

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Penelitian dan Pengembangan

#### 1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan salah satu metode penelitian yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan, khususnya untuk menghasilkan produk pembelajaran yang praktis, valid dan efektif. Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu dan menguji keefektifan media tersebut agar dapat bermanfaat bagi pengguna.<sup>1</sup> Penjelasan ini menekankan pada dua hal pokok, yaitu proses menghasilkan produk dan pengujian efektivitas produk tersebut.

Sejalan dengan itu, Borg dan Gall mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan mengembangkan dan memvalidasi produk untuk tujuan pendidikan.<sup>2</sup> Proses ini meliputi berbagai langkah, mulai dari penelitian pendahuluan, perencanaan, desain produk, uji coba terbatas, revisi, hingga implementasi dalam skala luas. Melalui tahapan tersebut, produk yang dihasilkan diharapkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan tidak hanya berfokus pada pencarian data ilmiah, tetapi juga berperan sebagai strategi dalam melahirkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam pendidikan. Pemahaman yang komprehensif tentang pengertian R&D ini menjadi pijakan penting dalam penelitian yang mengembangkan media pembelajaran baru, termasuk media berbasis *Meta Animated Drawings*.

---

<sup>1</sup> Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan: Research and development*. Bandung: Alfabeta.

<sup>2</sup> Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.

## 2. Model-Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian pendidikan, terdapat berbagai model penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan acuan. Model ini digunakan sebagai kerangka untuk menghasilkan produk pembelajaran yang efektif, efisien, serta sesuai kebutuhan. Beberapa model penelitian dan pengembangan yang banyak digunakan adalah Model ADDIE, Model 4D, dan Model Borg and Gall.

### a. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan yang sederhana namun komprehensif. Nama ADDIE merupakan singkatan dari lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Menurut Branch, model ini dirancang sebagai pedoman yang fleksibel dan adaptif dalam pengembangan produk pembelajaran.<sup>3</sup> Tahapan dalam ADDIE memberikan alur sistematis, mulai dari analisis kebutuhan peserta didik hingga evaluasi efektivitas produk.

Secara teoritis, model ADDIE banyak digunakan karena sifatnya yang umum dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran.<sup>4</sup> Tahap analisis membantu peneliti memahami kebutuhan peserta didik, tahap desain menghasilkan rancangan pembelajaran, tahap pengembangan berfokus pada pembuatan produk, tahap implementasi berkaitan dengan penerapan produk di lapangan, dan tahap evaluasi memastikan efektivitas produk yang dihasilkan.

### b. Model 4D

Model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.<sup>5</sup> Model ini menekankan pada proses mendefinisikan kebutuhan awal sebelum merancang dan mengembangkan produk pembelajaran. Menurut Prasetyo, model 4D banyak digunakan dalam

---

<sup>3</sup> Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.

<sup>4</sup> Ibid.

<sup>5</sup> Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Bloomington: Indiana University.

penelitian pengembangan perangkat pembelajaran karena memberikan kejelasan alur kerja serta fokus pada kebutuhan peserta didik.<sup>6</sup>

Keunggulan model 4D terletak pada tahap *disseminate* atau penyebaran, yang memungkinkan produk hasil pengembangan diujicobakan dalam lingkup lebih luas, sehingga efektivitas dan kebermanfaatannya dapat diuji pada berbagai konteks. Dengan demikian, model 4D tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga memastikan keberlanjutan penggunaannya di dunia pendidikan.

c. Model Borg and Gall

Model Borg and Gall adalah salah satu model penelitian dan pengembangan yang paling umum digunakan dalam bidang pendidikan. Model ini dikembangkan oleh Walter R. Borg dan Meredith D. Gall, dengan sepuluh tahapan utama, mulai dari penelitian pendahuluan hingga diseminasi dan implementasi produk.<sup>7</sup> Menurut Sugiyono, model Borg and Gall berorientasi pada pengembangan produk pendidikan yang valid, efektif dan praktis karena setiap tahapannya melibatkan proses revisi berdasarkan uji coba.<sup>8</sup>

Kelebihan model Borg and Gall adalah kelengkapannya dalam mengakomodasi tahapan penelitian yang rinci dan terstruktur. Namun demikian, model ini sering dianggap membutuhkan waktu relatif lama dan biaya yang besar.<sup>9</sup> Walaupun begitu, Borg and Gall tetap menjadi rujukan utama dalam penelitian pengembangan, terutama ketika diperlukan hasil yang komprehensif dan berorientasi pada implementasi jangka panjang.

---

<sup>6</sup> Prasetyo, A. (2018). Penerapan model 4D dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–56.

<sup>7</sup> Walter, R. B., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.

<sup>8</sup> Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan: Research and development*. Bandung: Alfabeta.

<sup>9</sup> Ibid.

### 3. Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Pengembangan

#### a. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) memiliki tujuan utama untuk menghasilkan produk yang inovatif sekaligus menguji efektivitasnya sebelum produk digunakan secara luas. Menurut Sugiyono, tujuan penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan produk media tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut supaya dapat digunakan dalam dunia pendidikan maupun masyarakat.<sup>10</sup> Dengan kata lain, R&D tidak hanya berhenti pada penciptaan produk, tetapi juga memastikan kualitas produk tersebut melalui uji coba berulang.

Sejalan dengan itu, Borg dan Gall menekankan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan adalah mengembangkan produk pendidikan yang valid, reliabel, dan dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar.<sup>11</sup> Proses ini melibatkan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengujian, revisi, serta penyebaran produk agar dapat diterapkan pada konteks yang lebih luas.

Tujuan penelitian dan pengembangan dalam pendidikan juga mencakup pemecahan masalah pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Prasetyo (2018), R&D bertujuan menjawab kebutuhan nyata di kelas melalui pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.<sup>12</sup> Oleh karena itu, tujuan utama R&D dapat dirangkum dalam tiga aspek, yakni menghasilkan produk, menguji keefektifan, dan memastikan relevansi produk dengan kebutuhan pengguna.

#### b. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan juga memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Menurut Latief, manfaat utama

---

<sup>10</sup> Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan: Research and development*. Bandung: Alfabeta.

<sup>11</sup> Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York: Longman.

<sup>12</sup> Prasetyo, A. (2018). Penerapan model 4D dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(1), 45–56.

penelitian dan pengembangan adalah memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran sekaligus menyediakan produk nyata yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik.<sup>13</sup>

Manfaat praktis dari penelitian dan pengembangan adalah tersedianya media, perangkat, atau metode baru yang lebih efektif dalam mendukung pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Astuti dan Kurniawan (2020) menunjukkan bahwa media hasil penelitian dan pengembangan berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa.<sup>14</sup> Manfaat lain juga terlihat dalam penelitian Sari (2021) yang menemukan bahwa penggunaan produk hasil R&D berupa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.<sup>15</sup>

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian dan pengembangan tidak hanya dirasakan dalam ranah akademis, tetapi juga dalam praktik pendidikan sehari-hari. Produk yang dihasilkan dari R&D dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai kebutuhan zaman. Hal ini memperkuat alasan mengapa metode R&D dipilih dalam penelitian dan pengembangan media berbasis teknologi modern.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>16</sup> Media tidak hanya dipahami sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sistem komunikasi yang berfungsi memperlancar interaksi

---

<sup>13</sup> Latief, M. A. (2012). *Research and development methods: A practical guide*. Malang: State University of Malang Press.

<sup>14</sup> Astuti, P., & Kurniawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–112.

<sup>15</sup> Sari, P. D. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 45–54.

<sup>16</sup> Arsyad, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 77–85.

antara guru dan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Beberapa ahli menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk baik visual, audio, maupun audio visual yang berfungsi mendukung pemahaman peserta didik.<sup>17</sup> Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami anak, sekaligus meningkatkan motivasi dan kreativitas mereka dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu indikator keberhasilan proses pendidikan.<sup>18</sup>

## 2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki ragam bentuk dan klasifikasi yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan, serta materi yang diajarkan. Secara umum, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kategori utama, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual.<sup>19</sup>

### a. Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar, bagan, peta, grafik, atau sketsa. Media ini berfungsi untuk memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan konkret.

### b. Media audio

Media audio adalah media yang menekankan pada penggunaan indera pendengaran, misalnya rekaman suara, radio, atau podcast.

---

<sup>17</sup> Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 56–65.

<sup>18</sup> Sari, P. D. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 45–54.

<sup>19</sup> Arsyad, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 77–85.

Media jenis ini sangat efektif untuk meningkatkan daya konsentrasi dan melatih keterampilan menyimak siswa.<sup>20</sup>

c. Media audio-visual

Adapun media audio-visual merupakan campuran dari media visual dan audio, seperti video, animasi, film, atau multimedia interaktif. Media audiovisual dinilai paling efektif karena mampu merangsang lebih dari satu indra sekaligus, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.<sup>21</sup>

Di era digital, perkembangan teknologi juga telah melahirkan jenis media pembelajaran berbasis komputer, internet, dan kecerdasan buatan. Media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, personal, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad 21.

### 3. Kriteria Media Pembelajaran yang Baik

Kriteria media pembelajaran sangat penting untuk dipahami karena pemilihan dan penyusunan media yang tepat secara langsung mempengaruhi pada efektivitas selama proses pembelajaran. Media yang baik harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, relevan dengan karakteristik peserta didik, serta mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Berikut merupakan kriteria media pembelajaran yang baik:

1. Kesesuaian dengan tujuan dan isi pembelajaran

Salah satu kriteria utama pada media pembelajaran adalah relevansi dengan tujuan dan isi pembelajaran. Media harus membantu menyampaikan konsep atau keterampilan yang menjadi target pembelajaran; bila tidak relevan, media justru mengganggu fokus pembelajaran. Arsyad menekankan bahwa pemilihan media harus berpedoman pada tujuan instruksional sehingga media berfungsi sebagai penunjang pencapaian kompetensi.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Rosidah, A. (2020). Pemanfaatan media audio dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 88–97.

<sup>21</sup> Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 56–65.

<sup>22</sup> Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

## 2. Menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik

Media yang baik harus disesuaikan dengan taraf berpikir, minat, dan gaya belajar peserta didik. Ketepatan dalam menyesuaikan media terhadap umur dan kemampuan kognitif siswa meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan pemahaman. Penelitian empiris menunjukkan bahwa media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.<sup>23</sup>

## 3. Kemudahan akses dan ketersediaan sumber daya

Kriteria praktis yakni kemudahan memperoleh dan menggunakan media juga penting. Media yang efektif adalah media yang tersedia, terjangkau, dan mudah dioperasikan oleh guru serta siswa. Hal ini mencakup ketersediaan perangkat keras, perangkat lunak, serta bahan pendukung lain yang diperlukan untuk implementasi. Masdar menegaskan bahwa ketersediaan sumber daya dan keahlian guru dalam menggunakan media merupakan faktor penentu keberhasilan penggunaan media.<sup>24</sup>

## 4. Daya Tarik

Media perlu dirancang menarik perhatian agar dapat menimbulkan motivasi belajar. Daya tarik meliputi aspek visual, audio, interaktivitas, dan relevansi konten dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media yang menarik akan memfasilitasi keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.<sup>25</sup>

## 5. Kejelasan dan Keterpahaman Pesan

Keberhasilan media juga bergantung pada kejelasan penyajian informasi: struktur pesan yang logis, bahasa yang sesuai tingkat pemahaman peserta didik, serta penggunaan simbol/grafik yang tepat.

---

<sup>23</sup> Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi* (artikel), 2023.

<sup>24</sup> Masdar, A. K. C. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Edukasi & Praktik*, 2024.

<sup>25</sup> Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran* (e-book). Universitas Negeri Makassar (eprints). Diakses dari repository Universitas Negeri Makassar.

Media yang tidak jelas justru membingungkan siswa dan menghambat pencapaian tujuan.<sup>26</sup>

#### 6. Kemampuan Memfasilitasi Aktivitas Belajar Aktif

Kriteria berikutnya adalah kemampuan media untuk mendorong partisipasi aktif siswa misalnya melalui latihan, simulasi, kuis interaktif, atau tugas kreasi. Media yang mendorong aktivitas ini membantu menginternalisasi konsep melalui praktik dan refleksi, bukan sekadar konsumsi pasif.<sup>27</sup>

#### 7. Keamanan, Etika, dan Keterjangkauan Sosial

Media yang baik harus mempertimbangkan aspek etika (hak cipta, kesesuaian budaya), keamanan data (untuk media digital), serta keterjangkauan bagi semua kelompok siswa tanpa memandang latar sosial ekonomi. Pertimbangan ini penting agar implementasi media tidak menimbulkan ketimpangan akses.<sup>28</sup>

#### 8. Fleksibilitas dan Kemampuan Untuk Diperbarui

Media idealnya bersifat adaptif dan mudah diperbarui sesuai perkembangan materi, teknologi, atau umpan balik pembelajaran. Fleksibilitas memudahkan guru melakukan modifikasi agar media tetap relevan dan efektif dalam konteks yang berubah.<sup>29</sup>

#### 9. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan

Kriteria akhir adalah adanya mekanisme evaluasi efektivitas media (misalnya uji coba, pengukuran hasil belajar, survei kepuasan pengguna) dan proses revisi berdasarkan hasil evaluasi. Media yang terus dikembangkan akan lebih mampu memenuhi kebutuhan belajar yang dinamis.<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

<sup>27</sup> Bakara, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Edukasi*, 2023.

<sup>28</sup> Masdar, A. K. C. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Edukasi & Praktik*, 2024.

<sup>29</sup> Pagarra, H. (2022). *Media Pembelajaran* (e-book). Universitas Negeri Makassar (eprints). Diakses dari repository Universitas Negeri Makassar.

<sup>30</sup> Masdar, A. K. C. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Edukasi & Praktik*, 2024.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat signifikan dalam menunjang proses pendidikan, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna bagi peserta didik. Salah satu manfaat utama media adalah membantu memperjelas penyajian materi yang bersifat abstrak sehingga lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.<sup>31</sup> Media juga dapat menumbuhkan motivasi belajar, karena penyampaian materi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu.

Selain itu, media pembelajaran mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indera. Misalnya, melalui penggunaan video atau animasi, siswa dapat menyaksikan peristiwa atau objek yang sulit dijangkau secara langsung.<sup>32</sup> Media juga memungkinkan guru untuk mengefisienkan waktu dan energi, karena informasi dapat disampaikan lebih sistematis dan terstruktur. Dengan demikian, penggunaan media bukan hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.<sup>33</sup>

Manfaat lain yang tidak kalah penting adalah pengembangan kreativitas peserta didik. Media yang inovatif, terutama berbasis teknologi, dapat merangsang imajinasi dan mendorong siswa untuk lebih aktif serta produktif dalam menghasilkan karya.<sup>34</sup> Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik siswa.

---

<sup>31</sup> Arsyad, A. (2019). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 77–85.

<sup>32</sup> Sari, P. D. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 45–54.

<sup>33</sup> Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 56–65.

<sup>34</sup> Astuti, R. (2020). Pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 133–141.

## C. Kreativitas

### 1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu, terutama dalam bidang pendidikan. Kreativitas dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan gagasan, karya, atau pemecahan masalah yang bersifat baru, orisinal, dan bernilai.<sup>35</sup> Kreativitas tidak hanya terbatas pada seni atau karya visual, tetapi juga meliputi cara berpikir, berimajinasi, serta berinovasi dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan.

Menurut Fatmawati (2022), kreativitas mencakup empat dimensi utama, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).<sup>36</sup> Kelancaran merujuk pada kemampuan menghasilkan banyak ide, fleksibilitas menunjukkan kemampuan berpindah antar pendekatan, orisinalitas menekankan keunikan ide, sedangkan elaborasi adalah kemampuan menambahkan detail sehingga ide menjadi lebih matang. Keempat dimensi ini menjadikan kreativitas sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dapat dilatih dan dikembangkan.

Dalam konteks psikologi pendidikan, kreativitas sering dihubungkan dengan kemampuan individu dalam memecahkan masalah secara berbeda dari kebiasaan. Witarsa, Herlina, dan Sofiarni (2024) menyatakan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar dapat berkembang pesat melalui pembelajaran berdiferensiasi, karena pendekatan ini memberi kesempatan pada siswa untuk mengekspresikan minat, bakat, serta gaya belajar yang beragam.<sup>37</sup> Dengan demikian, kreativitas tidak hanya berfungsi untuk menghasilkan karya, tetapi juga sebagai keterampilan belajar yang mendukung perkembangan diri secara menyeluruh.

---

<sup>35</sup> Hasanah, N., & Suyadi. (2023). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(3), 101–115.

<sup>36</sup> Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.

<sup>37</sup> Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide, karya, atau solusi baru yang bernilai, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kreativitas memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena dapat melatih siswa untuk berpikir kritis, inovatif, serta mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

## 2. Aspek-Aspek Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan penting yang dapat dianalisis melalui beberapa aspek utama. Aspek ini membantu untuk memahami bagaimana kreativitas bekerja dalam diri individu, baik dalam pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.<sup>38</sup>

Menurut Guilford (1950, dalam Davidoff, 1991: 121), terdapat empat aspek utama kreativitas, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), orisinalitas (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*).<sup>39</sup> Kelancaran berkaitan dengan kemampuan seseorang menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Fleksibilitas menunjukkan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang atau menggunakan pendekatan berbeda dalam menyelesaikan masalah. Orisinalitas adalah kemampuan melahirkan gagasan yang unik dan berbeda dari yang sudah ada, sedangkan elaborasi mengacu pada kemampuan memperkaya atau memperinci ide sehingga menjadi lebih matang.

Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Hasanah dan Suyadi (2023) menegaskan bahwa aspek kreativitas tidak hanya tampak pada hasil akhir karya, tetapi juga ada pada proses berpikir dalam mengolah gagasan.<sup>40</sup> Kreativitas pada anak sekolah dasar, misalnya, dapat terlihat dari cara mereka mengembangkan ide sederhana menjadi karya yang lebih kompleks dengan tambahan detail atau inovasi.

---

<sup>38</sup> Hasrienna, O., Rais, F., & Amalyah, A. F. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kreativitas dan inovasi di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 3(1), 1–15.

<sup>39</sup> Davidoff, Linda L. 1991. Psikologi Suatu Pengantar jilid 2 (terjemahan). Jakarta: Erlangga

<sup>40</sup> Hasanah, N., & Suyadi. (2023). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(3), 101–115.

Witarsa, Herlina, dan Sofiarni (2024) juga menemukan bahwa keempat aspek kreativitas tersebut dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berdiferensiasi.<sup>41</sup> Dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai minat dan gaya belajar, siswa mampu melatih kelancaran ide, mencoba fleksibilitas berpikir, menciptakan karya orisinal, serta menambahkan detail yang memperkaya gagasan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas tidak hanya menekankan pada jumlah ide yang dihasilkan, tetapi juga pada keunikan, keberagaman, serta pengembangan detail dari ide tersebut. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar perlu dirancang agar memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk melatih keempat aspek kreativitas secara seimbang.

### 3. Indikator Kreativitas

Kreativitas dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator yang menggambarkan kemampuan individu dalam menghasilkan ide maupun karya. Berikut adalah indikator kreativitas menurut para ahli di Indonesia:

a. Kelancaran (*Fluency*)

Yaitu kemampuan menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Menurut Fatmawati (2022), kelancaran menunjukkan sejauh mana individu mampu berpikir lancar dan terus-menerus dalam menghasilkan gagasan.<sup>42</sup>

b. Fleksibilitas (*Flexibility*)

Yaitu kemampuan berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain dalam menyelesaikan masalah. Fatmawati (2022) menjelaskan bahwa fleksibilitas terlihat saat individu mampu melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.

<sup>42</sup> Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.

<sup>43</sup> *Ibid.*

c. Orisinalitas (*Originality*)

Yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang unik, berbeda, dan jarang muncul. Menurut Hasanah dan Suyadi (2023), indikator ini tampak pada keberanian siswa mengemukakan gagasan baru yang tidak terpikirkan oleh orang lain.<sup>44</sup>

d. Elaborasi (*Elaboration*)

Yaitu kemampuan memperkaya ide dengan detail tambahan sehingga lebih lengkap dan matang. Witarsa, Herlina, dan Sofiarni (2024) menekankan bahwa elaborasi dapat diamati ketika siswa menambahkan detail atau variasi dalam karya mereka.<sup>45</sup>

Dari beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kreativitas meliputi keberagaman ide, keunikan gagasan, kemampuan berpikir luwes, serta kecakapan mengembangkan detail. Indikator ini penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu guru merancang strategi untuk menumbuhkan dan mengukur kreativitas siswa secara lebih terarah.

Indikator kreativitas dalam penelitian ini mengacu pada empat aspek utama, yaitu orisinalitas (*originality*), keluwesan (*flexibility*), kelancaran (*fluency*), dan elaborasi (*elaboration*).

Pertama, aspek orisinalitas (*originality*) mencerminkan keunikan ide dan gagasan yang dituangkan siswa dalam gambar. Siswa yang memperoleh skor rendah umumnya tidak menampilkan ide baru dan cenderung meniru contoh yang ada. Pada tingkat sedang, siswa mulai menunjukkan sedikit variasi dari contoh, sedangkan siswa dengan tingkat orisinalitas tinggi mampu menampilkan ide yang cukup berbeda, bahkan unik dan inovatif. Aspek ini menilai sejauh mana siswa berani mengekspresikan gagasan sendiri yang orisinal dan belum pernah muncul sebelumnya.

Kedua, aspek keluwesan (*flexibility*) menggambarkan kemampuan siswa dalam menampilkan ide dari berbagai sudut pandang atau bentuk

---

<sup>44</sup> Hasanah, N., & Suyadi. (2023). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(3), 101–115.

<sup>45</sup> Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.

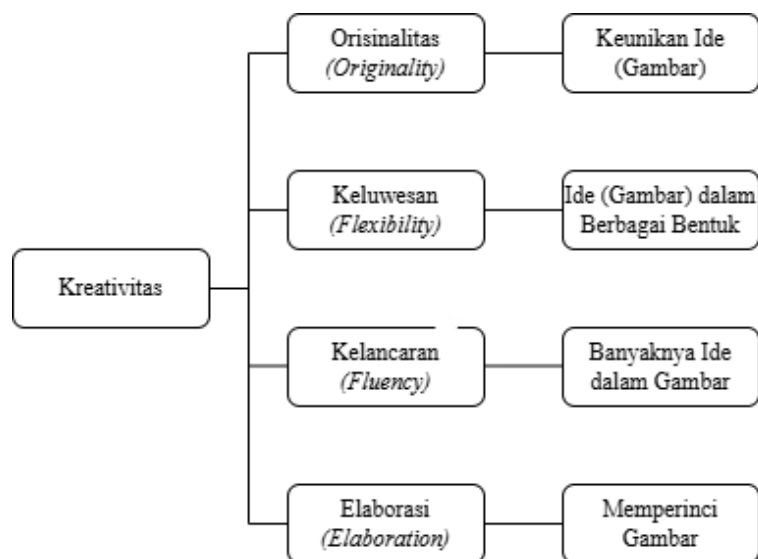
tampilan yang bervariasi. Siswa dengan skor rendah biasanya hanya mampu menggambar dalam satu bentuk tampilan, sedangkan siswa yang lebih fleksibel mampu menghadirkan dua atau lebih variasi tampilan. Siswa dengan tingkat keluwesan tinggi mampu menampilkan banyak variasi yang kreatif dan berbeda dari kebanyakan karya, menunjukkan kemampuan berpikir luwes dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan visual.

Ketiga, aspek kelancaran (*fluency*) menilai banyaknya ide atau gagasan yang dituangkan siswa ke dalam elemen visual gambar. Siswa dengan tingkat kelancaran rendah hanya menampilkan sedikit elemen sederhana, sedangkan siswa dengan kemampuan menengah mampu menambahkan beberapa elemen visual yang cukup bervariasi. Siswa dengan tingkat kelancaran tinggi mampu menampilkan banyak elemen yang saling mendukung dan membentuk komposisi yang utuh. Aspek ini menunjukkan sejauh mana siswa mampu berpikir lancar dan produktif dalam menghasilkan ide visual.

Keempat, aspek elaborasi (*elaboration*) berkaitan dengan kemampuan siswa memperinci, menghias, dan memperindah gambar agar terlihat menarik dan estetis. Siswa dengan skor rendah biasanya membuat gambar yang sederhana tanpa detail, sementara siswa dengan skor menengah mulai menambahkan detail terbatas. Siswa dengan tingkat elaborasi tinggi mampu menghadirkan detail yang kompleks, rapi, dan estetis, menunjukkan kemampuan mereka dalam mengembangkan ide secara mendalam dan memperhatikan unsur keindahan karya.

Dengan demikian, keempat aspek tersebut, orisinalitas, keluwesan, kelancaran, dan elaborasi menjadi acuan utama dalam menilai tingkat kreativitas menggambar siswa. Aspek-aspek ini saling melengkapi dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, berimajinasi, serta menghasilkan karya yang unik, variatif, dan estetis melalui kegiatan menggambar.

**Bagan 2. 1 Bagan Indikator Kreativitas**



#### 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Kreativitas dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal). Faktor-faktor ini saling berinteraksi sehingga menentukan sejauh mana kreativitas dapat berkembang.<sup>46</sup>

##### a. Faktor Internal

Faktor internal yang berkaitan dengan kondisi psikologis dan karakteristik pribadi individu. Menurut Fatmawati (2022), beberapa faktor internal yang mempengaruhi kreativitas antara lain:<sup>47</sup>

- 1) Kecerdasan, kemampuan kognitif yang mendukung proses berpikir kreatif.
- 2) Motivasi, dorongan internal yang membuat individu terus berupaya menemukan ide baru.
- 3) Minat, ketertarikan terhadap suatu bidang yang mendorong eksplorasi kreatif.
- 4) Kepribadian, misalnya keberanian mengambil risiko, rasa ingin tahu dan keterbukaan pada pengalaman baru.

<sup>46</sup> Hasrienna, O., Rais, F., & Amalyah, A. F. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada kreativitas dan inovasi di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pedagogik dan Teknologi*, 3(1), 1–15.

<sup>47</sup> Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195.

## b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan sosial dan fisik yang mendukung perkembangan kreativitas. Hasanah dan Suyadi (2023) menegaskan bahwa beberapa faktor eksternal yang berpengaruh adalah:<sup>48</sup>

- 1) Lingkungan keluarga, berupa dukungan, kebebasan berekspresi, dan penghargaan terhadap ide anak.
- 2) Lingkungan sekolah, terutama iklim belajar yang kondusif dan guru yang mendorong eksplorasi ide.
- 3) Metode pembelajaran, strategi pengajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen, berdiskusi, dan berkreasi.

Witarsa, Herlina, dan Sofiarni (2024) menambahkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi menjadi salah satu faktor eksternal yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.<sup>49</sup> Melalui pendekatan ini, siswa dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai minat, bakat, dan gaya belajar sehingga potensi kreatif mereka berkembang optimal.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh sinergi antara faktor internal (kecerdasan, motivasi, minat, kepribadian) dan faktor eksternal (keluarga, sekolah, metode pembelajaran). Jika keduanya berkembang seimbang, maka kreativitas siswa dapat tumbuh dengan maksimal.

## D. *Meta Animated Drawings*

### 1. Latar Belakang Pengembangan *Meta Animated Drawings*

Pengembangan *Meta Animated Drawings* oleh *Meta AI Research* muncul sebagai respons terhadap tantangan dalam mengenali dan menghidupkan gambar tangan anak-anak yang sangat bervariasi dalam gaya, perspektif, detail, dan proporsi. Anak-anak sering menggambar figur manusia atau “karakter seperti manusia” dengan cara yang abstrak,

---

<sup>48</sup> Hasanah, N., & Suyadi. (2023). Pengembangan kreativitas dan konsep diri anak sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(3), 101–115.

<sup>49</sup> Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.

asimetris, serta kadang tidak konsisten dalam perspektif; hal ini membuat pengolahan otomatis (oleh AI) menjadi sulit dibandingkan dengan gambar realistis atau foto.<sup>50</sup>

Meta menyadari bahwa sebagian besar model AI sebelumnya terutama model deteksi objek atau segmentasi telah dilatih terutama menggunakan gambar-gambar nyata (fotografi) atau gaya yang realistis.<sup>51</sup> Gambar tangan anak-anak memiliki sifat-sifat seperti garis yang tidak halus, perspektif yang “terpelintir” (*twisted perspective*), penempatan elemen yang tidak proporsional, dan latar belakang yang penuh noise atau elemen selain figur manusia.<sup>3</sup> Ini menyebabkan tantangan dalam beberapa tahap, seperti:

- a. Pendeteksian figur manusia manusiawi di antara objek lain.
- b. Segmentasi figur dari latar belakang atau elemen lain secara akurat.
- c. Penentuan posisi sendi/sumbu gerak (*pose estimation*) yang dapat digunakan untuk animasi.<sup>52</sup>

Untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut, *Meta AI Research* mengembangkan *Animated Drawings* dengan beberapa tujuan spesifik:

- a. Menghasilkan sistem yang mampu secara otomatis menganalisis gambar tangan anak-anak yang abstrak dan variatif, mengidentifikasi figur manusia dengan baik, serta memisahkannya dari latar belakang dan elemen tak relevan.
- b. Membangun *pipeline* yang lengkap: dari deteksi objek, segmentasi, estimasi pose, hingga animasi.
- c. Membuat antarmuka yang mudah untuk digunakan (*user friendly*), bahkan untuk pengguna yang bukan ahli AI. Sebagai contoh, pengguna cukup mengunggah gambar, kemudian sistem melakukan beberapa koreksi kecil jika diperlukan, lalu menghasilkan animasi.
- d. Mengumpulkan dan menyediakan dataset gambar tangan (*amateur drawings*) yang luas dan teranotasi, untuk mendukung pelatihan dan

---

<sup>50</sup> Smith, H. J., Zheng, Q., Li, Y., Jain, S., & Hodgins, J. K. (2023). *A Method for Animating Children's Drawings of the Human Figure*. ACM Transactions on Graphics, SIGGRAPH.

<sup>51</sup> Meta. (2021, December 16). Using AI to Animate Children's Drawings. Meta Technology and Innovation.

<sup>52</sup> Meta. (2023). Animated Drawings uses object detection, pose estimation, segmentation.

penelitian lanjut dalam domain ini. Dataset ini meliputi anotasi seperti *bounding boxes*, mask segmentasi, dan posisi sendi.<sup>53</sup>

Meta meluncurkan *Animated Drawings Demo* pertama pada tahun 2021. Melalui demo web ini, pengguna diundang untuk mengupload gambar mereka yang kemudian dianotasi dan digunakan untuk melatih model AI. Dalam beberapa bulan pertama, lebih dari 1,6 juta gambar diupload ke demo ini, meskipun banyak gambar yang tidak persis sesuai dengan syarat “figur manusia”, yang menunjukkan antusiasme masyarakat yang lebih luas.<sup>54</sup>

Selanjutnya, Meta membuka sebagian kode dan datasetnya (*open source*)—termasuk dataset sekitar 180.000 gambar amatir yang telah dianotasi—agar komunitas penelitian dan pengembang dapat memperluas, memperbaiki, atau membuat varian aplikasi animasi dari gambar tangan tersebut.<sup>55</sup>

## 2. Pengertian dan Prinsip Kerja *Meta Animated Drawings*

*Meta Animated Drawings* merupakan sebuah proyek kecerdasan buatan (AI) yang dikembangkan oleh *Meta AI Research* untuk menghidupkan gambar statis, khususnya gambar tangan atau sketsa anak-anak, menjadi animasi bergerak sederhana. Sistem ini bekerja dengan cara mendeteksi pose tubuh dari gambar, kemudian menambahkan kerangka animasi (*rigging*) yang memungkinkan tokoh pada gambar bergerak, seperti melambatkan tangan atau menari.<sup>56</sup> Teknologi ini pertama kali diperkenalkan Meta pada tahun 2021 melalui platform interaktif daring yang dapat diakses publik dengan alamat [sketch.metademolab.com](https://sketch.metademolab.com).<sup>57</sup>

*Meta Animated Drawings* yang dikembangkan oleh *Meta AI Research* merupakan sistem yang menggabungkan beberapa teknik dalam bidang visi komputer dan grafik komputer (*computer graphics*) untuk mengubah

<sup>53</sup> Meta. (2023). Novel twisted perspective retargeting technique.

<sup>54</sup> Meta. (2021). *Animated Drawings Demo & Amateur Drawings Dataset*.

<sup>55</sup> Meta. (n.d.). *Meta open-sources AI tool to animate drawings*. InfoQ.

<sup>56</sup> Meta AI Research. *Using AI to Animate Children's Drawings*. About Meta. 2021.

<sup>57</sup> Meta DemoLab. *Animated Drawings*. Diakses dari <https://sketch.metademolab.com>

gambar tangan (*amateur drawings*) menjadi animasi bergerak.<sup>58</sup> Proses kerjanya dapat dijelaskan dalam beberapa tahap utama:

a. Deteksi Objek (*Object Detection*)

Langkah pertama dari sistem *Animated Drawings* adalah object detection, yaitu identifikasi figur manusia dalam gambar sketsa. Sistem harus mampu membedakan antara figur manusia dan elemen gambar lain, meskipun gambar tersebut bersifat abstrak dan sangat bervariasi dalam gaya, detail, atau proporsi. Meta menggunakan model deteksi objek yang telah dilatih untuk mengenali karakter manusia dalam konteks gambar nyata dan kemudian memodifikasinya (*fine-tuning*) agar dapat bekerja dengan baik pada gambar anak-anak atau gambar amatir. Deteksi objek ini menghasilkan *bounding box* yang membatasi area di mana figur manusia berada.

b. Segmentasi Gambar (*Image Segmentation*)

Setelah objek manusia terdeteksi, tahap selanjutnya adalah segmentasi: memisahkan piksel-piksel yang termasuk figur manusia dari latar belakang atau elemen-elemen lain yang tidak relevan. Ini penting agar bagian tubuh figur tersebut dapat dianalisis secara terpisah, tanpa gangguan dari artefak latar belakang, noise, atau coretan yang tidak teratur. Meta memanfaatkan teknik segmentasi berbasis visi komputer dan image processing untuk menghasilkan mask atau topeng digital yang bersih dari figur manusia, sehingga gambar figur dapat diproses lebih lanjut.

c. Estimasi Pose (*Pose Estimation*)

Estimasi pose adalah tahap kunci dalam *Animated Drawings*, dimana sistem menemukan dan menandai posisi sendi (*key points*) seperti kepala, bahu, siku, pinggul, lutut, dan sebagainya. Tujuannya adalah agar sistem tahu bagaimana figur harus bergerak. Karena gambar tangan biasanya abstrak dan terkadang sangat sederhana atau minimalis,

---

<sup>58</sup> InfoQ. (2023, April 23). Meta Open-Sourced AI Tool to Animate Child and Amateur Drawings of Human Figure. *InfoQ*.

model estimasi pose harus dibuat agar toleran terhadap gaya yang berbeda, ketidaksempurnaan garis, dan variasi dalam proporsi gambar. Estimasi pose ini memungkinkan *rigging* (pemasangan rangka atau skeleton) pada gambar agar dapat digerakkan.

d. Animasi dan Grafik Kontrol (*Animation & Rendering*)

Setelah figur manusia terdeteksi, tersegmentasi, dan pose-nya diestimasi, sistem selanjutnya menerapkan teknik grafik tradisional untuk melakukan animasi. Proses ini termasuk pembuatan skeleton virtual (*rigging*), pengikatan (*skinning*) bagian-bagian gambar ke skeleton, dan penggunaan data gerak (*motion capture* atau *preset animasi*) untuk menggerakkan figur tersebut. Animasi juga melibatkan motion retargeting, yaitu penggunaan klip gerakan (*motion clip*) dari performers manusia atau animasi preset agar figur gambar bisa melakukan gerakan seperti berjalan, melompat, atau bergerak sesuai pilihan pengguna.

e. Interaksi Pengguna dan Koreksi Manual

Meskipun banyak tahapan dilakukan otomatis, *Animated Drawings* menyediakan antarmuka pengguna yang memungkinkan koreksi manual, misalnya pengguna dapat memperbaiki kotak penangkapan (*capture box*), menggambar ulang atau menghapus bagian yang salah, atau menandai sendi (*joints*) jika model estimasi otomatis kurang tepat. Interaksi ini penting agar hasil akhir animasi tetap sesuai harapan pengguna, terutama karena gambar tangan amatir seringkali memiliki elemen yang tidak standar.<sup>59</sup>

### 3. Kelebihan dan Keterbatasan *Meta Animated Drawings*

Tujuan utama peluncuran *Meta Animated Drawings* adalah memberikan sarana kreatif sekaligus eksperimental untuk memanfaatkan AI dalam mendukung ekspresi seni anak-anak. Dalam konteks pendidikan, keberadaan media berbasis animasi ini dapat dijadikan sebagai media

---

<sup>59</sup> Times of India. (2023, April 14). Meta's new AI project can turn doodles into animations. *Times of India*.

pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan menggambar. Penelitian-penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media animasi mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dibandingkan metode pembelajaran konvensional.<sup>60</sup>

Lebih lanjut, penelitian mengenai *animation-based learning* pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa integrasi animasi dalam proses belajar dapat menstimulasi ekspresi menggambar anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis animasi valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan perkembangan keterampilan menggambar anak.<sup>61</sup> Sejalan dengan itu, studi lain menemukan bahwa penggunaan animasi komputer dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih efektif dibandingkan strategi instruksional tertentu, khususnya dalam hal peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.<sup>62</sup>

Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan *Meta Animated Drawings*. Pertama, sistem ini bekerja optimal hanya pada gambar figur manusia dengan anggota tubuh yang jelas. Kedua, hasil animasi sangat bergantung pada kualitas gambar input, sehingga sketsa abstrak seringkali tidak terdeteksi dengan baik. Ketiga, isu etika dan privasi muncul ketika gambar anak harus diunggah ke platform daring.<sup>63</sup>

## **E. Mata Pelajaran Seni Budaya**

### **1. Kedudukan Mata Pelajaran Seni Budaya di SD/MI**

Mata pelajaran seni budaya memiliki peran strategis dalam pengembangan potensi peserta didik di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Kedudukan seni budaya tidak hanya sebagai sarana

---

<sup>60</sup> Suryani, I., & Pramudiani, P. (2020). *Pemanfaatan Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Dasar.

<sup>61</sup> Prayitno, P. et al. (2020). *Animation-Based Learning Model to Stimulate Drawing Work in Children Aged 5–6 Years*. International Journal of Instruction, 13(2), 345–360.

<sup>62</sup> Lowe, R. & Schnotz, W. (2014). *Learning with Animation: Research Implications for Design*. Cambridge University Press.

<sup>63</sup> Edutopia. (2024). *AI Tool Demo: Bringing Student Art to Life*.

penyaluran ekspresi estetis, tetapi juga sebagai media pendidikan nilai, kreativitas, dan keterampilan hidup.<sup>64</sup>

Menurut kurikulum nasional, seni budaya dipandang sebagai bagian integral dari pendidikan dasar yang berfungsi menumbuhkan kepekaan rasa, apresiasi seni, serta keterampilan berkesenian yang relevan dengan perkembangan anak.<sup>65</sup> Dengan demikian, mata pelajaran ini menduduki posisi penting dalam pembentukan kepribadian siswa yang berkarakter, kreatif, dan berbudaya. Kedudukan mata pelajaran seni budaya di SD/MI dijelaskan secara lebih terperinci sebagai berikut:

a. Seni Budaya sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas

Seni budaya berfungsi untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak. Melalui aktivitas menggambar, menari, bernyanyi, atau berteater, anak dapat menyalurkan gagasan serta emosinya secara konstruktif.<sup>66</sup> Kreativitas yang dibentuk melalui kegiatan seni di SD/MI menjadi bekal penting bagi anak dalam menghadapi tantangan pembelajaran di tingkat selanjutnya maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Seni Budaya sebagai Media Pendidikan Nilai dan Karakter

Kedudukan seni budaya juga erat kaitannya dengan pendidikan nilai. Seni memiliki kekuatan untuk menanamkan sikap disiplin, kerjasama, toleransi, dan apresiasi terhadap keberagaman budaya.<sup>67</sup> Dalam konteks pendidikan dasar, kegiatan seni dapat memperkenalkan anak pada nilai-nilai luhur bangsa sekaligus memperkokoh identitas kebudayaan nasional.

c. Seni Budaya dalam Kurikulum Pendidikan Dasar

Dalam kerangka kurikulum di Indonesia, seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran wajib di SD/MI yang mengintegrasikan unsur

---

<sup>64</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

<sup>65</sup> Kemendikbud. (2017). *Kurikulum 2013 Pendidikan Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

<sup>66</sup> Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>67</sup> Wibowo, A. (2016). Pendidikan karakter melalui pembelajaran seni budaya. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 58–72.

seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni drama.<sup>68</sup> Kedudukan mata pelajaran ini disejajarkan dengan mata pelajaran lain seperti Matematika, Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam, karena diyakini memiliki kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik.<sup>69</sup> Dengan demikian, seni budaya dipandang bukan sebagai pelajaran tambahan, melainkan bagian esensial dari pendidikan dasar.

d. Seni Budaya sebagai Wahana Apresiasi dan Pelestarian Budaya

Kedudukan seni budaya di SD/MI juga terkait dengan perannya sebagai wahana apresiasi budaya. Anak diperkenalkan dengan kekayaan seni dan budaya lokal maupun nasional sehingga terbentuk rasa bangga dan tanggung jawab untuk melestarikannya.<sup>70</sup> Dengan cara ini, seni budaya turut serta dalam membentuk generasi yang memiliki kesadaran budaya serta berkontribusi terhadap pelestarian warisan budaya bangsa.

## 2. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Seni Budaya Kelas IV SD/MI

### a. Capaian Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Fase B

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B dibagi menjadi 5 elemen sebagai berikut:

- 1) Mengalami (*Experiencing*): Peserta didik dapat memahami unsur rupa dan prinsip desain di lingkungan sekitarnya. Peserta didik dapat menyimpulkan hasil pengamatan dan pemahaman dua atau lebih unsur rupa dan satu prinsip desain.
- 2) Merefleksikan (*Reflecting*): Peserta didik dapat menilai karya dan penciptaan karya seni rupa dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang telah dipelajari.

<sup>68</sup> Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>69</sup> Suryana, D. (2019). Pentingnya pendidikan seni budaya dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 112–123.

<sup>70</sup> Rachmawati, Y. (2018). Apresiasi budaya lokal dalam pembelajaran seni di sekolah dasar. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 10(1), 25–36.

- 3) Berpikir dan bekerja secara artistik (*Thinking and working artistically*): Peserta didik mampu menerapkan pengalamannya sebagai sumber gagasan dalam berkarya.

Peserta didik mampu mengenali karakteristik khusus suatu alat dan bahan dasar yang tersedia di lingkungan sekitar, kemudian secara mandiri menggunakan alat dan bahan tersebut.

- 4) Menciptakan (*Making/Creating*): Peserta didik dapat membuat karya rupa berdasarkan gagasannya sendiri atau mengambil inspirasi dari luar dirinya dengan menggunakan unsur garis, warna, bentuk dan bangun. Peserta didik menerapkan prinsip keseimbangan dalam menyusun unsur-unsur rupa yang digunakan.
- 5) Berdampak (*Impacting*): Peserta didik mampu memberikan respons terhadap kejadian sehari-hari dan keadaan lingkungan sekitar melalui karya seni rupa yang memberi dampak positif bagi dirinya dan lingkungan terkecilnya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) Fase B**

Tujuan Pembelajaran Seni Rupa Fase B adalah sebagai berikut:

- 1) Mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman visual keseharian menggunakan garis, pijak, dan proporsi.
- 2) Mengenal dan menggunakan alat bahan, prosedur teknik menggambar, mewarnai, membentuk memotong, dan merekat.
- 3) Menciptakan karya dua dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
- 4) Menciptakan karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
- 5) Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya.
- 6) Menggunakan berbagai prosedur secara terbiasa dalam berkarya seni rupa.
- 7) Mengetahui dan memahami secara konsisten faktor keselamatan kerja.
- 8) Menciptakan karya sendiri dengan perasaan dan minat.

Tabel 2. 1 Elemen, CP, TP dan ATP Seni Rupa Fase B

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Mengalami ( <i>Experiencing</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman kesehariannya secara visual dengan menggunakan garis pijak dan proporsi walaupun masih berdasarkan penglihatan sendiri. Peserta didik mengenali dan dapat menggunakan alat, bahan dan prosedur dasar dalam menggambar, mewarnai, membentuk, memotong, dan merekat.	Mengapresiasi: 1. Mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman visual keseharian menggunakan garis, pijak, dan proporsi. 2. Mengenal dan menggunakan alat bahan, prosedur teknik menggambar, mewarnai, membentuk memotong, dan merekat.	1. Mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman visual keseharian menggunakan garis, pijak, dan proporsi. 2. Mengenal dan menggunakan alat bahan, prosedur teknik menggambar, mewarnai, membentuk memotong, dan merekat. 3. Menciptakan karya dua dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.
Menciptakan ( <i>Making/Creating</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya 2 atau 3 dimensi dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.	Mengkreasi: 1. Menciptakan karya dua dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. 2. Menciptakan karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna.	4. Menciptakan karya tiga dimensi dengan mengeksplorasi elemen garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna. 5. Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya.
Merefleksikan ( <i>Reflecting</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas karya seni dari orang lain atau era atau budaya tertentu) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.	Mengapresiasi: 1. Mengenali dan menceritakan fokus karya yang dibuat sendiri atau karya lainnya.	6. Menggunakan berbagai prosedur secara terbiasa dalam berkarya seni rupa. 7. Mengetahui dan memahami secara konsisten faktor keselamatan kerja.
Berpikir dan Bekerja Artistik ( <i>Thinking and Working Artistically</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka	Mengapresiasi: 1. Menggunakan berbagai prosedur secara terbiasa dalam berkarya seni rupa.	8. Menciptakan karya sendiri dengan perasaan dan minat.

	pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	2. Mengetahui dan memahami secara konsisten faktor keselamatan kerja.	
Berdampak ( <i>Impacting</i> )	Pada akhir fase B, peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.	Mengkreasi: 1. Menciptakan karya sendiri dengan perasaan dan minat atau dengan konteks lingkungannya.	

(Sumber: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Alur tujuan pembelajaran seni budaya (seni rupa) fase B.*)

Adapun Tujuan Pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu memahami konsep dasar menggambar sketsa, khususnya sketsa karakter imajinasi yang terdiri atas kepala, badan, tangan, dan kaki, sebagai langkah awal dalam menciptakan karya visual.
- 2) Siswa mampu membuat sketsa karakter imajinasi sederhana berdasarkan petunjuk visual dan demonstrasi yang ditampilkan dalam media *Meta Animated Drawings*.
- 3) Siswa mampu mengembangkan kreativitas dalam menggambar melalui eksplorasi bentuk, gaya, dan ide imajinatif ketika menciptakan karakter sesuai imajinasi masing-masing.
- 4) Siswa mampu menggunakan media *Meta Animated Drawings* secara mandiri maupun terbimbing untuk memperdalam pemahaman tentang langkah-langkah menggambar sketsa karakter.
- 5) Siswa mampu menunjukkan keberanian berekspresi dalam berkarya seni, ditandai dengan kemampuan menuangkan gagasan visual tanpa takut salah dan mencoba variasi bentuk yang baru.

### 3. Materi Pokok Seni Budaya Kurikulum Merdeka di Kelas IV SD/MI

Materi pokok seni budaya dalam Kurikulum Merdeka untuk kelas IV SD/MI, khususnya pada bidang seni rupa, disusun secara bertahap untuk mengembangkan keterampilan dasar, kreativitas, serta apresiasi seni siswa.

Buku pegangan guru menegaskan bahwa pembelajaran seni rupa di kelas IV diarahkan pada penguasaan keterampilan menggambar, mengenali alat dan bahan, mengkreasikan karya, membangun konstruksi sederhana, menanggapi karya seni, dan menghasilkan karya yang berdampak bagi lingkungan sekitar.<sup>71</sup>

a. Menggambar Sketsa

Bab pertama menekankan pada keterampilan dasar membuat sketsa. Sketsa dipandang sebagai fondasi keterampilan seni rupa karena melatih kepekaan observasi, proporsi, serta kecepatan tangan dalam menuangkan gagasan ke bentuk visual.<sup>72</sup> Kegiatan ini mengajarkan siswa untuk menuangkan ide sederhana dalam bentuk gambar garis, baik dari objek nyata maupun imajinasi.

b. Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan

Materi pokok selanjutnya adalah pemahaman mengenai karakteristik berbagai alat dan bahan seni rupa.<sup>73</sup> Siswa diperkenalkan pada fungsi, sifat, serta cara penggunaan alat dan bahan, seperti pensil, krayon, cat air, kertas, atau tanah liat. Pengetahuan ini penting agar siswa dapat memilih media yang sesuai dalam berkarya serta menghargai nilai estetika dan teknis dari sebuah karya seni.

c. Mengkreasikan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi

Pada bab ini, pembelajaran difokuskan pada pengembangan keterampilan siswa dalam menciptakan karya dua dimensi, seperti gambar dan lukisan, serta karya tiga dimensi, seperti patung atau kerajinan sederhana.<sup>74</sup> Materi ini bertujuan menstimulasi imajinasi sekaligus melatih koordinasi motorik halus.

d. Membuat Konstruksi Sederhana

Bab keempat membimbing siswa untuk membuat konstruksi dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar.<sup>75</sup>

---

<sup>71</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Seni Rupa: Buku Guru SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

<sup>72</sup> Ibid., Bab I Menggambar Sketsa.

<sup>73</sup> Ibid., Bab II Menelaah Karakteristik Alat dan Bahan.

<sup>74</sup> Ibid., Bab III Mengkreasikan Karya Seni Rupa Dua Dimensi dan Tiga Dimensi.

<sup>75</sup> Ibid., Bab IV Membuat Konstruksi Sederhana.

Kegiatan ini bukan hanya melatih keterampilan teknis, tetapi juga menanamkan nilai kreativitas, ketekunan, dan kesadaran terhadap keberlanjutan lingkungan melalui penggunaan bahan daur ulang.

e. Menanggapi Karya Seni Rupa

Seni tidak hanya dihasilkan tetapi juga diapresiasi. Pada bab kelima, siswa dilatih untuk memberikan tanggapan terhadap karya seni rupa.<sup>76</sup> Kegiatan apresiasi ini mencakup mengamati, mendeskripsikan, menilai, serta mengkomunikasikan pendapat secara santun tentang sebuah karya seni, baik karya sendiri maupun karya orang lain.

f. Membuat Karya Seni yang Berdampak

Materi terakhir menekankan pada pembuatan karya seni yang memiliki nilai guna dan dampak positif terhadap lingkungan sosial maupun alam sekitar.<sup>77</sup> Siswa diajak untuk berpikir kreatif dan kritis dalam menghasilkan karya seni yang tidak hanya indah, tetapi juga bermanfaat, misalnya dalam bentuk kerajinan ramah lingkungan.

## F. Materi Seni Rupa

### 1. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang wujudnya dapat ditangkap oleh indera penglihatan, dan dalam banyak pendapat juga oleh indera rabaan. Menurut Suwaji Bastomi, “seni rupa adalah jenis seni yang ada rupanya, artinya seni yang wujudnya dapat dilihat dengan indera penglihatan dan diraba” sehingga sering disebut seni visual.<sup>78</sup> Sementara itu, dalam kajian pendidikan seni di Indonesia, Sofyan Salam menyatakan bahwa “seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indera mata” (titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, gelap-terang, ruang).<sup>79</sup>

Dalam konteks lebih operasional, seni rupa dapat diartikan sebagai karya manusia dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi yang

<sup>76</sup> Ibid., Bab V Menanggapi Karya Seni Rupa.

<sup>77</sup> Ibid., Bab VI Membuat Karya Seni yang Berdampak.

<sup>78</sup> Bastomi, S. (1992). *Seni dan budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang Press.

<sup>79</sup> Salam, S. dalam Sumanto (2006). *Hakikat Pembelajaran Seni Rupa, Seni Budaya, dan Keterampilan*.

mengandung nilai keindahan dan dapat dilihat atau diraba oleh penikmatnya.<sup>80</sup> Pengertian ini menegaskan bahwa karya seni rupa tidak sekedar memenuhi fungsi dekoratif atau praktis, tetapi juga memiliki dimensi estetis yang diarahkan pada pengalaman keindahan melalui medium rupa.

Lebih lanjut, definisi tersebut menunjukkan tiga aspek pokok yang melekat pada seni rupa: (a) medium rupa/visual (yakni unsur-unsur rupa berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang), (b) kelas bentuk dua atau tiga dimensi sebagai arena manifestasi/material karya, dan (c) nilai estetis yang timbul dari pengalaman estetik penikmat. Karena itu, guru dan peneliti pendidikan seni perlu memahami bahwa pembelajaran seni rupa bukan hanya soal menguasai teknik atau ketrampilan tangan semata, tetapi juga penghayatan terhadap wujud visual dan nilai estetika yang terkandung dalam karya.

Dengan demikian, definisi seni rupa yang dipakai dalam penelitian ini diambil sebagai karya visual manusia, baik dua maupun tiga dimensi, yang wujudnya dapat dilihat atau diraba, mengandung unsur-unsur rupa dan prinsip estetika, dan dirancang untuk menghasilkan pengalaman keindahan atau makna estetik. Pengertian ini menjadi landasan bagi pembahasan selanjutnya terkait unsur, klasifikasi, dan fungsi seni rupa dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.

## **2. Unsur dan Prinsip Seni Rupa**

Dalam seni rupa, unsur dan prinsip merupakan dua komponen yang saling berkaitan dalam membentuk kesatuan visual yang harmonis. Unsur seni rupa adalah elemen dasar pembentuk karya seni rupa, sedangkan prinsip merupakan cara mengatur unsur-unsur tersebut agar menghasilkan komposisi yang bernilai estetis.<sup>81</sup>

Menurut Sumanto, unsur seni rupa meliputi titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.<sup>82</sup> Titik merupakan unsur

---

<sup>80</sup> Simbolon, B. O. M. (2018). "Meningkatkan Kreativitas Seni" *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 15(2).

<sup>81</sup> Sudarma, I. K. (2020). *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

<sup>82</sup> Sumanto. (2006). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

paling sederhana yang menjadi dasar terbentuknya garis, sedangkan garis dapat menimbulkan kesan gerak dan arah. Bidang dan bentuk merupakan hasil dari penggabungan beberapa garis yang menghasilkan wujud dua atau tiga dimensi. Ruang memberi kesan kedalaman pada karya, sedangkan warna dan tekstur menambah nilai ekspresif dan visual. Unsur gelap terang berfungsi menciptakan kesan volume serta kontras yang memperkuat ilusi ruang.<sup>83</sup>

Sementara itu, prinsip seni rupa adalah aturan atau kaidah yang digunakan untuk mengolah unsur-unsur rupa agar tercipta karya yang seimbang, selaras, dan indah.<sup>84</sup> Menurut Soedarso, prinsip seni rupa mencakup kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), irama (*rhythm*), proporsi (*proportion*), penekanan (*emphasis*), dan keselarasan (*harmony*).<sup>85</sup> Kesatuan mengacu pada keterpaduan antar unsur dalam karya, keseimbangan berkaitan dengan distribusi bobot visual, dan irama menimbulkan kesan gerak atau pengulangan. Proporsi berhubungan dengan perbandingan ukuran antar unsur, sedangkan penekanan memberi titik perhatian utama dalam karya, dan keselarasan menciptakan hubungan yang menyenangkan secara visual.<sup>86</sup>

Dengan demikian, pemahaman terhadap unsur dan prinsip seni rupa sangat penting dalam kegiatan pembelajaran seni, terutama untuk membangun kemampuan apresiasi dan keterampilan mencipta siswa. Penerapan unsur dan prinsip tersebut menjadi dasar bagi siswa dalam mengekspresikan ide dan perasaan ke dalam bentuk visual yang estetis serta bermakna.

### 3. Fungsi Seni Rupa

Seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi keindahan, tetapi juga memiliki peran yang penting dalam kehidupan, baik secara

---

<sup>83</sup> Siregar, M. (2021). "Analisis Unsur dan Prinsip Seni Rupa dalam Pembelajaran SBdP di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 105–114.

<sup>84</sup> Fitria, D. (2022). "Pemahaman Unsur dan Prinsip Seni Rupa dalam Pembelajaran Seni Budaya." *Jurnal ESTETIKA: Pendidikan Seni dan Budaya*, 14(1), 45–52.

<sup>85</sup> Soedarso. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

<sup>86</sup> Rahayu, N. (2023). *Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Seni untuk Meningkatkan Estetika Siswa*. *Jurnal Edukasia: Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 89–96.

individual, sosial, maupun edukatif.<sup>87</sup> Fungsi seni rupa dapat dipahami dari berbagai perspektif, yaitu fungsi personal, fungsi sosial, dan fungsi edukatif.

Pertama, fungsi personal (individual). Seni rupa berfungsi sebagai sarana ekspresi diri dan media komunikasi perasaan, pikiran, serta pengalaman batin seseorang. Melalui karya seni rupa, individu dapat menyalurkan emosi dan gagasan secara simbolik. Misalnya, dalam kegiatan menggambar atau melukis, siswa dapat mengekspresikan imajinasi dan perasaannya terhadap lingkungan sekitar.<sup>88</sup>

Kedua, fungsi sosial. Seni rupa memiliki peran sosial dalam membangun interaksi budaya dan nilai estetika dalam masyarakat. Karya seni rupa tradisional seperti batik, ukiran, dan anyaman tidak hanya menjadi hasil ekspresi estetis, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial, moral, dan spiritual masyarakat. Seni rupa menjadi alat komunikasi visual yang menghubungkan manusia dengan budaya dan lingkungannya, serta memperkuat identitas kebangsaan melalui simbol-simbol budaya lokal.<sup>89</sup>

Ketiga, fungsi edukatif. Dalam konteks pendidikan, seni rupa berperan penting dalam mengembangkan potensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.<sup>90</sup> Melalui kegiatan seni rupa, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, menghargai keindahan, serta bekerja secara mandiri maupun kolaboratif. Pembelajaran seni rupa membantu menumbuhkan kemampuan apresiasi estetika, empati sosial, dan sikap toleran terhadap perbedaan ekspresi. Oleh karena itu, fungsi seni rupa dalam pendidikan tidak hanya menghasilkan keterampilan teknis, tetapi juga membentuk kepribadian dan karakter yang berbudaya.

Dengan demikian, seni rupa memiliki fungsi yang multidimensi: sebagai wahana ekspresi pribadi, media sosial budaya, dan sarana pendidikan karakter. Keseluruhan fungsi tersebut menunjukkan bahwa seni rupa tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dan pembelajaran di

---

<sup>87</sup> Sudarma, I. K. (2020). *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

<sup>88</sup> Sumanto. (2006). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>89</sup> Prasetyo, B. (2021). "Peran Seni Rupa dalam Pelestarian Identitas Budaya Lokal." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*, 3(1), 25–33.

<sup>90</sup> Rahayu, N. (2023). *Kreativitas dan Inovasi Pembelajaran Seni untuk Meningkatkan Estetika Siswa*. *Jurnal Edukasia: Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 89–96.

sekolah, karena berkontribusi pada pembentukan pribadi yang kreatif, estetis, dan berkarakter.

#### 4. Klasifikasi Seni Rupa

Seni rupa memiliki ragam bentuk dan jenis yang diklasifikasikan berdasarkan dimensi, fungsi, serta tujuan penciptaannya. Berikut adalah rincian klasifikasi seni rupa:

##### a. Berdasarkan dimensi karya

Dilihat dari dimensinya, seni rupa dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu seni rupa dua dimensi (2D) dan seni rupa tiga dimensi (3D).<sup>91</sup>

Seni rupa dua dimensi (2D) adalah karya seni yang hanya memiliki ukuran panjang dan ukuran lebar tanpa kedalaman ruang.<sup>92</sup> Jenis karya ini hanya bisa dilihat dari satu arah pandang. Contoh seni rupa dua dimensi antara lain lukisan, gambar, seni grafis, batik, dan ilustrasi.

Sebaliknya, seni rupa tiga dimensi (3D) memiliki ukuran panjang, lebar, dan ukuran tinggi, sehingga memiliki volume dan bisa dilihat dari berbagai arah pandang.<sup>93</sup> Contohnya meliputi patung, kriya kayu, keramik, anyaman, serta karya instalasi. Seni rupa tiga dimensi cenderung menampilkan aspek bentuk dan ruang yang nyata, sehingga memberikan pengalaman visual sekaligus taktil bagi penikmatnya.

##### b. Berdasarkan fungsinya

Selain berdasarkan dimensinya, seni rupa juga diklasifikasikan berdasarkan fungsi atau tujuannya, yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan (desain/kriya).<sup>94</sup>

Seni rupa murni merupakan karya yang diciptakan semata-mata untuk keindahan dan ekspresi pribadi senimannya, tanpa

<sup>91</sup> Sumanto. (2006). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>92</sup> Fitria, D. (2022). "Pemahaman Unsur dan Prinsip Seni Rupa dalam Pembelajaran Seni Budaya." *Jurnal ESTETIKA: Pendidikan Seni dan Budaya*, 14(1), 45–52.

<sup>93</sup> Soedarso. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

<sup>94</sup> Simbolon, B. O. M. (2018). "Meningkatkan Kreativitas Seni dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 15(2), 33–42.

memperhatikan fungsi pakai.<sup>95</sup> Contohnya adalah lukisan, patung, dan karya instalasi yang menonjolkan nilai estetis.

Sementara itu, seni rupa terapan (*applied art*) adalah karya seni yang mengutamakan fungsi praktis tanpa meninggalkan nilai keindahan.<sup>96</sup> Contohnya antara lain desain interior, batik, ukiran, kriya logam, tenun, dan kerajinan tangan. Karya seni terapan memiliki nilai ganda: estetis dan fungsional.

c. Berdasarkan gaya dan coraknya

Seni rupa juga dapat diklasifikasikan berdasarkan gaya dan corak. Menurut Soedarso, gaya karya seni rupa mencerminkan cara seniman mengekspresikan ide dan kepribadiannya, sedangkan corak berkaitan dengan karakter visual yang muncul dalam karya. Corak seni rupa di Indonesia meliputi corak realistik, deformatif, dan nonrepresentatif (abstrak).<sup>97</sup>

Corak realis berupaya menampilkan objek sebagaimana bentuk aslinya. Corak deformatif menampilkan bentuk yang telah mengalami penyederhanaan atau pengayaan. Corak abstrak menampilkan bentuk-bentuk yang tidak menyerupai objek nyata dan lebih menonjolkan ekspresi visual.<sup>98</sup>

## G. Menggambar

### 1. Pengertian Menggambar

Menggambar merupakan salah satu bentuk kegiatan seni rupa yang paling mendasar dan telah menjadi bagian kehidupan manusia sejak masa prasejarah. Kegiatan menggambar tidak hanya sebatas membuat goresan garis pada bidang datar, tetapi juga sebagai sarana ekspresi, komunikasi, dan pengembangan kreativitas.<sup>99</sup>

<sup>95</sup> Soedarso, S. P. (2010). *Melacak Makna Seni*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

<sup>96</sup> Prasetyo, B. (2021). "Peran Seni Rupa dalam Pelestarian Identitas Budaya Lokal." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*, 3(1), 25–33.

<sup>97</sup> Nasution, S. H. (2024). *Kreativitas: Pengertian dan Pengembangannya dalam Konteks Pendidikan*. Repository UIN.

<sup>98</sup> Ardiansyah, R. (2023). "Analisis Corak Karya Seni Lukis Modern Indonesia." *Jurnal Seni dan Desain Nusantara*, 5(2), 77–86.

<sup>99</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

Menurut Soedarso, menggambar adalah kegiatan menyalurkan gagasan, perasaan, dan pengalaman melalui garis, bentuk, dan warna pada media dua dimensi.<sup>100</sup> Definisi ini menunjukkan bahwa menggambar memiliki fungsi lebih dari sekadar kegiatan teknis, melainkan juga sebagai media mengekspresikan isi hati dan pikiran.

Sementara itu, Sumanto menjelaskan bahwa menggambar merupakan proses visualisasi ide dan imajinasi yang diwujudkan dalam bentuk simbol-simbol visual, baik berupa garis, bidang, maupun warna.<sup>101</sup> Pandangan ini menekankan peran menggambar sebagai sarana representasi imajinasi yang memungkinkan peserta didik menuangkan kreativitasnya ke dalam bentuk visual yang nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah aktivitas kreatif dalam menuangkan gagasan, perasaan, dan imajinasi melalui media dua dimensi, dengan tujuan estetis maupun edukatif. Hal ini menjadikan menggambar sebagai salah satu materi yang penting dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

## 2. Macam-Macam Teknik Menggambar

Dalam seni rupa, kegiatan menggambar dapat dilakukan dengan berbagai teknik sesuai tujuan, media, dan hasil yang ingin dicapai. Teknik menggambar merupakan cara atau metode yang digunakan untuk menciptakan sebuah gambar agar memiliki nilai estetika dan ekspresif.<sup>102</sup> Pemilihan teknik sangat berpengaruh terhadap hasil akhir karya, karena setiap teknik memiliki karakteristik tersendiri.

### a. Teknik Arsir

Teknik arsir dilakukan dengan membuat garis-garis sejajar atau menyilang untuk menampilkan kesan gelap terang, bayangan, dan tekstur pada gambar.<sup>103</sup> Arsir digunakan untuk menampilkan dimensi kedalaman dan volume objek, sehingga gambar terlihat lebih hidup.

---

<sup>100</sup> Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

<sup>101</sup> Sumanto. (2005). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>102</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

<sup>103</sup> Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta..

b. Teknik *Dussel* (Gosok)

Teknik *dussel* adalah teknik menggambar dengan cara menggosokkan media gambar, seperti pensil atau krayon, sehingga menghasilkan gradasi halus.<sup>104</sup> Teknik ini sering dipakai untuk memberikan efek bayangan yang lembut, sehingga gambar terlihat lebih realistis.

c. Teknik Pointilis

Pointilis adalah teknik menggambar dengan cara menggunakan titik-titik kecil untuk membentuk gambar.<sup>105</sup> Semakin rapat titik-titik yang dibuat, semakin gelap kesan yang dihasilkan. Teknik ini memerlukan ketelitian dan kesabaran tinggi, namun mampu menghadirkan nilai estetika yang khas.

d. Teknik Blok (*Silhouette*)

Teknik blok adalah teknik menggambar dengan cara menutup objek dengan satu warna pekat sehingga menimbulkan siluet.<sup>106</sup> Biasanya digunakan untuk menggambarkan bentuk dasar atau bayangan suatu objek, serta menonjolkan kesan dramatis pada karya seni rupa.

e. Teknik Aquarel

Teknik aquarel menggunakan cat air atau tinta dengan sapuan tipis dan transparan sehingga menghasilkan efek warna yang lembut.<sup>107</sup> Teknik ini menekankan pada penguasaan komposisi warna dan permainan transparansi untuk menghasilkan karya dengan nuansa ekspresif.

Berbagai teknik tersebut menunjukkan bahwa menggambar bukan hanya sekedar keterampilan membuat garis dan bentuk, melainkan juga penguasaan metode dalam menciptakan nilai estetis dan ekspresif. Dengan mempelajari berbagai teknik menggambar, peserta didik diharapkan mampu

---

<sup>104</sup> Sumanto. (2005). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>105</sup> Gunawan, A. (2017). Eksplorasi teknik menggambar dalam pembelajaran seni rupa. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 8(2), 45–56.

<sup>106</sup> Kurniawan, B. (2019). Kreativitas siswa melalui penerapan teknik blok dalam menggambar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 10(1), 12–21.

<sup>107</sup> Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

mengembangkan kreativitas, keterampilan motorik halus, dan kemampuan apresiasi seni.

### 3. Jenis-Jenis Gambar

Gambar merupakan hasil karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan memadukan garis, bidang, warna, serta elemen visual lainnya untuk menyampaikan gagasan, perasaan, maupun informasi.<sup>108</sup> Dalam bidang seni rupa maupun pendidikan, gambar memiliki berbagai jenis yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi, tujuan, dan teknik pembuatannya.

Gambar merupakan hasil karya seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan memadukan garis, bidang, warna, serta elemen visual lainnya untuk menyampaikan gagasan, perasaan, maupun informasi.<sup>1</sup> Dalam bidang seni rupa maupun pendidikan, gambar memiliki berbagai jenis yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi, tujuan, dan teknik pembuatannya.

#### a. Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi berfungsi untuk memperjelas suatu cerita, narasi, atau informasi.<sup>109</sup> Jenis gambar ini sering dijumpai pada buku, majalah, komik, maupun media pembelajaran. Gambar ilustrasi tidak hanya mendukung teks, tetapi juga berperan membangkitkan imajinasi dan menarik minat pembaca.

#### b. Gambar Dekoratif

Gambar dekoratif adalah gambar yang bertujuan menghias suatu bidang agar lebih indah.<sup>110</sup> Ciri khasnya adalah penggunaan pola, ornamen, dan motif yang diulang dengan komposisi tertentu. Gambar ini banyak dijumpai pada kain batik, ukiran, maupun ragam hias tradisional.

#### c. Gambar Ekspresif

Gambar ekspresif merupakan gambar yang dibuat untuk mengekspresikan perasaan, emosi, atau suasana hati pembuatnya.<sup>111</sup>

<sup>108</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

<sup>109</sup> Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

<sup>110</sup> Sumanto. (2005). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

<sup>111</sup> Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

Bentuk dan warnanya tidak selalu realistis, tetapi lebih menekankan pada nilai ekspresi dan kebebasan berekspresi.

d. Gambar Naturalis

Gambar naturalis adalah gambar yang menampilkan objek sesuai dengan keadaan aslinya, mendekati bentuk nyata yang dilihat mata.<sup>112</sup> Jenis gambar ini mengutamakan ketepatan bentuk, proporsi, perspektif, serta pewarnaan. Contohnya adalah gambar pemandangan alam, hewan, dan potret manusia.

e. Gambar Kartun atau Karikatur

Kartun dan karikatur merupakan jenis gambar yang menonjolkan sisi humor, kritik sosial, atau hiburan.<sup>113</sup> Kartun biasanya sederhana dengan tujuan menghibur, sedangkan karikatur lebih menekankan pada penggambaran tokoh dengan gaya berlebihan atau distorsi tertentu.

f. Gambar Teknik

Berbeda dengan jenis gambar lainnya, gambar teknik digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, misalnya arsitektur atau teknik mesin.<sup>114</sup> Tujuannya adalah untuk memberikan informasi teknis yang presisi mengenai bentuk, ukuran, maupun konstruksi suatu objek.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gambar memiliki jenis yang beragam sesuai dengan fungsi dan konteks penggunaannya. Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, pengenalan berbagai jenis gambar ini penting untuk memperluas wawasan estetis siswa, sekaligus melatih keterampilan mereka dalam memilih gaya menggambar sesuai tujuan yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, jenis gambar yang dimaksud adalah gambar sketsa, yaitu gambar berupa rancangan awal yang disusun melalui garis-garis sederhana untuk menggambarkan ide atau bentuk objek. Sketsa termasuk ke dalam jenis gambar ilustrasi karena berfungsi

---

<sup>112</sup> Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

<sup>113</sup> Gunawan, A. (2017). Eksplorasi seni kartun dalam pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 45–53.

<sup>114</sup> Kurniawan, B. (2019). Gambar teknik sebagai sarana komunikasi visual dalam pendidikan teknologi. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 12(1), 23–31.

memvisualisasikan gagasan sebelum diwujudkan menjadi karya akhir yang lebih lengkap. Sebagai bagian dari ilustrasi, sketsa tidak hanya menggambarkan bentuk dasar suatu objek, tetapi juga menjadi media untuk memperjelas konsep, menyusun komposisi, serta membantu proses berpikir kreatif peserta didik dalam menghasilkan karya seni rupa yang lebih utuh. Dengan demikian, penggunaan sketsa dalam penelitian ini diposisikan sebagai salah satu bentuk gambar ilustratif yang berperan penting dalam pembelajaran menggambar di sekolah dasar.

## H. Sketsa

### 1. Pengertian Sketsa

Sketsa merupakan istilah yang sering digunakan dalam bidang seni rupa, terutama dalam kaitannya dengan kegiatan menggambar. Secara umum, sketsa diartikan sebagai gambar sederhana yang dibuat dengan garis-garis cepat dan ringan sebagai rancangan awal sebuah karya.<sup>115</sup> Menurut Susanto, sketsa adalah coretan awal yang berfungsi sebagai kerangka dasar untuk membantu seniman dalam menentukan komposisi, proporsi, dan ide visual sebelum menghasilkan karya akhir.<sup>116</sup>

Soedarso menyatakan bahwa sketsa bukanlah sekadar gambar setengah jadi, melainkan sarana latihan penting bagi pelukis untuk melatih ketajaman observasi, kecepatan tangan, dan kepekaan artistik.<sup>117</sup> Hal ini menunjukkan bahwa sketsa memiliki kedudukan penting dalam proses kreatif karena memfasilitasi transisi dari gagasan abstrak ke bentuk visual konkret.

Lebih lanjut, Sumanto menegaskan bahwa sketsa dapat bersifat bebas maupun terikat. Sketsa bebas biasanya hanya berupa garis-garis spontan untuk menuangkan gagasan, sedangkan sketsa terikat lebih mendekati proporsi dan detail objek yang sesungguhnya.<sup>118</sup> Dengan demikian, sketsa

<sup>115</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

<sup>116</sup> Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

<sup>117</sup> Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

<sup>118</sup> Sumanto. (2005). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

dapat berfungsi baik sebagai catatan visual maupun sebagai rancangan teknis dari karya seni rupa yang lebih kompleks.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sketsa adalah gambar sederhana yang dibuat dengan garis dasar sebagai rancangan awal, latihan, maupun catatan visual. Sketsa tidak hanya bernilai teknis sebagai persiapan karya seni, tetapi juga bernilai edukatif dalam melatih keterampilan dan kreativitas siswa.

## 2. Fungsi dan Tujuan Sketsa

Sketsa merupakan tahap awal dalam proses berkarya seni rupa yang memiliki peran penting sebagai rancangan visual. Fungsi sketsa tidak terbatas pada pencatatan ide, tetapi juga berperan sebagai media latihan dan eksplorasi kreativitas.<sup>119</sup>

### a. Fungsi Sketsa

Menurut Susanto, fungsi utama sketsa adalah sebagai kerangka dasar untuk menentukan komposisi, proporsi, dan keseimbangan karya sebelum diselesaikan secara detail.<sup>120</sup> Sketsa membantu seniman mengatur elemen visual sehingga karya yang dihasilkan memiliki struktur yang baik.

Selain itu, Soedarso menyatakan bahwa sketsa berfungsi sebagai media latihan keterampilan tangan dan kepekaan observasi.<sup>121</sup> Melalui kegiatan sketsa, seseorang dapat meningkatkan kemampuannya dalam menangkap bentuk objek dengan cepat dan spontan.

### b. Tujuan Sketsa

Tujuan sketsa erat kaitannya dengan proses kreatif dan pembelajaran seni rupa. Menurut Sumanto, tujuan sketsa adalah mempermudah seniman dalam menuangkan ide awal sehingga lebih terarah saat membuat karya akhir.<sup>122</sup> Sketsa memungkinkan adanya revisi sebelum karya diselesaikan, sehingga hasil akhirnya lebih matang.

<sup>119</sup> Rohidi, T. R. (2014). *Pendidikan Seni: Isu dan Paradigma*. Bandung: STISI Press.

<sup>120</sup> Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

<sup>121</sup> Soedarso, S. P. (2006). *Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

<sup>122</sup> Sumanto. (2005). *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY Press.

Rohidi menambahkan bahwa tujuan lain dari sketsa adalah mengembangkan ekspresi artistik serta menjadi sarana komunikasi visual.<sup>123</sup> Sketsa dapat berfungsi sebagai media penyampaian pesan atau konsep kepada orang lain sebelum diwujudkan dalam bentuk karya seni jadi.

Dengan demikian, fungsi sketsa tidak hanya sebatas sebagai rancangan awal karya seni, tetapi juga sebagai sarana latihan, eksplorasi, dan komunikasi visual. Adapun tujuan sketsa adalah untuk membantu proses penciptaan karya yang lebih baik, mengembangkan ekspresi artistik, serta mendukung pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

#### **I. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI**

Peserta didik kelas IV SD/MI umumnya berada pada rentang usia 9–10 tahun, yang termasuk kategori tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Jean Piaget. Pada tahap ini, anak sudah mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek nyata, namun masih mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak.<sup>124</sup> Dengan demikian, pembelajaran perlu diberikan melalui pengalaman langsung, penggunaan media konkret, dan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik maupun imajinasi.

Dari segi perkembangan sosial, siswa kelas IV mulai menunjukkan kemandirian lebih tinggi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, serta senang bekerja dalam kelompok.<sup>125</sup> Mereka juga mulai membangun konsep diri melalui perbandingan dengan teman sebaya, sehingga penghargaan terhadap hasil karya mereka sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri. Selain itu, anak pada usia ini cenderung memiliki energi tinggi, sehingga pembelajaran perlu melibatkan aktivitas yang kreatif dan menarik.<sup>126</sup>

Dalam aspek emosional, siswa kelas IV memiliki kepekaan yang cukup tinggi, sehingga guru perlu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan

---

<sup>123</sup> Rohidi, T. R. (2000). *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI Press.

<sup>124</sup> Astuti, Y., & Suharningsih. (2019). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 23–31.

<sup>125</sup> Utami, R. (2020). *Analisis Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 67–74.

<sup>126</sup> Wulandari, S. (2021). *Karakteristik Anak Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 144–152.

dan penuh dukungan.<sup>127</sup> Pada pembelajaran seni budaya, karakteristik ini sangat relevan, sebab anak usia tersebut senang bereksperimen dengan warna, bentuk, dan ide-ide baru dalam menggambar. Dukungan media pembelajaran inovatif, seperti animasi atau *Meta Animated Drawings*, dapat membantu memfasilitasi ekspresi kreatif sekaligus menyesuaikan dengan kebutuhan perkembangan mereka.

---

<sup>127</sup> Kurniawati, D. (2022). *Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2885–2894.

## J. Kerangka Berpikir

Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir

