

ANALISIS KEGIATAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR TERHADAP KREATIVITAS ANAK MELALUI MENGGAMBAR DAN MEWARNAI

Wasis Wijayanto¹, Arinda Elfana Putri², Annabella Yustantifa³

¹Universitas muria kudus

Email: wasis.wijayanto@umk.ac.id

²Universitas muria kudus

Email: 202233326@std.umk.ac.id

³Universitas muria kudus

Email: 202233319@std.umk.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang diterapkan di SD N 1 Kramat, khususnya melalui aktivitas menggambar dan mewarnai. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa, seperti menggambar dan mewarnai, mampu meningkatkan kreativitas anak dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan berpikir imajinatif, pemecahan masalah, dan ekspresi diri. Faktor pendukung meliputi lingkungan belajar yang mendukung, ketersediaan alat seni, dan pendekatan pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan seni rupa memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kreativitas anak di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: seni rupa, kreativitas, menggambar, mewarnai, metode kualitatif

Abstract

This research aims to analyze the influence of fine arts activities on children's creativity in class 2 of SDN 1 Kramat, especially through drawing and coloring activities. The method used is qualitative with a descriptive approach. Data was collected through observation, interviews and documentation. The research results show that fine arts activities, such as drawing and coloring, can increase children's creativity in various aspects, including the ability to think imaginatively, problem solving and self-expression. Supporting factors include a supportive learning environment, availability of art tools, and an interactive learning approach. This research concludes that fine arts activities make a positive contribution to the development of children's creativity at the elementary school level.

Keywords: fine arts, creativity, drawing, coloring, qualitative methods

Pendahuluan

Pendidikan seni berperan penting dalam mendorong pengembangan kreativitas siswa di tingkat sekolah dasar (Ilhamudin et al., 2022). Fenomena pendidikan seni di Indonesia menunjukkan bahwa seni memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas siswa (Setiaji, 2023). Sebagai bagian dari proses pembelajaran, seni rupa tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, ekspresi diri, dan apresiasi

terhadap keindahan (Rosyidi & Other, 2024). Di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas dua, pengenalan seni rupa melalui kegiatan menggambar dan melukis tidak hanya sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif (Dewi, 2021). Meskipun kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, namun masih banyak tantangan dalam proses pembelajaran seni di sekolah.

Namun permasalahan yang sering muncul dalam pendidikan seni rupa sekolah dasar adalah guru tidak

memahami metode pengajaran yang tepat dan penggunaan media yang efektif (Iye et al., 2024). Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional yang gagal merangsang minat dan kreativitas siswa (Manuain, 2024). Selain itu, terbatasnya variasi media pembelajaran juga menjadi kendala dalam optimalisasi proses pembelajaran (Permadi, 2015). Akibatnya, kualitas hasil karya siswa dapat menurun dan harus mencerminkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Observasi awal di SD Negeri 1 Kramat menunjukkan bahwa siswa kelas II mempunyai potensi kreatif yang besar namun sering kesulitan dalam menuangkan idenya dalam bentuk gambar. Banyak siswa yang terlihat ragu-ragu dalam menggambar, sehingga hasil karyanya tidak mencerminkan kemampuannya yang sebenarnya. Selain itu, terdapat perbedaan mencolok antara siswa yang nyaman menggunakan media visual referensi dan yang tidak. Siswa yang menggunakan media visual informatif cenderung lebih percaya diri dan mengerjakan pekerjaan lebih baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran seni rupa (Maskur, 2023). Solusi praktisnya adalah dengan menggunakan media visual referensi untuk kegiatan menggambar (Dini Pebrianty & Pamungkas, 2023). Dengan menggunakan media tersebut siswa dapat mempunyai acuan yang jelas ketika membuat karyanya. Selain itu, kegiatan menggambar yang sistematis dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi kreativitas siswa dan membantu mereka mencapai potensi maksimal. Penelitian ini sejalan oleh Mandasari & Nadjamuddin dengan judul "PENGARUH

GAYA BELAJAR SISWA TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DAN KETERAMPILAN (SBK) MATERI SENI RUPA MENGGAMBAR KELAS 4 DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL ULUM KARANG BINANGUN BELITANG OKU TIMUR" (2015). menyatakan terdapat hubungan positif antara gaya belajar siswa khususnya gaya belajar visual dengan kreativitas siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Seni Rupa Lukis. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih kreatif dan aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun beberapa guru tidak sepenuhnya memahami gaya belajar siswa, penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka, seperti yang saya tunjukkan pada gambar berwarna. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali dan memanfaatkan gaya belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Menurut Yudhistira et. Setelah mengamati sembilan siswa, kami menemukan bahwa kegiatan ini tidak hanya meningkatkan imajinasi dan kemampuan berpikir siswa, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar mereka. Meskipun beberapa siswa mempunyai beberapa kendala seperti kurang konsentrasi dan kurang percaya diri, namun gambar yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa mampu mengungkapkan idenya dengan baik. Oleh karena itu, menggambar dapat dijadikan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kreativitas dan motorik siswa sekolah dasar. Sebaliknya, penelitian Ilhamudin et al. (2022) yang berjudul "MENINGKATKAN KREATIVITAS PEMBELAJARAN SBdP SISWA KELAS IV MELALUI KEGIATAN

MEWARNAI DI SDN MEDANGASEM IV” menemukan bahwa kegiatan melukis di SDN MedanaseM IV saat ini meningkatkan keterampilan manipulatif hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV yang sedang berjuang untuk berkembang. Warna. Melalui pendekatan yang kreatif dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mengarsir dan membuat garis. Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan potensi siswa. Oleh karena itu, penting untuk memasukkan kegiatan yang merangsang kreativitas ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: 1) Bagaimana pengaruh penggunaan media gambar referensi terhadap proses pembelajaran seni rupa siswa kelas II di SD Negeri 1 Kramat? 2) Sejauh mana kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreativitas berkarya siswa? 3) Bagaimana hasil karya siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran yang menggunakan media gambar referensi?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh pembelajaran seni menggunakan media video referensi terhadap kreativitas siswa tahun kedua. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan menggambar dapat membantu siswa mengekspresikan diri dan meningkatkan keterampilan kreatif mereka. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran seni di sekolah dasar khususnya di SD Negeri 1 Kramat.

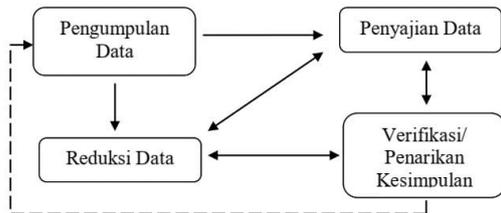
Manfaat penelitian ini sangat penting tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru dan personel sekolah. Bagi mahasiswa, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan kreatifitas dan kemampuan kreatifnya melalui seni rupa. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan strategi baru dalam pengajaran seni, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang lebih baik mengenai pendidikan seni di sekolah.

Keunikan penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan yaitu penggunaan media gambar referensi secara langsung dalam proses pembelajaran seni. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang fokus pada teori dan metode tradisional, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media visual referensi dalam meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi ilmiah tetapi juga kontribusi praktis dalam konteks pendidikan seni rupa.

Dengan mengingat hal tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak pendidikan seni terhadap kreativitas siswa kelas II SD Negeri 1 Kramat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran seni di sekolah dasar, serta memberikan inspirasi bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya memiliki

kemampuan artistik tetapi juga kemampuan berpikir kreatif yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek kehidupan.

Metode Penelitian



Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN 1 Kramat, Data dikumpulkan melalui Observasi, Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan seni rupa di kelas, memperhatikan interaksi siswa dalam proses berkarya dan tingkat kreativitas yang ditunjukkan dalam imajinasi mereka. Syahputra, A (2012) mengemukakan 10 cara untuk meningkatkan kreativitas anak, yaitu: Melakukan aktivitas kreatif setiap hari, Menggunakan kedua sisi tubuh dalam beraktivitas, Memiliki tokoh teladan yang diidolakan, Meningkatkan kosa kata anak, Melatih kemampuan mendengar anak, Menggunakan berbagai warna saat bermain, Melatih ketelitian anak, Memberikan kesempatan untuk liburan yang kreatif, Tidak terlalu kaku dalam mendidik anak, Melatih kemampuan otak anak.

Hasil dan Pembahasan

A. Proses Pembelajaran melalui Kegiatan Menggambar dan Mewarnai

Pembelajaran seni rupa yang dilaksanakan di kelas II SD Negeri 1 Kramat berfokus pada kegiatan

menggambar dan mewarnai sebagai metode untuk meningkatkan kreativitas siswa. Materi ajar yang digunakan mencakup pengenalan unsur-unsur seni rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur. Siswa diajak untuk memahami konsep-konsep dasar tersebut melalui praktik langsung menggambar dan mewarnai objek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti pemandangan, hewan, dan benda-benda sederhana. Kegiatan ini dirancang untuk merangsang imajinasi siswa sekaligus memperkenalkan mereka pada berbagai teknik seni rupa. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas yang telah dilengkapi dengan berbagai media pembelajaran, termasuk gambar referensi yang berfungsi sebagai inspirasi bagi siswa dalam menggambar. Observasi dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2024, dengan melibatkan 20 siswa kelas II yang antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran.



Gambar 1 siswa kelas II menggambar dengan kreativitas masing-masing

Alur pembelajaran dimulai dengan pengenalan konsep seni rupa dan pentingnya kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, siswa diperkenalkan pada berbagai teknik menggambar dan mewarnai, termasuk penggunaan alat dan bahan yang tepat. Dalam setiap sesi, guru memberikan contoh dan demonstrasi, diikuti dengan praktik langsung oleh siswa. Media

gambar referensi yang disediakan membantu siswa untuk lebih memahami bentuk dan warna, sehingga mereka dapat menciptakan karya seni yang lebih baik (Sakila, 2019). Selain itu, interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran juga sangat penting, di mana siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai karya mereka.

Setelah proses pembelajaran, evaluasi dilakukan untuk mengukur perkembangan kreativitas siswa. Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas, yang tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri tetapi juga kemampuan komunikasi mereka. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa, yang ditunjukkan melalui variasi dan keunikan dalam karya seni yang dihasilkan. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah, yang merupakan bagian dari proses kreatif. Pembelajaran seni rupa terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Secara keseluruhan, pembelajaran seni rupa di SD Negeri 1 Kramat melalui kegiatan menggambar dan mewarnai tidak hanya berhasil meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui pendekatan yang interaktif dan penggunaan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep seni rupa. Temuan ini menunjukkan pentingnya integrasi seni dalam kurikulum pendidikan dasar untuk mendukung pengembangan kreativitas dan potensi siswa secara optimal.

B. Kreativitas Berkarya

Pada penelitian ini, ditemukan bahwa pembelajaran seni rupa memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Berdasarkan data yang diperoleh, kegiatan menggambar dan mewarnai yang dilakukan selama proses pembelajaran mampu mendorong siswa untuk lebih ekspresif dalam menuangkan ide-ide mereka. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat diminta untuk menggambar atau mewarnai objek,

Dalam konteks kreativitas, terdapat berbagai unsur yang perlu diperhatikan. Menurut Torrance (1974), kreativitas memiliki beberapa unsur penting, yaitu fluency, flexibility, originality, dan elaboration. Fluency merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu singkat. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek fluency, karena mereka mampu menghasilkan lebih banyak variasi dalam karya menggambar dan mewarnai mereka setelah terlibat dalam pembelajaran seni rupa. Flexibility berkaitan dengan kemampuan berpikir dalam berbagai cara atau perspektif. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti pola gambar yang sudah ada, tetapi juga berani bereksperimen dengan berbagai bentuk dan warna. Originality, atau keaslian, juga menjadi unsur yang menonjol. Karya siswa cenderung unik dan menggambarkan cara berpikir mereka yang berbeda dari teman sekelas. Terakhir, elaboration merujuk pada kemampuan untuk mengembangkan ide lebih lanjut. Siswa kelas II di SD Negeri 1 Kramat terlihat sangat teliti dalam menambahkan detail pada gambar dan

mewarnai, menunjukkan pemahaman mereka dalam mengembangkan ide dasar menjadi karya yang lebih kompleks.



Gambar 2 siswa kelas II menggambar dengan kreativitas masing-masing

Keterlibatan siswa dalam kegiatan seni rupa seperti menggambar dan mewarnai juga mendukung perkembangan kreativitas mereka dalam konteks kognitif dan emosional. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam menggambar dan mewarnai, tetapi juga merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri. Hal ini sesuai dengan pandangan Howard Gardner tentang teori kecerdasan majemuk, yang menyatakan bahwa kecerdasan artistik atau visual-spasial dapat berkembang melalui kegiatan yang mengasah kemampuan menggambar dan melihat dunia dari perspektif yang berbeda.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa berperan penting dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas II di SD Negeri 1 Kramat. Melalui kegiatan menggambar dan mewarnai, siswa tidak hanya belajar tentang teknik seni, tetapi juga mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif yang dapat diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Dengan mengacu pada teori kreativitas dari Torrance, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya bermanfaat untuk perkembangan seni, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

C. Hasil Karya

Dalam penelitian ini, dilakukan pengamatan terhadap karya siswa kelas II di SD Negeri 1 Kramat yang mengikuti kegiatan menggambar dan mewarnai sebagai bagian dari pembelajaran seni rupa. Hasil karya yang diperoleh menunjukkan peningkatan kreativitas siswa secara signifikan. Sebelum kegiatan dimulai, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap seni rupa, dengan hasil karya yang terkesan monoton dan tidak ekspresif. Namun, setelah mengikuti pembelajaran ini, banyak siswa yang menunjukkan kemampuan eksplorasi ide yang lebih luas dalam menggambar dan mewarnai. Variasi dalam penggunaan warna, bentuk, dan objek yang digambar menjadi indikator utama peningkatan kreativitas mereka.



Gambar 3 siswa kelas II menggambar dengan kreativitas masing-masing

Siswa yang awalnya hanya menggambar objek-objek sederhana, seperti rumah atau pohon, kini mulai berani menggambar karakter imajinatif dan mengkombinasikan berbagai elemen dalam satu karya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa dapat merangsang imajinasi siswa untuk berpikir lebih kreatif. Dalam kegiatan mewarnai, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam pemilihan warna yang lebih beragam dan penggunaan warna yang lebih efektif untuk mengekspresikan ide mereka. Meskipun ada beberapa siswa yang masih menggunakan warna yang terbatas, namun secara keseluruhan, siswa menunjukkan penguasaan teknik pewarnaan yang lebih baik dibandingkan sebelum pembelajaran dimulai.

Pembelajaran seni rupa, khususnya menggambar dan mewarnai, juga berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus siswa. Kegiatan ini melibatkan keterampilan tangan yang lebih presisi, seperti mengatur kuas atau pensil, serta mengatur gerakan tangan yang lebih detail dalam menggambar dan mewarnai. Hasilnya, siswa tidak hanya terlatih dalam aspek seni, tetapi juga dalam keterampilan motorik yang mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh. Beberapa siswa yang sebelumnya kesulitan dalam menggambar dengan rapi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal ketelitian dan kerapihan garis, serta kemampuan mengisi ruang gambar dengan lebih terstruktur.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan pada banyak siswa, tidak semua siswa mengalami perubahan yang sama. Beberapa siswa

masih menunjukkan keterbatasan dalam mengekspresikan kreativitasnya, baik karena faktor minat yang rendah maupun karena kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Beberapa siswa juga tampak lebih tertarik pada kegiatan mewarnai daripada menggambar, yang mungkin disebabkan oleh tingkat kesulitan yang lebih rendah dalam kegiatan mewarnai. Meskipun demikian, secara keseluruhan, pembelajaran seni rupa melalui kegiatan menggambar dan mewarnai terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa kelas II di SD Negeri 1 Kramat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa memiliki dampak yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Kegiatan menggambar dan mewarnai bukan hanya sekadar kegiatan estetika, tetapi juga sarana penting untuk pengembangan kreativitas dan keterampilan motorik siswa. Hasil karya siswa menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta mengasah keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Ke depan, diharapkan pembelajaran seni rupa dapat diperluas dan dikembangkan lebih lanjut agar siswa dapat lebih banyak mengembangkan potensi kreatif mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 1 Kramat, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggambar dan mewarnai merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, penghayatan, dan keterampilan dalam bidang seni rupa.

Kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kreativitas anak melalui aktivitas menggambar dan mewarnai. Anak-anak juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik mengenai berbagai warna dibandingkan sebelum kegiatan ini dilaksanakan. Kegiatan ini mendapat sambutan yang sangat antusias dari peserta, yang terlihat dari jumlah peserta yang melebihi target yang ditetapkan. Untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal, kegiatan yang memungkinkan anak menuangkan imajinasi dan kreativitasnya perlu

dilakukan secara lebih sering. Selain itu, menggambar dan mewarnai juga dapat menjadi media yang efektif untuk mempererat komunikasi dan kerja sama antara anak dan orang tua. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan motorik halus, tetapi juga merangsang kreativitas, imajinasi, dan kepercayaan diri anak. Oleh karena itu, kegiatan ini sangat dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, H. P. (2023). Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Seni Rupa Kelas II pada Materi Bentuk Dasar Geometris di Sekolah Dasar Henni. *Penuh Asa Jurnal*, 1, 3025–1478.
- Dewi, N. W. R. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 381–391.
- Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536–547. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>
- Fitri, H., Junindra, A., Desyandri, & Mayar, F. (2022). Analisis Pembelajaran SBdP menggunakan Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11082–11088.
- Hadi, A. L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Anak Bangsa Melalui Kegiatan Kesenian Studi Kasus Implementasi Program Seni Di Sekolah Dasar Negeri 066651 Medan. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 1(7), 1–17.
- Henny, Rachman Saleh, Marwah, Asma Kurniati, N. S. (2023). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Din*, 6(3), 68–76. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/22006>
- Herawati, A. (2019). Pengaruh Minat Dan Kreativitas Siswa Kelas IV Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa SD Negeri Se-Dabin II Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal. *Pendidikan, Jurusan Sekolah, Guru Pendidikan, Fakultas Ilmu Semarang, Universitas Negeri*.
- Heryani, H., & Sumitra, A. (2021). Pembelajaran Seni Rupa Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(3), 251–259.

<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/6929>

- Ilhamudin, D. S., Fathurohman, & Anwar, A. S. (2022). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran SBdP Siswa Kelas IV Melalui Kegiatan Mewarnai di SDN Medangasem IV. *Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa*, 2(2), 7669–7674.
- Iye, R., & others. (2024). Kajian Studi Pustaka Tentang Metode Pengajaran Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Sarjana*, 3(1), 11–23.
- Lena, M. S., Iraqi, H. S., Santana, D., & Sari, W. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran SBdP Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Kelas IV UPTD SDN 02 Sarilamak. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(3), 1349–1358.
- Lestara Permana, G. P., Budi, A. S., Ngurah Darma Paramartha, I. G., Sindhu Yoga, I. M., Dewi, P. P., Adyatna Wedananta, K., & Humaswara Prathama, G. (2023). Edukasi Mewarnai Pola dalam Rangka Melatih Kreativitas Siswa Taman Kanak-Kanak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 942–949. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i2.5370>
- Lubis, H. Z., Fadila, R., Daulay, M. M. F., & Fadhillah, N. (2022). Stimulasi Kegiatan Mewarnai Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pema Tarbiyah*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.30829/pema.v1i1.1463>
- Malika, K. N., & Pamadhi, H. (2022). Mengembangkan ekspresi jiwa anak dengan berseni. *Sungging*, 1(1), 79–86. <https://doi.org/10.21831/sungging.v1i1.57555>
- Mandasari, Y., & Nadjamuddin, N. (2020). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (Sbk) Materi Seni Rupa Menggambar Kelas 4 Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum Karang Binangun Belitang Oku Timur. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 1(1), 58–79. <https://doi.org/10.19109/jip.v1i1.517>
- Manuain, Y. (2024). PENERAPAN PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INTERAKTIF PADA MATERI GEOGRAFIS INDONESIA, KERAGAMAN BUDAYA, DAN IDENTITAS DIRI SDN LIDAH WETAN IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 650–659.
- Maskur, M. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 1(3), 190–203.
- Ningsih, E. P. (2024). Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Gemilang*, 1(1), 23–37. <https://doi.org/10.62872/cd472863>
- Nurhayati, N. (2020). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok B. *Aḥfāluna: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 65–73. <https://doi.org/10.32505/atfaluna.v3i2.1754>
- Parman, P., & Wahyuni, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mewarnai. *Jurnal Sitakara*, 9(1). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14751>

- Permadi, A. (2019). Faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran seni budaya di SMPN 1 Tegalsari Banyuwangi. *Jurnal Seni Rupa*, 3(2), 248903.
- Pramudya, A. P. L., & Wijayanti, O. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Pembelajaran Seni Rupa Menumbuhkan Kreativitas Siswa Kelas IV di SD Negeri 2 Sokaraja Kulon, Banyumas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 639–652. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.571>
- Pratama, B., & Sari, D. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Metode Seni Rupa: Implementasi di Kelompok Bermain Mawar Indah. *Tiflun: Jurnal Pendidikan Anak* ..., 1(1), 5–8. <https://jurnal.naskahaceh.co.id/index.php/tiflun/article/view/77>
- Rachmanto, F., Ashari, E. P., Baharudin, F. A., Nugroho, H. A., Putri, A. R., Wulandari, A., Faramida, H. N., Salsabilla, H., Niawati, P. O., Puspitasari, T. D., & Mujiyo, M. (2022). Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Menggambar dan Mewarnai Tote Bag di Dusun Ngadirejo Wetan, Desa Pondok, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Wonogiri. *AgriHealth: Journal of Agri-Food, Nutrition and Public Health*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.20961/agrihealth.v3i1.57306>
- Rohanah, S., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus melalui kegiatan Mewarnai dengan Model ATIK Pada Kelompok B di RA Manarul Huda. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1725. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.1725-1736.2022>
- Rosyidi, Z., & others. (2024). Strategi Pembelajaran Seni Rupa Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Madrasah Ibtidaiyah. *Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa*, 9(2), 58–64.
- Rupa, S. (2023). *Dian Novianti 1**, *Muhammad Muhaemin 2* 1. 2, 290–295.
- Sakila, S. (2019). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENGKRITIK/MEMUJI BERBAGAI KARYA (SENI/PRODUK) DENGAN BAHASA LUGAS DAN SANTUN (The Use of Image Media in Increasing The Ability of Students to Criticize/Promote Various Works [Art/Products] with L. *Sirok Bastra*, 7(2), 153–166.
- Sartika Ukur, D., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 117–128. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2262>
- Setiaji, D. (2023). Analisis pembelajaran seni terhadap esensi dan tujuan pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685–1693.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Titleبليب. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Indonesia, U. P. (2024). *EFEKTIVITAS TEKNIK FINGER PAINTING UNTUK*.
- Sudarman. (2023). Peningkatan Kreativitas Anak melalui Penggunaan Metode Seni

Rupa dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Keislaman di SD. *Skula: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 3(3).

Yayuk Primawati. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, Vol. 1 No.(2), 1–10. <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs>

Yudhistira, A., Nlsa, A. K., Nikmah, P. K., & Mahya, A. B. (2023). Karya Seni Rupa Menggambar dan Mewarnai sebagai Sarana Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Negeri 03 Karangbener. *Jurnal Mahasiswa*, 489–496.