar Murid Kelas II

Tahap berikutnya adalah penyelesaian dan penyempurnaan karya, di mana murid menambahkan detail, memperbaiki bagian yang kurang, serta melakukan pewarnaan agar hasil gambar lebih menarik. Setelah itu, dilakukan kegiatan presentasi atau apresiasi sederhana, seperti menampilkan hasil karya di depan kelas atau memberikan kesempatan kepada murid untuk menceritakan gambarnya. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta menghargai karya sendiri dan orang lain. Murid yang mengikuti kegiatan pembelajaran Seni Rupa ini menunjukkan rasa bangga dan bahagia dengan menyebutkan bahwa pembelajaran Seni Rupa lebih menyenangkan daripada pembelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4.

Bentuk Bangga Murid Atas Hasil Karya Menggambar

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menjelaskan bahwasanya penggunaan metode proyek Seni Rupa di SDN 28 Rawang telah dilaksanakan secara terencana dan mendapat dukungan yang baik dari pihak sekolah. Proses pembelajaran berlangsung secara bertahap dan berpusat pada murid, dengan memberikan kesempatan untuk berekspresi, mengembangkan ide, serta meningkatkan keterampilan menggambar. Peran guru sebagai fasilitator dan kepala sekolah sebagai pengawas serta pendukung program menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan metode ini. Selain itu, penilaian yang tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga pada proses dan keterlibatan murid, menunjukkan bahwa metode proyek mampu mendorong berkembangnya kreativitas, keterampilan, serta kepercayaan diri murid secara optimal.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Yusikah & Turdjai, 2021) yang menyatakan bahwasanya proses penerapan metode proyek terdiri beberapa langkah yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan metode proyek mampu

meningkatkan kreativitas murid, hal ini ditunjukkan melalui rata-rata nilai kreativitas murid terdapat peningkatan signifikan. Hal ini berarti bahwasanya penerapan metode proyek memberikan efek nyata kepada kreativitas belajar murid.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa proses penerapan metode proyek Seni Rupa dalam pembelajaran menggambar di kelas II SDN 28 Rawang telah dilaksanakan secara sistematis melalui tahapan pemberian stimulus, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi atau apresiasi karya. Setiap tahapan memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan menggambar sekaligus kreativitas murid, karena murid dilibatkan secara aktif dalam mengeksplorasi ide, mengekspresikan imajinasi, serta menghasilkan karya secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, tugas guru sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan penerapan metode proyek sehingga mampu meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri murid dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Badiah, S. N. (2019). *Upaya Meningkatkan Motorik Halus Anak melalui Menggambar Kelompok B di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Nurul Kharomah, Baratan, Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi dipublikasikan. Jember: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Yogyakarta: Quadrant atau Anak Hebat Indonesia.
- Meliantina. (2023). *Pengantar Seni Rupa Dasar*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi.
- Nurmia. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Seni Budaya untuk Meningkatkan Minat dan Kreativitas Siswa Kelas IV A UPT SPF SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar*. Skripsi dipublikasikan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ratmiati, Y. A., & Renny, A. R. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menggambar Anak dengan Teknik Dasar Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 2 (2), 51-61.
- Rosida, F. A., & Himatur, R. (2024). Meningkatkan Kreatifitas Anak SD Melalui Menggambar Bebas. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 9 (2), 38-43.
- Sari, M., & Melisa, D. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok B PAUD Ikhsanul Kamil. *Jurnal Al-Hadi*, 3 (2), 677-683.
- Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LkiS.
- Wijayanto, W., Arinda, E. P., & Annabella, Y. (2025). Analisis Kegiatan Seni Rupa di Sekolah Dasar terhadap Kreativitas Anak melalui Menggambar dan Mewarnai. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9 (1), 125-135.
- Yusikah, I., & Turdjai. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11 (1), 17-25.