

# Analisis Kreativitas Menggambar Imajinasi Peserta Didik Kelas III pada Mata Pelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar

## Analysis of Imaginative Drawing Creativity of Third Grade Students in Cultural Arts Subjects at Elementary School

Cintia Kusmarya<sup>a,1,\*</sup>, Dinda Andiana<sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>1</sup> [cintia.kusmarya\\_sd22@nusaputra.ac.id](mailto:cintia.kusmarya_sd22@nusaputra.ac.id); <sup>2</sup> [dinda@nusaputra.ac.id](mailto:dinda@nusaputra.ac.id);

\* Corresponding Author

Diterima : 20 September 2025

Direvisi : 1 Oktober 2025

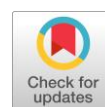
Diterima : 05 Oktober 2025

### ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada analisis kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah dasar. Kreativitas menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan sejak dini karena berpengaruh pada kecerdasan dan perkembangan kepribadian anak. Namun, kenyataannya pembelajaran seni budaya di sekolah dasar masih cenderung kurang mendorong siswa untuk berinovasi dan berani mengekspresikan ide. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses kreativitas menggambar imajinasi siswa, mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhinya, serta menelaah peran guru dalam mendukung pengembangan kreativitas tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap siswa kelas III dan guru di SD Negeri 6 Caringin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengekspresikan imajinasi melalui lima indikator kreativitas menurut Guilford, yakni kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan evaluasi, meskipun masih terbatas pada tema-tema konvensional. Faktor yang memengaruhi kreativitas siswa meliputi motivasi intrinsik, pengalaman pribadi, dukungan guru, lingkungan belajar, serta ketersediaan media. Guru berperan penting sebagai fasilitator dengan memberikan tema terbuka, kebebasan berekspresi, apresiasi, dan bimbingan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum seni budaya yang lebih efektif untuk menstimulasi kreativitas peserta didik.

### ABSTRACT

This study focuses on analyzing the imaginative drawing creativity of third-grade students in cultural arts subjects at elementary school. Creativity is an essential ability that needs to be developed from an early age as it significantly influences intelligence and personality development. However, in reality, cultural arts learning in elementary schools still tends to be less effective in encouraging students to innovate and express ideas independently. This research aims to describe the process of students' imaginative drawing creativity, identify influencing factors, and examine the role of teachers in supporting the development of such creativity. The research employed a qualitative case study approach, using observation, interviews, and documentation with third-grade students and teachers at SD Negeri 6 Caringin. The results reveal that students were able to express their imagination through five creativity indicators proposed by Guilford—fluency, flexibility, originality, elaboration, and evaluation—although their ideas were still limited to conventional themes. Factors influencing creativity included intrinsic motivation, personal experience, teacher support, learning environment, and media availability. Teachers played a crucial role as facilitators by providing open themes, allowing freedom of expression, giving appreciation, and offering guidance. This study is expected to contribute to the development of a more effective cultural arts curriculum that stimulates students' creativity.



### KATA KUNCI

Kreativitas  
Menggambar Imajinasi  
Seni Budaya  
Sekolah Dasar  
Peran Guru.

### KEYWORDS

Creativity  
Imaginative Drawing  
Cultural Arts  
Elementary School  
Teacher's Role.



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke 21 mendorong siswa untuk dapat mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas memegang peranan penting dalam mengembangkan kemampuan peserta didik, hal tersebut didasarkan pada alasan bahwa kreativitas berpengaruh langsung pada kecerdasan yang melibatkan fungsi otak kanan dan otak kiri [1]. Kreativitas perlu ditanamkan sejak dini, terutama pada jenjang sekolah dasar ketika fondasi

pembelajaran dan perkembangan kepribadian mulai dibentuk yang memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. [2] menyatakan bahwa peningkatan prestasi belajar pada siswa tidak hanya bergantung pada strategi pembelajaran yang mengembangkan aspek kecerdasan kognitif saja, namun harus mampu menumbuhkan kreativitas [2]. Kreativitas dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan ide atau gagasan yang baru dalam pikirannya. Kreativitas pula sangat berkaitan erat dengan kemampuan memecahkan masalah sebagai upaya dalam mencari Solusi terhadap berbagai tantangan yang akan siswa hadapi.

Fenomena nyata yang terjadi di lapangan ditemukan berdasarkan wawancara langsung bersama guru, kreativitas siswa masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari siswa yang mampu menyelesaikan tugas apabila pada sebelumnya telah diberikan contoh oleh guru. siswa tidak dapat membuat ide baru atau mencoba hal baru. Mereka tampak kesulitan dan cenderung pasif ketika dihadapkan pada situasi yang membutuhkan inovasi dan pemikiran mandiri. Hal ini mengindikasikan lemahnya pengembangan potensi seni di sekolah adalah kurangnya kreativitas siswa dalam membuat karya seni. Banyak siswa cenderung menjadi pasif, tidak berani mencoba ide baru, dan hanya meniru tanpa melakukan sesuatu yang baru.

Di sekolah dasar terdapat salah satu mata pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan kreativitas peserta didik, yaitu pembelajaran seni budaya dan prakarya. Seni budaya berperan sebagai media penting bagi anak-anak dalam mengekspresikan diri sekaligus mengembangkan kreativitas mereka. Khususnya di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran seni budaya tidak hanya bertujuan mengajarkan teknik, tetapi juga berfokus pada pengembangan imajinasi serta kemampuan kreatif peserta didik. Salah satu cara yang sederhana untuk mengasah kreativitas peserta didik adalah dengan membuat karya dua dimensi, khususnya melalui kegiatan menggambar [3]

Menurut Guilford kreativitas merupakan proses melahirkan sesuatu yang baru, inovatif, dan orisinal yang bersumber dari ide maupun pemikiran individu, dengan tujuan memberikan kepuasan sekaligus menunjukkan kemampuan serta kualitas yang dimiliki [4]. Menurut Supardi, kreativitas merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru baik dalam bentuk ide maupun karya, ide atau karya ini akan memiliki perbedaan atau keunikannya masing-masing jika dibandingkan dengan hal-hal yang sudah ada [5].

Menurut Sartika, aktivitas menggambar diyakini mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berkarya sekaligus memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan psikomotorik. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui variasi aktivitas menggambar, misalnya dengan menghubungkan titik-titik hingga membentuk suatu objek. Dalam proses tersebut, anak memperoleh kebebasan untuk menentukan bentuk gambar maupun pilihan warna yang digunakan [6]

Meningkatkan kreativitas peserta didik dapat diwujudkan melalui kegiatan seni, salah satunya dengan menggambar imajinatif di tingkat Sekolah Dasar. Aktivitas ini menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan kemampuan berimajinasi yang kemudian dituangkan dalam sebuah sketsa atau gambar [7]. Oleh karena itu, menggambar imajinatif membutuhkan keterampilan berpikir kreatif agar peserta didik mampu mengembangkan daya cipta yang dimilikinya. Dalam prosesnya, guru memiliki peran penting untuk merancang pembelajaran serta mendorong siswa agar dapat menuangkan gagasan, ide, dan kreativitas melalui gambar imajinatif. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik berkesempatan melahirkan ide maupun desain baru yang berasal dari pikirannya.

Memahami bahwa menggambar bukan sekadar rekreasi atau refleksi jiwa, melainkan hasil dari pemikiran dan perasaan yang dituangkan ke dalam karya, menggambar dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi secara

tidak langsung akan membantu peserta didik meningkatkan kreatifitas mereka[8]. Menggambar merupakan bagian dari kegiatan seni rupa, pembelajaran menggambar merupakan pembelajaran yang di senangi oleh siswa, karena siswa diberikan kebebasan oleh guru untuk menggambar objek yang mereka suka seperti, menggambar rumah, gunung ataupun pemandangan. Sehingga dalam kegiatan menggambar anak dapat menceritakan, mengekspresikan sesuatu yang ada pada dirinya secara intensif dan spontan dalam media gambar [9].

Guilford menegaskan bahwa kemampuan berpikir divergen merupakan aspek utama dalam kreativitas. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi yang unik serta orisinal. Hal ini sangat relevan dengan proses menggambar imajinatif, di mana peserta didik didorong untuk mengembangkan ide-ide kreatif tanpa adanya batasan yang kaku dan konvensional [10].

Salah satu hal yang penting dalam mengembangkan kreativitas adalah memahami ciri-ciri anak yang memiliki kemampuan berpikir kreatif. Guilford mengemukakan lima indikator utama yang dapat digunakan untuk melihat potensi tersebut. Pertama, kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyak ide. Kedua, keluwesan (*flexibility*), yakni keterampilan menemukan berbagai alternatif solusi atau pendekatan terhadap suatu masalah. Ketiga, keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang benar-benar baru dan tidak bersifat klise. Keempat, elaborasi (*elaboration*), yakni kecakapan dalam menjelaskan atau merinci suatu ide secara jelas dan mendalam. Terakhir, perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan meninjau dan memahami suatu permasalahan dari sudut pandang yang berbeda dibandingkan kebanyakan orang. [11].

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji kreativitas menggambar pada anak usia sekolah dasar. Penelitian oleh Wasis Wijayanto, dkk (2025) dengan judul “Analisis kegiatan seni rupa di sekolah dasar terhadap kreativitas anak melalui menggambar dan mewarnai”. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran seni rupa melalui menggambar dan mewarnai di kelas II SD dengan penggunaan media gambar referensi untuk meningkatkan kreativitas anak. Sementara itu, penelitian Mega Ayu Putri Hapsari (2024) dengan judul “Pembelajaran menggambar bebas guna melatih kreativitas pada usia anak sekolah dasar” menelaah pembelajaran menggambar bebas untuk melatih kreativitas motorik dan imajinasi pada anak kelas I SD.

Namun kedua penelitian tersebut memiliki keterbatasan yang dapat menjadi celah penelitian lanjutan, yaitu, fokus penelitian masih pada kelas I dan II sehingga kurang menyoroti kreativitas menggambar imajinasi pada peserta didik kelas III yang berada pada tahap perkembangan kognitif dan kreativitas yang berbeda; pendekatan pembelajaran yang digunakan masih terbatas media tertentu tanpa eksplorasi yang lebih inovatif; serta kurangnya kajian mengenai variasi teknik menggambar yang dapat menstimulasi kemampuan imajinasi secara lebih dalam pada anak sekolah dasar yang lebih tua. Dari tinjauan literatur tersebut mengungkap kesenjangan penelitian yang jelas, kurangnya penelitian yang secara khusus menganalisis kreativitas menggambar imajinatif pada siswa sekolah dasar kelas tiga dalam konteks pembelajaran seni dan budaya dengan aspek yang menyeluruh yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Analisis kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III pada mata pelajaran seni budaya di sekolah dasar”. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kurikulum seni budaya di sekolah dasar serta meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam kegiatan seni budaya.

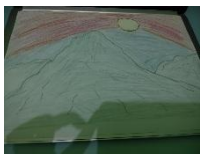

## 2. Metode Penelitian



Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang berfokus pada analisis kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas III dan peserta didik kelas III SD Negeri 6 Caringin, Kabupaten Sukabumi. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang proses kreativitas siswa serta peran guru dalam pembelajaran seni budaya. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi empat tahapan utama: pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan konsistensi dan validitas temuan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan, dengan didasarkan pada analisis gambar yang sesuai dengan indikator yang telah ditentukan yaitu pada aspek kelancaran, keluwesan, keasilan, keterampilan merinci, dan keterampilan menilai, maka hasil analisis gambarnya dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi (Analisis Gambar Sesuai Indikator Kreativitas)

Nama dan Hasil Gambar	Siswa mampu membuat garis dengan spontan	Siswa mampu memodifikasi garis menjadi bentuk objek imajinasi	Siswa mampu membuat gambar yang unik dan berbeda dari teman	Siswa mampu menambahkan detail kecil untuk memperkaya gambar	Siswa mampu membuat gambar sesuai dengan tema
<b>K</b> 	Narasumber mampu membuat garis secara spontan	Narasumber mampu mengubah pola garis menjadi imajinasi	Narasumber mampu membuat gambar yang berbeda dengan temannya yaitu gunung	Narasumber mampu menambahkan elemen-elemen kecil pada gambar meskipun tidak banyak	Narasumber mampu membuat gambar sesuai dengan tema
<b>AA</b> 	Narasumber mampu membuat garis secara spontan	Narasumber mampu mengubah pola garis menjadi imajinasi	Narasumber mampu membuat gambar yang berbeda dengan temannya yaitu gunung merapi	Narasumber mampu menambahkan elemen-elemen kecil pada gambar	Narasumber mampu membuat gambar sesuai dengan tema

<p><b>Z</b></p> 	<p>Narasumber mampu membuat garis secara spontan</p>	<p>Narasumber mampu mengubah pola garis menjadi imajinasi</p>	<p>Narasumber mampu membuat gambar yang berbeda dengan temannya yaitu pemandangan dibawah laut</p>	<p>Narasumber mampu menambahkan elemen-elemen kecil yang membuat gambar menjadi lebih indah</p>	<p>Narasumber mampu membuat gambar sesuai dengan tema</p>
<p><b>AP</b></p> 	<p>Narasumber mampu membuat garis secara spontan</p>	<p>Narasumber mampu mengubah pola garis menjadi imajinasi</p>	<p>Narasumber mampu membuat gambar yang berbeda dengan temannya yaitu pantai</p>	<p>Narasumber mampu menambahkan elemen kecil meskipun tidak banyak</p>	<p>Narasumber mampu membuat gambar sesuai dengan tema</p>

Siswa dengan inisial K menunjukkan kemampuan berpikir lancar dan konsisten dalam menuangkan ide. Ia mampu membuat garis secara spontan kemudian mengubahnya menjadi gambar pemandangan gunung dengan tambahan detail sederhana seperti burung. Hasil ini menunjukkan adanya kemampuan berpikir kreatif yang cukup baik, meskipun tingkat elaborasi masih sederhana. Berdasarkan wawancara, K mengaku menyukai kegiatan menggambar dan merasa lebih percaya diri ketika diberikan kebebasan menentukan objek gambar, yang menunjukkan pentingnya motivasi intrinsik dalam mendukung kreativitas.

Selanjutnya, AA memperlihatkan kemampuan kreatif pada aspek keluwesan dan keaslian. Ia memodifikasi bentuk garis menjadi gunung merapi dan menambahkan detail berupa matahari serta variasi warna untuk memperindah gambar. AA menyadari keunikan karyanya terletak pada penggunaan warna, yang menegaskan adanya kesadaran estetik dan kemampuan berpikir orisinal. Guru menilai bahwa eksplorasi warna dan keberanian berekspresi seperti yang ditunjukkan AA merupakan bentuk kreativitas visual yang berkembang baik di tingkat sekolah dasar.

Sementara itu, Z menonjol sebagai siswa dengan tingkat kreativitas tertinggi di antara keempat narasumber. Ia memilih tema yang berbeda dari teman-temannya, yakni pemandangan bawah laut, dengan menambahkan detail kompleks seperti ikan, bintang laut, dan rumput laut. Karya Z menunjukkan kemampuan berpikir divergen yang kuat serta elaborasi yang tinggi. Ia mampu mengembangkan ide awal secara fleksibel dan berani mengambil risiko dengan menghadirkan visualisasi yang tidak konvensional. Menurut guru, kemampuan Z dalam memilih tema dan memperkaya detail menunjukkan tingkat kreativitas yang matang, baik dari aspek kognitif maupun imajinatif.

Siswa berikutnya, AP, juga menampilkan kreativitas yang baik melalui keaslian dalam pemilihan tema pantai. Berbeda dengan mayoritas siswa yang menggambar gunung, AP memilih untuk menggambar suasana pantai dengan tambahan elemen kecil seperti burung dan ikan. Hal ini menunjukkan adanya upaya untuk menghadirkan variasi dan keunikan visual, meskipun elaborasi detail masih tergolong sederhana. Guru menyebutkan bahwa keberanian memilih tema berbeda merupakan tanda munculnya orisinalitas dan ekspresi diri yang penting dalam proses pembelajaran seni budaya.



Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah memiliki potensi kreativitas yang berkembang melalui kegiatan menggambar imajinatif. Kreativitas tersebut tampak dari kemampuan mereka mengekspresikan ide secara visual, menambahkan elemen detail, serta mengombinasikan warna dan bentuk sesuai tema. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi pengembangan kreativitas, antara lain melalui pemberian tema terbuka, kebebasan berekspresi, serta apresiasi terhadap hasil karya siswa dengan cara memajang gambar di kelas. Strategi tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa, sekaligus mendorong munculnya gagasan-gagasan baru yang lebih imajinatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas III SD Negeri 6 Caringin sudah mampu mengekspresikan kreativitas mereka melalui kegiatan menggambar imajinatif. Berdasarkan analisis indikator Guilford [11], proses kreativitas tersebut dapat diuraikan melalui lima aspek, yakni kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), keterampilan merinci (*elaboration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*).

Pertama, aspek kelancaran (*fluency*). Semua narasumber dalam penelitian ini memperlihatkan kemampuan memulai gambar dengan membuat garis secara spontan. Misalnya, siswa K, AA, dan A menyatakan bahwa mereka selalu memulai dengan “garis”, sementara Z memilih memulai dengan “bentuk”. Hal ini menunjukkan bahwa mereka memiliki kelancaran dalam memunculkan ide awal tanpa keraguan. Menurut Munandar (2012), kelancaran berpikir merupakan indikator awal kreativitas yang memungkinkan seseorang untuk menghasilkan banyak ide dalam waktu relatif singkat. Pada siswa sekolah dasar, bentuk kelancaran ini tampak sederhana, seperti membuat garis atau bentuk dasar, tetapi hal itu merupakan fondasi penting untuk mengembangkan kreativitas lebih lanjut.

Kedua, aspek keluwesan (*flexibility*). Siswa kelas III terlihat mampu memodifikasi garis sederhana menjadi bentuk yang bermakna, misalnya garis melengkung menjadi pohon, atau garis lurus menjadi gunung. Hal ini menandakan bahwa siswa sudah mampu mengubah simbol dasar menjadi objek imajinatif. Guilford menyebut keluwesan sebagai kemampuan untuk berpindah dari satu cara berpikir ke cara lain, yang dalam konteks menggambar berarti mengubah ide abstrak menjadi bentuk visual yang berbeda. Temuan ini sesuai dengan penelitian Eni Siskowati & Prastowo (2022) yang menemukan bahwa keluwesan ide muncul ketika siswa diberikan kebebasan untuk menginterpretasikan garis atau bentuk dasar sesuai imajinasi mereka.

Ketiga, aspek keaslian (*originality*). Kreativitas siswa tercermin dalam keberanian mereka membuat karya yang berbeda dari mayoritas teman sekelas. Narasumber Z, misalnya, lebih memilih menggambar pemandangan bawah laut ketika sebagian besar temannya menggambar gunung. Narasumber A juga memilih tema pantai agar karyanya berbeda dari kebanyakan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriadi (dalam Susanto, 2023) bahwa keaslian merupakan indikator penting kreativitas, karena menunjukkan kemampuan anak untuk melahirkan gagasan baru yang berbeda dari pola umum. Temuan ini juga mendukung penelitian Rahayu et al. (2023), yang menyatakan bahwa kreativitas anak meningkat ketika mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide di luar kebiasaan.

Keempat, aspek elaborasi (*elaboration*). Siswa menambahkan detail kecil untuk memperkaya gambar, misalnya burung, matahari, ikan, bintang laut, atau rumput laut. Z memperlihatkan kemampuan elaborasi tertinggi dengan menambahkan lebih banyak detail yang membuat gambar lebih hidup. Sementara K, AA, dan A juga menambahkan detail, meski dalam jumlah terbatas. Menurut Munandar (2012), elaborasi menunjukkan kemampuan memperkaya gagasan dengan menambahkan komponen baru. Hasil ini memperlihatkan bahwa tingkat kemampuan elaborasi siswa beragam, bergantung pada minat dan motivasi mereka dalam menggambar.

Kelima, aspek evaluasi (*evaluation*). Semua siswa mampu menyesuaikan gambar dengan tema yang diberikan guru, misalnya ketika tema “pemandangan” ditentukan, siswa tetap menggambar gunung, laut, atau pantai yang sesuai. Kemampuan menyesuaikan karya dengan aturan menunjukkan adanya kesadaran akan tuntutan tugas sekaligus fleksibilitas berpikir. Menurut Sitepu (2019), evaluasi dalam kreativitas penting untuk memastikan bahwa karya tidak hanya orisinal tetapi juga relevan dengan konteks.

Secara umum, proses kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III di SD Negeri 6 Caringin menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Namun, pola gambar yang sering muncul masih terbatas pada tema konvensional seperti gunung, pantai, atau laut. Hal ini mengindikasikan bahwa meski indikator kreativitas sudah terlihat, variasi ide masih perlu diperluas melalui strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Kreativitas siswa tidak muncul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal. Faktor ini mencakup minat, motivasi, hobi, dan pengalaman pribadi siswa. Misalnya, Z yang hobi menggambar laut menunjukkan tingkat kreativitas lebih tinggi karena memiliki motivasi intrinsik. Menurut Santrock [12], motivasi intrinsik adalah pendorong utama kreativitas, karena anak terdorong berkreasi bukan karena perintah, tetapi karena kesenangan pribadi. Selain itu, Piaget dalam [13] menjelaskan bahwa anak usia 9–10 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai berpikir logis tetapi masih terikat pada pengalaman nyata. Hal ini menjelaskan mengapa gambar siswa sering mengambil objek dari pengalaman sehari-hari seperti gunung, pantai, atau sekolah.

Faktor eksternal. Faktor ini meliputi dukungan guru, lingkungan kelas, teman sebaya, dan ketersediaan media. Guru yang memberikan kebebasan berekspresi, apresiasi, serta memajang karya siswa di kelas mampu meningkatkan motivasi belajar. Penelitian Masfufah (2022) menegaskan bahwa lingkungan belajar kondusif berkontribusi besar terhadap munculnya variasi kreativitas siswa. Teman sebaya juga menjadi faktor penting. Sebagian siswa cenderung meniru gambar teman, namun ada juga yang justru berusaha tampil berbeda untuk menegaskan orisinalitas karyanya.

Selain itu, keterbatasan media juga memengaruhi kreativitas. Siswa lebih sering menggunakan pensil warna sederhana sehingga variasi teknik masih terbatas. Menurut Saparahayuningsih (2010), kreativitas dapat meningkat apabila peserta didik diberi kesempatan menggunakan media yang lebih variatif, seperti cat air atau krayon. Dengan demikian, dukungan sarana dan prasarana pembelajaran juga perlu diperhatikan.

Dengan mempertimbangkan faktor internal dan eksternal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa berkembang secara optimal apabila keduanya saling mendukung. Motivasi pribadi perlu dipadukan dengan dukungan guru dan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa berani keluar dari pola konvensional dan menghadirkan karya yang lebih original.

Guru memiliki peran sentral dalam menumbuhkan kreativitas menggambar imajinasi peserta didik. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga fasilitator, motivator, dan apresiatif. Dalam penelitian ini, guru kelas III menjelaskan bahwa strategi yang digunakan untuk mendukung kreativitas siswa antara lain:

- Memberikan tema terbuka. Tema yang tidak terlalu kaku memberi kesempatan siswa untuk mengekspresikan ide secara bebas. Misalnya, tema “pemandangan” dapat diwujudkan dalam bentuk gunung, laut, atau pantai sesuai imajinasi masing-masing siswa.
- Memberikan kebebasan berekspresi. Guru tidak menuntut keseragaman hasil karya, melainkan mendorong setiap siswa untuk menghasilkan karya yang berbeda.
- Mengapresiasi karya siswa. Guru memajang hasil karya siswa di kelas, sehingga siswa merasa bangga dan termotivasi. Menurut Cecep & Rohmanudin (2024), apresiasi guru sangat penting untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam berkarya.

- d. Memberikan bimbingan. Guru membantu siswa yang masih kesulitan menuangkan ide, misalnya dengan memberikan contoh awal yang kemudian dimodifikasi siswa.

Peran guru ini selaras dengan teori konstruktivisme Piaget, yang menekankan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar bermakna, bukan sekadar memberikan instruksi teknis. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Rahayu et al. (2023), yang menekankan bahwa kreativitas siswa lebih berkembang ketika guru memberikan stimulus berupa kebebasan berekspresi, suasana kelas yang mendukung, serta penghargaan terhadap hasil karya. Dengan demikian, guru berperan penting dalam menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif bagi berkembangnya kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik sintesis bahwa kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III di SD Negeri 6 Caringin sudah berkembang melalui tahapan sesuai indikator Guilford. Kreativitas tersebut dipengaruhi oleh faktor internal (motivasi, minat, pengalaman) dan eksternal (dukungan guru, teman sebaya, sarana pembelajaran). Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus apresiatif dalam mendukung kreativitas siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas menggambar imajinasi peserta didik kelas III di SD Negeri 6 Caringin telah berkembang dengan baik sesuai dengan lima indikator kreativitas yang dikemukakan oleh Guilford, yaitu fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation. Kreativitas tersebut dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi, minat, dan pengalaman pribadi siswa, serta faktor eksternal berupa dukungan guru, lingkungan belajar, teman sebaya, dan ketersediaan media pembelajaran. Guru berperan penting sebagai fasilitator, motivator, dan pemberi apresiasi yang menciptakan suasana belajar kondusif dan memberi kebebasan berekspresi, sehingga mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif siswa.

#### 5. Daftar Pustaka

- [1] F. A. Putri, "Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta," *Al-Aulad J. Islam. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.15575/al-aulad.v3i1.4603.
- [2] A. Susanti and F. Rosmi, "Meningkatkan Kreativitas melalui Karya Seni dalam Pembelajaran SBDP Kelas 4 . 3 di SD Lab School FIP UMJ," pp. 2616–2619, 2024.
- [3] N. V. Sandi, "Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar," *Biomatika J. Ilm. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 79–87, 2020.
- [4] A. A. Adiansha and A. Nurgufrini, "PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA FASE B MELALUI MODEL PROBLEM-BASED LEARNING," *Prog. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 172–178, 2025.
- [5] A. Susanto, "Mengembangkan Keativitas Anak Usia Dini," *Tawshiyah J. Sos. Keagamaan dan Pendidik. Islam*, vol. 18, no. 1, pp. 57–72, 2023.



- [6] D. S. Ukar, B. Taib, B. Alhadad, and U. K. Ternate, "MENGGAMBAR".
- [7] I. Di, S. D. N. Kapetakan, N. Ekawati, L. Melinda, M. Nafidah, and N. Awallia, "MELALUI KARYA SENI RUPA MENGGAMBAR siswa Menggambar merupakan suatu usaha mengungkapkan Melalui kegiatan menggambar dapat dimanfaatkan guru dapat mengoptimalkan masa keemasan ekspresi kreatif anak Sekolah Dasar dengan menyuguhkan berbagai pengalaman belajar," pp. 292–298.
- [8] G. Yustiningrum, "Implementasi dan Hasil Kreativitas Pembelajaran Menggambar di TK Al-Falaq Keluarahan Pudak Payung Kota Semarang," *Eduarts J. Pendidik. Seni*, vol. 12, no. 2, p., 2019, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- [9] P. E. Faida, T. Udin, and Latifah, "Pengaruh Metode Eksplorasi Seni Menggambar Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah," *Univers. J. Educ. Reasearch*, vol. 1, no. 2, pp. 116–131, 2020.
- [10] S. Singgih, "Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Divergen dengan Kreativitas Ilmiah pada Mahasiswa Calon Guru IPA," *J. Educ.*, vol. 6, no. 4, pp. 19438–19445, 2024, doi: 10.31004/joe.v6i4.5963.
- [11] H. A. Susanto, "Pemahaman pemecahan masalah pembuktian sebagai sarana berpikir kreatif," in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan, Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2011.
- [12] N. Rahayu, S. Putri, M. Nunlehu, M. S. Madi, and N. Khalid, "Keatifitas dan inovasi pembelajaran dalam pengembangan kreatifitas melalui imajinasi, musik, dan bahasa," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 79–88, 2023.
- [13] M. S. Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Prenada Media, 2021.