

**PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI METODE
EKSPLORASI DALAM SENI RUPA MENGGAMBAR
DI KELAS IV SDN 1 CISAYONG**

Irpan Nugraha¹, Agus Ahmad Wakih², Hatma Heris Mahendra³,

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Alamat e-mail: ¹2101020072@unper.ac.id , ²Aweagus67@gmail.com ³hatmaheris@unper.ac.id ,

ABSTRACT

Education plays an important role in character formation and student skill development, and efforts to improve the quality of learning are crucial. One factor that supports successful learning is the use of effective media. The use of exploration methods in fine arts learning is one option that can enhance students' creativity in drawing. This study aims to examine the effect of using exploration methods in enhancing students' creativity in grade IV of SDN 1 Cisayong, particularly in the fine arts drawing material. This study used a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles, with stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 27 students divided into two groups based on their initial learning motivation. The results showed that the use of exploration methods can significantly enhance students' creativity, with an increase in the percentage of motivation from 40.70% in pre-action to 62.90% in cycle I, and 81.50% in cycle II. This indicates that the exploration method is successful in enhancing students' creativity in drawing. Therefore, the use of exploration methods can enhance creativity in education in elementary schools.

Keywords: Creativity Enhancement, Fine Arts, Exploration Method, Classroom Action Research

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan keterampilan siswa, dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media yang efektif. Dengan penggunaan metode eksplorasi dalam pembelajaran seni rupa menjadi salah satu pilihan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan metode eksplorasi dalam meningkatkan kreativitas siswa di kelas IV SDN 1 Cisayong, khususnya dalam materi seni rupa menggambar. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan motivasi belajar awal mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode eksplorasi dapat meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, dengan peningkatan

Article History

Received: Januari 2026

Reviewed: Januari
2026

Published: Januari 2026

Plagiarism Checker No
234

**Copyright : Author
Publish by : Sindoro**



This work is licensed
under a [Creative
Commons Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](#)

persentase motivasi dari 40,70% pada pra-tindakan menjadi 62,90% pada siklus I, dan 81,50% pada siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa metode eksplorasi berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar. Oleh karena itu, penggunaan metode eksplorasi bisa meningkatkan kreativitas dalam pendidikan di sekolah dasar.

Kata kunci: Peningkatan Kreativitas, Seni Rupa, Metode Eksplorasi, Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Seni sering dipahami sebagai aktivitas yang berkaitan dengan keindahan dan nilai estetik yang lahir dari kreativitas individu (Suhaya, 2016). Melalui seni, setiap individu mendapat ruang untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaannya secara bebas sesuai karakter pribadi. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran seni memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi diri peserta didik, terutama dalam menumbuhkan kreativitas. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menemukan gagasan baru yang bermanfaat dalam kehidupan (Heldanita, 2019).

Namun, hasil observasi di kelas IV SDN 1 Cisayong menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam menggambar masih rendah. Dari 27 siswa, hanya 40,74% yang menunjukkan kreativitas baik, sedangkan 59,26% siswa belum mampu menggambar secara kreatif. Jika dilihat dari indikator kreativitas dalam jurnal (Fazria, 2022) yang meliputi kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan evaluasi, sebagian siswa belum mampu menghasilkan karya yang orisinal, detail, dan variatif. Kondisi ini diperkuat oleh hasil wawancara yang menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa cenderung monoton, didominasi metode penugasan, dan lebih sering dilakukan di dalam kelas, sehingga siswa kurang termotivasi dan minim ide dalam berkarya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk bereksperimen dan menemukan ide kreatif. Salah satu alternatif yang relevan adalah metode eksplorasi, yaitu pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa mengamati lingkungan sekitar, menggunakan berbagai media, serta mencoba berbagai teknik dalam menggambar. Sebagai mana yang telah dinyatakan oleh Heldanita (2019) melalui eksplorasi, anak dapat melihat, merasakan, memahami, dan memaknai objek secara langsung sebelum diwujudkan dalam bentuk karya seni, sehingga kreativitasnya berkembang lebih optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan seni rupa menggambar melalui penerapan metode eksplorasi di kelas IV SDN 1 Cisayong. Diharapkan penerapan metode eksplorasi dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dalam mengembangkan potensi kreatif peserta didik secara optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa melalui penerapan metode eksplorasi di kelas IV SDN 1 Cisayong. Menurut Kemmis dan McTaggart metode ini mengacu pada 4 tahapan utama, yaitu : pertama perencanaan (planning), kedua tindakan (action), ketiga observasi (observation), keempat refleksi (reflection). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, penelitian dilakukan dengan II siklus, fokus peneliti pada siklus I yaitu menyusun modul ajar seri rupa dua dimensi, mempersiapkan materi yang akan diajarkan dikelas IV, membuat instrumen penilaian modul ajar dan pelaksanaan pembelajaran, serta membuat lembar observasi aktivitas guru yang sesuai dengan penerapan metode eksplorasi. Pada siklus II peneliti melakukan penyusunan modul ajar yang lebih terperinci dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode eksplorasi dan penambahan media visual, menyusun lembar observasi guru, membuat lembar penilaian modul ajar dan melakukan tes berupa praktik.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, peneliti bertindak sebagai pengajar yang dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti yang sesuai dengan tahap perencanaan yang terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup dengan menggunakan metode eksplorasi.

3. Observasi (*Observation*)

Selama pelaksanaan tindakan, peneliti mengamati perkembangan kreativitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi siswa dan perubahan tingkat kreativitas mereka dari siklus I ke siklus II.

4. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap ini, peneliti akan mengambil kesimpulan dari semua kegiatan yang telah dilakukan. Kemudian, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Maka dari itu hasil dari ini akan memberikan 2 kemungkinan yaitu ; pertama jika peningkatan kreativitas masih dibawah KKM maka akan dilakukan siklus berikutnya, kedua jika peningkatan kreativitas dapat mencapai (75%) atau lebih maka dianggap berhasil dan siklus tidak berlanjut.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis data dilakukan dengan menghitung total skor setiap item dalam lembar observasi. Skor tersebut kemudian di ubah menjadi presentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{Jumlah aspek yang dipengaruhi}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Penelitian ini dikatakan berakhir apabila nilai kreativitas tiap siswa mencapai $\geq 75\%$ dan minimal 21 siswa harus mencapai nilai KKM sesuai dengan indikator tersebut. Dengan berdasarkan indikator kreativitas, bahwa sebagian siswa mampu memahami dan menguasai menggambar secara kreatif dengan baik sesuai standar yang telah ditetapkan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Cisayong untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode eksplorasi dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran seni rupa, khususnya mengenai materi menggambar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Deskripsi Penelitian Siklus I dan II

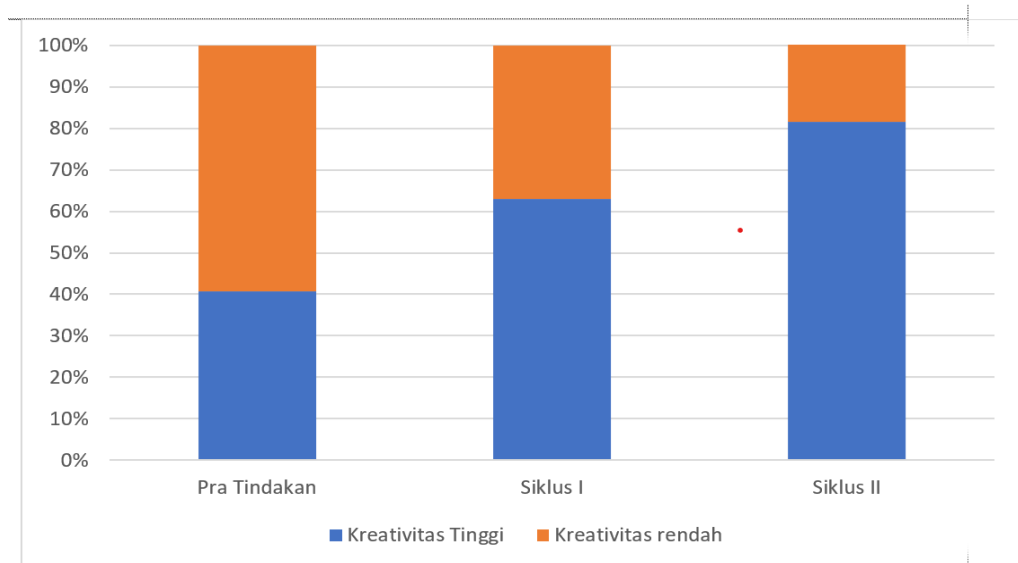
Pada siklus I dan II, peneliti melakukan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan cara menerapkan metode eksplorasi. Berikut tabel hasil penelitian pada siklus I dan II

Tabel. 1 Hasil Observasi Tingkat Kreativitas Siswa

Pencapaian	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tercapai	11	17	22
Tidak Tercapai	16	10	5
Jumlah	27	27	27
Persentase	40,74%	62,96%	81,48%

Peningkatan pencapaian indikator keberhasilan menyatakan adanya kenaikan dari mulai pratindakan, siklus I dan siklus II. Berikut rekapitulasi hasil observasi tingkat kreativitas siswa:

Gambar. 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Tingkat Kreativitas Siswa



Berdasarkan gambar diatas , menunjukan bahwa hasil observasi tingkat kreativitas siswa pada pratindakan berada pada persentase 40,74%, siklus I berada pada persentase 62,96% dan siklus II berada pada persentase 81,48%.

PEMBAHASAN

1. Pratindakan

Berdasarkan hasil observasi pratindakan dari 27 siswa, sebanyak 16 siswa (59,26%) termasuk dalam kategori kreativitas rendah, 8 siswa (29,63%) termasuk dalam kategori kreativitas sedang dan hanya 3 siswa (11,11%) yang termasuk dalam katogori tinggi. Nilai rata-rata kreativitas siswa pada pratindakan sebesar 58,88 dengan presentase siswa yang mampu menggambar secara kreatif hanya 40,74%.

Rendahnya kreativitas siswa tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pembelajaran selalu dilakukan di dalam kelas, belum penerapan metode eksplorasi pada saat pembelajaran dan penggunaan metode kurang variatif pada setiap pembelajaran, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari dan Kurniawan, (2020) yang menyatakan bahwa kreativitas siswa sekolah dasar sulit berkembang apabila pembelajaran tidak memberikan ruang kebebasan, pengalaman langsung dan kesempatan bereksplorasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, pembelajaran yang hanya berorientasi pada hasil akhir tanpa melibatkan proses eksplorasi terbukti membatasi potensi kreativitas siswa (Wahyuni & Mulyani, 2019).

2. Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dibandingkan dengan tahap pratindakan. Nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat menjadi 68,88. Jumlah siswa yang mampu menggambar secara efektif meningkat menjadi 17 siswa (62,96%), sementara siswa yang belum kreatif menurun, menjadi 10 siswa (37,04%).

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode eksplorasi mampu merangsang imajinasi dan ide kreatif siswa melalui pengalaman belajar secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhayati, Setiawan, Lestari, (2021) yang menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis eksplorasi mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan kreativitasnya secara mandiri. Dalam pembelajaran seni rupa, kegiatan eksplorasi lingkungan memungkinkan siswa menemukan objek, bentuk, warna dan komposisi secara langsung, sehingga ide kreatif dapat berkembang secara alami (Rahmawati & Hidayat, 2018).

Namun demikian, hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas siswa belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 75% berada pada kategori $\geq$ sedang. Beberapa kendala yang masih ditemukan antara lain kesulitan siswa dalam menentukan objek gambar, keterbatasan keterampilan teknik dasar menggambar, serta kurang optimalnya bimbingan guru pada proses praktik menggambar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode eksplorasi memerlukan dukungan berupa bimbingan dan penguatan strategi pembelajaran agar hasil yang diperoleh lebih maksimal Pratama dan Susanto, (2020)

3. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, dilakukan perbaikan pada siklus II, antara lain dengan memberikan contoh objek gambar yang menarik dan bervariasi, penggunaan media visual sebagai referensi, pelatihan teknik dasar menggambar, serta peningkatan intensitas bimbingan guru selama kegiatan eksplorasi. Perbaikan tersebut berdampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal dibandingkan dengan siklus I. Nilai rata-rata kreativitas siswa meningkat menjadi 77,80. Jumlah siswa yang mampu menggambar secara kreatif mencapai 22 siswa (81,48%), sedangkan siswa yang belum kreatif menurun menjadi 5 siswa (18,52%). Dengan demikian, indikator keberhasilan telah mencapai 75% siswa berada pada kategori kreativitas $\geq$ sedang.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan metode eksplorasi yang dilaksanakan secara optimal dan disertai dengan bimbingan guru yang intensif mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami & Wulandari, (2022) yang menyatakan bahwa peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui pemberian stimulus, motivasi dan pendampingan selama proses pembelajaran. Selain itu, pemberian reward pada siklus II turut meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman, (2018) bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang kuat terhadap kualitas dan keberhasilan proses belajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas IV SDN 1 Cisayong tahun pelajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode eksplorasi dalam pembelajaran seni rupa menggambar dua dimensi terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Metode ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif bereksperimen, berimajinasi, dan mengekspresikan gagasannya melalui kegiatan menggambar.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari meningkatnya persentase capaian kreativitas dari pratindakan sebesar 41% menjadi 81,48% pada siklus II. Selain itu, kualitas proses pembelajaran juga menunjukkan peningkatan, baik dari aspek perencanaan maupun pelaksanaan. Perencanaan pembelajaran meningkat dari 88,04% pada siklus I menjadi 91,30% pada siklus II, sementara aktivitas guru juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode eksplorasi tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi juga pada kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa metode eksplorasi merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa menggambar. Metode ini layak dijadikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru, khususnya dalam mengembangkan potensi, imajinasi, dan keterampilan kreatif siswa di sekolah dasar.

REFERENSI

- Fazria, W. (2022).** Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas Iv Ditinjau Dari Aspek (Kemampuan Tinggi, Sedang, Rendah) Di Sdn. ELSE (Elementary School Education Journal) Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(2), 331-350.
- Heldanita. (2019).** Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 3(1), 53-64.
- Lestari, R., & Suryana, D. (2019).** Pengembangan kreativitas anak melalui pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(2), 145-154.
- Ningrum, Slamet, U. (2014).** Meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar melalui metode bercerita pada anak kelompok A di TK Widya Putra DWP UNS Jaten Karanganyar tahun ajaran 2013/ 2014. Kumara Cendekia, 3(2), 206-211.
- Nurhayati, E., Setiawan, B., & Lestari, I. (2021).** Pembelajaran berbasis eksplorasi untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(3), 235-243.
- Pratama, R. A., & Susanto, A. (2020).** Peran guru dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 4(4), 999-1007.
- Rahmawati, S., & Hidayat, T. (2018).** Pembelajaran seni rupa berbasis lingkungan untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni, 6(2), 87-96.
- Sardiman, A. M. (2018).** Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.
- Sari, D. P., & Kurniawan, D. (2020).** Kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembelajaran tematik berbasis aktivitas. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 5(2), 180-189.
- Suhaya. (2016).** Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni, 1(1), 1-15.
- Sumarsih. (2019).** Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Kecamatan Merbau Mataram Lampung Selatan.
- Syekh. (2020).** PENGARUH METODE EKSPLORASI SENI MENGGAMBAR TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan A . PENDAHULUAN Seni termasuk ke dalam mata pelajaran SBdP yang dapat memberik. 01(02).
- Utami, S., & Wulandari, R. (2022).** Strategi guru sebagai fasilitator dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 7(1), 33-42.

Wahyuni, S., & Mulyani, S. (2019). Pembelajaran seni rupa dan pengaruhnya terhadap kreativitas anak sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 489-498.

Wulandari. (2022). Skripsi Peningkatan Kreativitas Anak (Issue 8.5.2017).