

---

**ANALISIS KREATIVITAS MENGGAMBAR IMAJINASI  
PESERTA DIDIK KELAS IV DITINJAU DARI ASPEK  
(KEMAMPUAN TINGGI, SEDANG, RENDAH) DI SDN**

**Nur Fazria M<sup>1</sup>, Tri Linggo Wati<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**

**Email: <sup>1</sup>[nurfajriamasfufah081093@gmail.com](mailto:nurfajriamasfufah081093@gmail.com), <sup>2</sup>[trilinggowati@umsida.ac.id](mailto:trilinggowati@umsida.ac.id)**

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas hasil gambar imajinatif peserta didik kelas IV ditinjau dari aspek kemampuan tinggi, sedang, rendah di SDN. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek yang dijadikan responden penelitian ini adalah 3 peserta didik yang memiliki keunikan karya yang tampak dalam setiap karyanya yang masuk dalam aspek kemampuan tinggi, sedang, rendah. Lokasi sekolah tersebut berada di Desa Sawohan Buduran Sidoarjo. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi. Di dalam teori kreativitas ada 5 macam indikator kreativitas: 1) kelancaran (*fluency*), yaitu kelancaran dalam membuat pola garis secara spontan, 2) keluwesan (*flexibility*), yaitu, keluwesan dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinatif, 3) keaslian (*originality*), yaitu keaslian dalam membuat gambar yang berbeda dari temannya, 4) ketrampilan merinci (*elabration*), yaitu elaborasi dalam membuat gambar secara rinci sesuai tema, 5) ketrampilan menilai (*evaluation*), yaitu gambar yang dibuat sesuai tema. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa 3 gambar yang di buat dari peserta didik menunjukkan gambar yang masuk dalam kategori kreatif karena ke-lima indikator kreativitas terpenuhi, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 3 gambar peserta didik memiliki karya yang unik dan kreatif.

**Kata Kunci :** Kreativitas, Menggambar Imajinasi, Evaluasi

**Abstract :** This study aims to analyze the creativity of imaginative images of class IV learners reviewed from the aspect of high, medium, low ability in SDN. This research uses qualitative approaches with descriptive methods. The subjects who were used as respondents to this study were 3 learners who had a unique work that appeared in each of his works that entered in the aspect of high, medium, low ability. The location of the school is in sawohan village buduran Sidoarjo. The data collection techniques used in this study are observation, interview, documentation. In the theory of creativity there are 5 types of indicators of creativity: 1) fluency (*fluency*), namely fluency in making line patterns spontaneously, 2) flexibility (*flexibility*), that is, flexibility in changing line patterns into imaginative images, 3) originality (*authenticity*), namely authenticity in making images that are different from friends, 4) elabration (*detailing skills*), namely elaboration in making images in detail according to the theme, 5) evaluation (*judging skills*), namely images made according to the theme. Based on the results of the study, that 3 images made from learners show images that fall into the creative category because the five indicators of creativity are fulfilled, thus, it can be concluded that 3 image learners have unique and creative work.

**Keyword :** Creativity, Imaginative Drawing, Evaluation

*Submitted on: 2022-02-10*

*Accepted on: 2022-08-20*



## PENDAHULUAN

Salah satu kemampuan pada diri peserta didik yang perlu dibangun sejak dini adalah kemampuan kreativitas. Kreativitas sangat dibutuhkan dalam perkembangan kemampuan peserta didik karena perkembangan kemampuan peserta didik yang akan berimbas pada kemampuan intelegensitas untuk otak kanan dan otak kiri (Alifah Putri, Suyadi., 2020). Kreativitas merupakan proses yang tanggap terhadap masalah, kelemahan atau kekurangan, membandingkan pendapat dan akhirnya menyampaikan hasil (Abubakar M et al., 2019). Dalam kreativitas anak dapat memberikan gagasan baru atau rancangan yang sudah tersusun dalam pemikiran seseorang anak. Pemecahan masalah dalam suatu kreativitas yaitu mencari jalan keluar dari suatu kesulitan tersebut.

Kreativitas bisa membuat suatu kegiatan bermain menjadi sangat menyenangkan, peserta didik akan merasa senang, bahagia dan lega (Hidayati & Dewi Permata., 2020). Bermain bisa memberikan dampak kepada anak untuk mengekspresikan kreativitas sebagai kesempatan untuk menemukan obyek-obyek dan menemukan cara yang baru dialami, untuk merasakan suatu hal yang berbeda, dapat memberikan hubungan yang baru antara sesuatu dengan yang lain (Sarasehan et al., 2020). Dalam kreativitas peserta didik dapat dituangkan melalui karya nyata seperti menggambar, mewarnai dan menghias.

Pada pembelajaran di sekolah dasar memiliki 1 mata pelajaran yang dapat mengasah kreativitas peserta didik yaitu pembelajaran seni budaya dan prakarya. Cara sederhana dalam mengembangkan kreativitas peserta didik ialah dengan membuat karya dua dimensi khususnya dalam bentuk kegiatan menggambar (Varahdilah Sandi., 2020). Melalui gambar peserta didik, seorang guru maupun orang tua dapat mengkaji berbagai hal khususnya yang berkaitan dengan pengalaman, fantasi, imajinasi, tingkat kecerdasan, kebebasan berekspresi, kreativitas, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya (Linggo et al., 2016).

Kreativitas peserta didik akan berkembang apabila peserta didik tersebut paham menggambar bukan hanya sekedar refleksi atau rekreasi jiwa tetapi didalamnya terkandung hasil pemikiran dan perasaan yang dituangkan kedalam karya, sehingga karya gambar dapat menjadi sarana komunikasi tidak langsung (Yustiningrum et al., 2019). Peran guru sangatlah



---

penting untuk membuat peserta didik bisa berfikir bagaimana membuat karya yang dapat mengungkapkan perasaannya.

Menggambar merupakan bagian dari kegiatan seni rupa. Pembelajaran menggambar merupakan pembelajaran yang dengan menyenangkan di dalam kelas, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas belajar melakukan kreativitas yang menyenangkan (Puspita Sari et al., 2020). Pada umumnya peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk menggambar objek yang menjadi pilihan siswa, misalnya menggambar gunung, rumah ataupun pemandangan. Anak menggambar adalah menceritakan, mengungkapkan (mengekspresikan) sesuatu yang ada pada dirinya secara intensif dan spontan dalam media gambar (Eka Faida et al., 2020).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cici Cahyani, Zariul Antosa, Eddy Noviana (2021), pada karya ilmiah publikasi dengan judul "Analisis Kemampuan Menggambar Imajinatif Siswa Kelas II SD Negeri 018 Ujungbatu" dalam penelitian ini kemampuan siswa kelas II SD negeri 018 Ujungbatu dalam menggambar adalah cukup mampu, karena diperoleh rata-rata nilai sebesar 73.96 atau dengan kategori Cukup Mampu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas II SD Negeri 018 Ujungbatu cukup mampu dalam menggambar imajinatif (Cahyani et al., 2021).

Setiap guru Sekolah Dasar perlu mengenal latar belakang peserta didiknya, karena untuk mengetahui dunia kesenirupaan peserta didik yang telah dikembangkan, agar guru dapat memilih strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi latar belakang peserta didik (Andhini Rachmawati et al., 2020). Stimulus berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi. Stimulus berupa gambar dapat mengarahkan peserta didik untuk fokus pada contoh peristiwa sehingga dapat memberikan produk atau solusi kreatif dari berbagai elemen yang ada pada gambar (Zia Citra Pratiwi & Elly., 2019).

Berdasarkan teori tahap-tahap perkembangan menggambar/seni rupa secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai dengan kelas III ditandai dengan kuatnya kemampuan berimajinasi, sedangkan kelas IV sampai dengan kelas VI ditandai dengan kekuatan berfikir (Dr. H. Abubakar H M & Ngalimun., 2019). Perbedaan

---

kedua karakteristik ini tampak pada gambar-gambar (karya dua dimensi) atau model, patung dan perwujudan karya tiga dimensi lainnya.

Salah satu cara anak-anak berkomunikasi kepada orang lain yaitu dengan cara menggambar. Apalagi, ketika gambar tersebut ditanggapi oleh orang tua dengan pertanyaan tentang makna dan arti bentuk gambar yang dihasilkan. Sifat kepribadian anak pada awalnya adalah masih bersatunya antara alam pikiran dan perasaan anak. Manfaat menggambar bagi anak merupakan alat untuk mengutarakan (bereksresi) isi hati, pendapat maupun gagasan.

Salah satu aktivitas yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu menggambar yang diawali dengan bentuk sederhana atau dasar, kemudian peserta didik di berikan arahan untuk membuat goresan dan bentuk-bentuk lainnya pada gambar dasar tersebut, kemudian peserta didik diberi kesempatan untuk mewarnai secara bebas, sehingga melalui proses tersebut peserta didik dapat memberikan sebuah karya gambar yang bersifat unik dan kreatif (Khodijah, 2020). Peserta didik harus diberikan kebebasan dalam memilih bentuk gambar yang di inginkan, pengajar dan orang tua bisa memberikan pendampingan kepada anak selama kegiatan menggambar dengan cara mempersiapkan pola gambar kemudian anak dapat memilih pola yang diminati. Stimulasi kemampuan menggambar sangat dibutuhkan untuk anak agar kreativitas menggambar berkembang, tidak ada paksaan dalam mengajar sehingga kegiatan lebih menyenangkan (Nurmi, 2020).

Untuk memahami hal tersebut diperlukan instrumen untuk mengukur pencapaian peserta didik (Widyanto, 2018). Dalam hal ini tentunya menggunakan evaluasi yang relevan karena evaluasi itu sangat penting dilakukan sebab dengan evaluasi atau penilaian, guru akan mengetahui perkembangan hasil belajar, intelegensi, bakat khusus, minat, dan kepribadian siswa atau peserta didik (Afandi, 2013). Evaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan standar kriteria. Pengukuran dan evaluasi merupakan dua kegiatan yang berkesinambungan (Ratna Wulan., 2014).

Menurut Guma dan Lincolln, mengatakan definisi evaluasi sebagai "*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*". Sedangkan Gilbert Sax, 1980: 18 berpendapat bahwa "*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*"



---

Dalam program pendidikan, penilaian baru dapat dilakukan setelah dilakukan pengukuran atas berbagai komponen program pendidikan. Evaluasi diharapkan akan menjadi umpan balik untuk program yang dijalankan (*feedback*) dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan program di masa yang akan datang (*feedforward*) (Drs. Adi Suryanto and Drs. Tedjo Djatmiko., 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, Kegiatan yang dilakukan narasumber yang masih berada di pendidikan kelas IV SD, bahwa kemampuan peserta didik dalam menggambar cukup baik dan setiap peserta didik memiliki kemampuan menggambar yang berbeda. Setiap kegiatan narasumber yang berhasil diamati oleh peneliti, sewaktu narasumber membuat pola garis sampai narasumber menghasilkan gambar imajinatif. Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk menemukan adanya perbedaan hasil kreativitas menggambar peserta didik, dari pengamatan awal tersebut ada 3 peserta didik di dalam kelas yang hasil gambar menunjukkan gambar yang masuk dalam kategori kreatif.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertempat di kelas IV SDN Sawohan 1 Sidoarjo. Waktu penelitian, yaitu pada Semester Genap Tahun Ajaran 2022. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sugiyono (2017) Penelitian kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat studi kasus dan cenderung menggunakan analisis (Iman Perdana Surbakti et al., 2019).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sawohan 1 Sidoarjo dengan jumlah 3 peserta didik. Alasan peneliti memilih 3 peserta didik yang ingin diteliti adalah melihat karya-karya yang di buatnya selalu berbentuk unik. Peserta didik yang berinisial H adalah seorang anak perempuan kelas IV SD yang mempunyai jiwa pemberani dalam hal apapun, mandiri dan suka menolong teman. Peserta didik yang berinisial D adalah seorang anak laki-laki yang memiliki jiwa pemberani, tegas, suka menolong teman, dan periang. Dan peserta didik yang berinisial R adalah seorang laki-laki yang memiliki keinginan tinggi dalam hal apapun, memiliki jiwa pemberani. Alasan ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti.

Data penelitian ini dikumpulkan berupa 3 gambar-gambar peserta didik kelas IV SDN Sawohan 1 Buduran Sidoarjo. Pengambilan subjek dalam penelitian ini dilaksanakan secara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dengan ini bisa dikatakan bahwa *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dan sumber-sumber data dengan mempertimbangkan hal-hal yang khusus (Sugiyono., 2017).

Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi teknik, yaitu: dokumentasi, wawancara, observasi. Untuk analisis kreativitasnya peneliti menggunakan data dokumentasi berupa gambar yang dihasilkan oleh narasumber, kemudian peneliti bandingkan dengan data wawancara dan observasi lapangan.

Wawancara yang peneliti gunakan untuk mendapatkan data dari subjek teliti yang menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur, hal ini dengan pertimbangan agar data yang peneliti peroleh benar-benar alami dan mendapatkan data sebenar-benarnya, sedangkan bagi narasumber diharapkan mampu menjawab pertanyaan apa adanya, sehingga peneliti mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya. Sedangkan untuk observasi peneliti menggunakan observasi aktif, yaitu peneliti datang langsung ke tempat penelitian untuk terlibat aktif pada narasumber yang peneliti gunakan sebagai sumber data. Sedangkan untuk data gambar peneliti melakukan reduksi data. Gambar yang peneliti gunakan sebanyak 3 gambar yang ada. Dengan pertimbangan 3 gambar ini adalah gambar yang unik untuk dianalisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menggambar imajinatif peserta didik diperoleh setelah mengikuti tes kemampuan, dimana hasil kemampuan menggambar imajinatif peserta didik dinilai berdasarkan hasil analisis gambar imajinasi berdasarkan teori kreativitas. Terdapat 5 aspek kreativitas atau indikator penilaian kemampuan menggambar imajinasi peserta didik, yaitu: 1) kelancaran (*fluency*) yaitu kelancaran dalam membuat pola garis secara spontan, 2) keluwesan (*flexibility*), yaitu, keluwesan dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinatif, 3) keaslian (*originality*), yaitu keaslian dalam membuat gambar yang berbeda dari temannya, 4)

ketrampilan merinci (*elabration*), yaitu elaborasi dalam membuat gambar secara rinci sesuai tema, 5) keterampilan menilai (*evaluation*), yaitu gambar yang dibuat sesuai tema.

Setelah melakukan analisis karya dari nara sumber, maka hasil analisis tersebut tertera pada tabel analisis sebagai berikut :

Tabel 1.1 Hasil Analisis Gambar Imajinasi Berdasarkan Teori Kreativitas

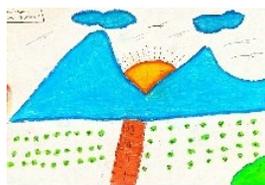
Nama dan Hasil Gambar	Analisis Gambar Berdasarkan Indikator Kreativitas				
	Kelancaran dalam membuat pola garis secara spontan	Keluwesannya mengubah pola garis menjadi gambar imajinasi	Keasliannya membuat gambar yang berbeda dari temannya	Elaborasi membuat gambar secara rinci sesuai tema	Gambar yang dibuat sesuai tema

**D**



Nara sumber mampu membuat pola garis secara spontan	Nara sumber mampu mengubah pola garis menjadi gambar imajinasi	Nara sumber mampu membuat gambar yang berbeda dari temannya	Nara sumber mampu membuat gambar secara rinci sesuai tema	Nara sumber mampu membuat gambar sesuai tema
---	--	---	---	--

**H**



Nara sumber mampu membuat pola garis	Nara sumber merasa bingung dalam	Nara sumber membuat gambar	Nara sumber mampu membuat gambar secara rinci	Nara sumber mampu membuat gambar sesuai tema
--------------------------------------	----------------------------------	----------------------------	---	--

secara mengubah yang sesuai tema  
 sponta pola garis berbeda  
 menjadi dari  
 gambar temannya  
 imajinasi

**R**



Nara sumber kurang lancar dalam membuat pola garis secara spontan.	Nara sumber merasa tidak ada ide dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinasi.	Nara sumber kurang percaya diri dalam membuat gambar imajinatif yang berbeda dari temannya.	Nara sumber belum dapat membuat gambar imajinatif yang dibuat sesuai tema, namun ada bantuan dari guru.	Nara sumber menghasilkan gambar imajinatif yang dibuat sesuai tema, namun ada bantuan dari guru.
--	--	---	---	--

Untuk menguji keabsahan data kreativitas, peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan narasumber terkait gambar-gambar yang dia buat, hasil wawancara tersebut adalah:



**Gambar 1.** Peserta didik kelas IV yang berinisial D

"Pada siang hari terlihat burung-burung untuk melarikan diri, tanda bahwa cuaca sedang mendung. D ingin mempunyai rumah seperti pada gambar diatas, mengapa? Karena D ingin menonton tv sambil memberikan makan ikan. "(ide gambar dari diri sendiri).

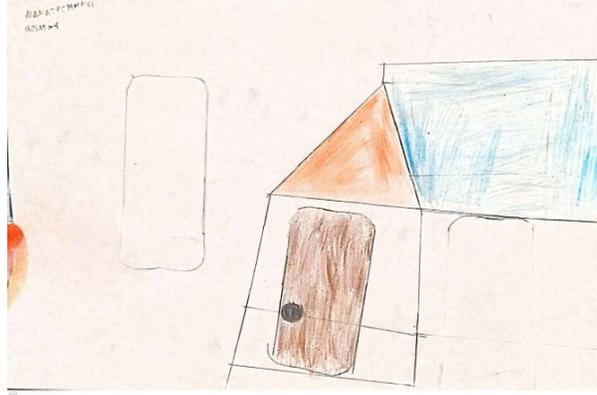
Dari hasil wawancara gambar 1 dengan narasumber, tampak bahwa ide menggambar yang didapatkan narasumber bisa diperoleh dari kejadian sehari-hari yang menurutnya unik dan menimbulkan motivasi. Selain itu, kejadian yang narasumber alami tampak dalam wujud gambar narasumber sedang menonton tv, sedangkan dibawah narasumber terlihat ada kolam ikan. Setelah itu peneliti amati berdasarkan tingkat keaslian karya tampak bahwa gambar yang dibuat tidak meniru objek lainnya.



**Gambar 2.** Peserta didik kelas IV yang berinisial H

"Pada siang hari terlihat burung-burung rame terbang bersama temannya, dan terlihat dari tengah gunung bahwa matahari mau terbenam. "(ide gambar dari kenangan narasumber)

Pada wawancara gambar 2, narasumber mendapat inspirasi dari kenangan narasumber yang memang menjadi kenangan yang sangat mengesankan bagi narasumber, setelah peneliti amati berdasarkan tingkat keaslian karya tampak bahwa gambar yang dibuat tidak meniru objek lainnya, narasumber hanya terinspirasi oleh kenangan yang telah dilakukan 3 tahun yang lalu di rumah nenek.



**Gambar 3.** Peserta didik kelas IV yang berinisial R

"Terlihat ada rumah yang memiliki pintu warna coklat, rumah tersebut terlihat sunyi tidak ada pepohonan yang mengililingi"(ide dari peneliti)

Pada wawancara gambar 3, narasumber merasa kurang semangat dalam menggambar karna menurut narasumber tidak ada inspirasi apapun yang menginspirasinya, meski peneliti sudah mengingatkan tentang kejadian-kejadian yang dulu, namun tetap narasumber merasa kurang semangat dalam menggambar.

## **PEMBAHASAN**

Kreativitas merupakan proses yang peka terhadap suatu masalah, menilai dan menguji pedapat, dan pada akhirnya menyampaikan hasilnya. Kreativitas merupakan pengalaman seseorang untuk mengekspresikan identitas individu dalam bentuk terpadu dan saling berhubungan antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain (Hidayati & Dewi Permata, 2020).

Dari beberapa pendapat diatas bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan rinci dan mengkomunikasikan hasilnya. Untuk dapat melakukan semua itu diperlukan adanya dorongan dari lingkungan yang didasari oleh potensi kreatif yang telah ada dalam dirinya. Dengan demikian, terjadi saling menunjang antara

---

faktor lingkungan dengan potensi kreatif yang telah dimilikinya sehingga dapat mempercepat berkembangnya kreativitas pada individu .

### **Pendekatan Kreativitas**

Menurut Torrance (1981) dalam buku Abubakar&Ngalimun (2019), Pendekatan dalam kreativitas dapat dibedakan menjadi dua macam jenis, yaitu pendekatan psikologis dan pendekatan sosiologis. Pendekatan sosiologis merupakan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Pendekatan psikologis lebih melihat kreativitas dari segi kekuatan yang ada dalam diri individu sebagai faktor-faktor yang menentukan kreativitas (Merliana et al., 2018).

### **Proses Kreativitas**

Menurut Torrance (1981) dalam buku Abubakar&Ngalimun (2019), Tahap-tahap perkembangan kreativitas mengikuti menggambarkan empat komponen kreativitas yang dapat dimiliki manusia, meliputi empat macam tahapan, adapun tahapannya sebagai berikut:

- a) Tahapan persiapan (*preparation*), informasi yang didapat berfungsi sebagai awal dalam kreatif yang lagi terjadi dalam fikiran. Selanjutnya informasi yang sudah dikumpulkan oleh fikiran diproses untuk menjadi konsep yang baru.
- b) Tahapan inkubasi (*inkkubation*), tahap penyimpanan informasi, dalam pemikiran alam bawah sadar mengolah informasi, menggabungkan, membayangkan ide.
- c) Tahapan pencerahan (*enlightenment*), saat informasi yang baru muncul.
- d) Tahapan pelaksanaan (*implementation*), pada tahap ini terjadi penyempurnaan ide yang baru sehingga dapat dilaksanakan (Sartika Ukar et al., 2020).

### **Ciri-ciri Kreativitas**

Menurut Torrance (1981) dalam buku Abubakar&Ngalimun (2019), Ciri-ciri peserta didik yang memiliki perilaku kreatif adalah peserta didik yang selalu mempunyai sikap dan perilaku rasa ingin tahu. Selalu mencoba hal-hal yang baru yang ingin dilakukan, suka berpetualang dengan keadaan apapun, suka bermain-main ke tempat yang dia belum mengenalnya. Adapun ciri-ciri kreativitas diantaranya a) berani dalam menyampaikan pendapat dan perasaan yang dimilikinya, b) memiliki rasa ingin tahu, c) memiliki ide-ide dan pendapat sendiri, d) tidak terlalu gampang untuk terpengaruh oleh orang lain, e) mempunyai

---

rasa ingin tahu yang kuat, f) percaya diri, g) bisa menyelesaikan masalah, h) memanfaatkan waktu untuk kegiatan yang bermanfaat.

Ciri-ciri kreativitas di atas dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam proses pembelajaran serta untuk membantu peserta didik dalam proses pengembangan kreativitasnya, karena kreativitas peserta didik dapat diukur menggunakan indikator kreativitas (Yustiningrum et al., 2019).

### **Indikator Kreativitas**

Indikator-indikator Kreativitas ditinjau dari dua faktor, yaitu faktor kognitif dan faktor afektif. Pertama, faktor kognitif memiliki ciri-ciri kecerdasan (*aptitude*) ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif, yang ditandai dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan dalam menyampaikan ide-ide baru yang dapat menyelesaikan masalah, berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), yaitu, kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide untuk menyelesaikan berbagai macam masalah di luar kategori yang biasa, berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik luar biasa, keterampilan memerinci (*elabration*), yaitu kemampuan menyampaikan ide secara rinci untuk menjadikan ide menjadi kenyataan, dan keterampilan menilai (*evaluation*), yaitu ketrampilan dalam menilai sesuatu. Ciri-ciri *non-aptitude* dari kreativitas adalah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap dan perasaan. Ciri-ciri *non-aptitude* meliputi rasa ingin tahu, bersikap imajinatif, sifat menghargai. Kreativitas dapat berkembang selama ada stimulus yang tepat dan didukung oleh lingkungan sekitarnya (Abubakar M et al., 2019).

### **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas**

Pentingnya kreativitas dilakukan sejak usia dasar karena setiap peserta didik memiliki kemampuan dalam untuk menghasilkan sesuatu yang ada dalam diri mereka. Kreativitas membutuhkan rangsangan dari lingkungan, tidak dapat berkembang secara otomatis (Setyaningrum & Aprilia Hutami, 2021). Kreativitas memiliki lima bentuk perilaku yang didapat dari orang tua dengan anak. Adapun lima bentuk perilaku diantaranya:

- 1) Menghargai pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa.

- 2) Menghargai pendapat orang yang ada di sekitar.
- 3) Menunjukkan kepada anak bahwa pendapat yang disampaikan itu bernilai.
- 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar atas pemikiran sendiri dan memberikan reward kepadanya.
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dan melakukan kegiatan-kegiatan tanpa suasana penilaian.

Perilaku antara orang tua dengan anak yang bisa mendorong kreativitas bukanlah perilaku semata yang dialami dengan situasi stimulus respons, melainkan perilaku hubungan kehidupan yang selalu dilakukan dengan orang tua (*a living relationship*) dan saling tukar pengalaman antara orang tua dan anak (*coexperiencing*) (Abubakar M et al., 2019).

### **Menggambar**

Menggambar merupakan suatu aktivitas memindahkan bentuk objek ke atas bidang dua dimensional dengan cara menggoreskan yang dapat meninggalkan kesan atau bekas (Langgadesa et al., 2020). Aktivitas menggambar ini tidak lepas dengan apa yang disebut dengan minat atau kemauan, dimana minat tersebut tidak dapat dipaksakan untuk menggambar sesuatu yang diinginkan oleh orang lain, hal ini harus memang natural datang dari dalam diri sendiri “minat merupakan keinginan yang timbul dari dalam diri (*internal*) seseorang akan ketertarikan terhadap sesuatu yang minat berasal dari luar diri (*eksternal*), menimbulkan keinginan untuk mendekati, mempelajari, menyentuh, dan lain sebagainya untuk lebih dekat lagi”(Merliana et al. 2018).

### **Menggambar imajinasi**

Menurut Francis D.K Ching yang berpendapat bahwa menggambar imajinasi merupakan suatu proses imajinasi dari dalam fikiran ke dalam media gambar. Gambar imajinasi merupakan jenis menggambar yang bersifat khayalan atau imajinasi (Fitriyani & Shaifuddin, 2013). Salah satu kegiatan menggambar yang memberi kesempatan peserta didik untuk mengutarakan apa yang ada dalam fikiran. Dalam kegiatan menggambar imajinasi tidak bisa menjadi proses awal yang dilakukan untuk menghasilkan gambar yang unik, namun harus ada aktifitas yang saling mempengaruhi antara melihat, membayangkan, dan melihat sesuatu yang baru timbul. Dilihat dari prosesnya, menggambar imajinatif

memerlukan pemahaman tentang suatu objek, mengembangkan daya khayalan, dan menuangkan imajinatif tersebut ke dalam karya gambar (Gunarti, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian gambar imajinasi adalah gambar yang berasal dari angan-angan atau khayalan, impian, dan keinginan manusia serta mengacu pada sesuatu yang tidak sesuai dengan kenyataan.

Peneliti memilih gambar imajinasi karena di Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 5 Kompetensi Dasar (KD) 4.1, yaitu menggambar dan membentuk tiga dimensi. Dimana indikator pencapaiannya adalah membuat gambar imajinasi. Berdasarkan KD dan Indikator pencapaian tersebut, maka peserta didik membayangkan suasana dan objek-objek yang pernah mereka lihat.

Jenis-jenis gambar imajinasi menurut Subekti dan Supriyantiningtyas (2012) adalah sebagai berikut:

- a) Gambar imajinasi tentang cita-cita.
- b) Gambar imajinasi tentang pemandangan seperti suasana alam pantai, pemandangan alam pedesaan, pemandangan saat bulan purnama dan pemandangan saat matahari terbit.
- c) Gambar iamjinasi tentang alam sekitar, seperti suasana di pasar burung.

Adapun langkah-langkah menggambar imajinasi adalah:

- 1) Mempersiapkan perlengkapan menggambar. Perlengkapan menggambar yang bisa digunakan antara lain adalah kertas gambar, pensil, penghapus, pensil warna, krayon, spidol, cat air, dan penggaris.
- 2) Bayangkan adegan atau objek yang hendak digambar.
- 3) Membuat gambar sesuai khayalan (Cahyani et al., 2021b).

Sedangkan menurut Purnomo, dkk (2017)., langkah-langkah menggambar imajinasi adalah:

- 1) Memilih tema gambar yang akan dibuat.
- 2) Mencari ide tentang tema yang telah ditentukan.
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam menggambar imajinasi.
- 4) Membuat sketsa gambar imajinasi menggunakan pensil.
- 5) Mewarnai sketsa gambar yang telah dibuat (Cahyani et al., 2021b)

---

Melalui beberapa pendapat tersebut di atas, maka penulis mengembangkan langkah-langkah menggambar imajinasi sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan perlengkapan menggambar (buku gambar, pensil, penghapus, pensil warna/krayon/spidol/cat air, dan penggaris).
- 2) Peserta didik mengingat objek-objek yang ingin di gambar.
- 3) Peserta didik membuat pola garis dan membentuk pola garis menjadi gambar imjinas yang ada dalam pemikiran peserta didik.
- 4) Peserta didik mewarnai objek gambar secara konsisten dan rapi

## EVALUASI

Evaluasi sebagai "*a process for describing an evaluand and judging its merit and worth*" Dalam program pendidikan, penilaian bisa dilakukan setelah pembelajaran selesai. Evaluasi diharapkan akan menjadi umpan balik untuk pembelajaran yang dilakukan (*feedback*) dan memberikan informasi yang diperlukan untuk menjalankan pembelajaran yang akan datang (*feedforward*) (Matondang & Si, 2021).

Untuk memahami hal tersebut diperlukan instrumen untuk mengukur pencapaian peserta didik. Dalam hal ini tentunya menggunakan evaluasi yang relevan karena evaluasi itu sangat penting dilakukan, sebab dengan evaluasi guru bisa mengetahui perkembangan dari hasil belajar, dan hubungan sosial peserta didik (Haryanto & Pd, 2020). Evaluasi adalah kegiatan mengolah, menganalisis dan menafsirkan hasil belajar yang dilakukan secara sistematis.

Dari hasil analisis yang diperoleh peneliti berdasarkan data dokumentasi berupa 3 gambar, wawancara pada peserta didik yang menggambar imajinatif, dapat dianalisis bahwa gambar yang dihasilkan oleh nara sumber sudah memenuhi kriteria kreativitas pada karya yang dihasilkan. Dari analisis hasil diketahui bahwa masih ada peserta didik yang memiliki kreativitas tinggi, ada peserta didik yang memiliki kreativitas sedang, dan ada juga peserta didik yang memiliki kreativitas rendah.

Hal ini dapat dilihat pada tabel analisis yang sudah peneliti jabarkan bahwa pada indikator kreativitas dengan menggunakan teori.

1. Ketrampilan Berpikir lancar (*fluency*), yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah, pada aspek ini narasumber lancar dalam membuat pola garis secara spontan.
2. Berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan masalah diluar kategori yang biasa, pada aspek ini narasumber luwes dalam mengubah pola garis menjadi gambar imajinatif.
3. Berpikir orisinal (*originality*), yaitu kemampuan memberikan respon yang unik luar biasa, pada aspek ini narasumber mampu dalam membuat gambar yang berbeda dari temannya.
4. Ketrampilan merinci (*elaboration*), yaitu kemampuan menyatakan pegasaran ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan, pada aspek ini narasumber mampu dalam membuat gambar secara rinci sesuai tema.
5. Ketrampilan menilai (*evaluation*), yaitu kepekaan menangkap, pada aspek ini narasumber mampu membuat gambar yang dibuat sesuai tema.

Dari teori kreativitas yang peneliti gunakan untuk menganalisis kreativitas hasil gambar imajinatif kelas IV SDN Sawohan 1 yang berjumlah 3 peserta didik, dapat dilihat bahwa hasil karyanya berupa gambar yang memiliki kesesuaian dengan 5 indikator kreativitas yang ada dalam teori kreativitas tersebut.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cici Cahyani, Zariul Antosa, Eddy Noviana (2021), pada karya ilmiah publikasi dengan judul "Analisis Kemampuan Menggambar Imajinatif Siswa Kelas II SD Negeri 018 Ujungbatu" dalam penelitian ini kemampuan siswa kelas II SD negeri 018 Ujungbatu dalam menggambar adalah cukup mampu dalam menggambar imajinatif.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian yang menganalisis kreativitas hasil gambar imajinasi peserta didik SDN Sawohan 1 kelas IV berdasarkan aspek kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. kreativitas menggambar imajinasi peserta didik diperoleh setelah peserta didik menggambar secara individu, dimana kemampuan yang ada pada diri peserta didik dapat dianalisis berdasarkan



---

indikator kreativitas. Dengan kreativitas hasil gambar imajinasi tersebut tergolong karya yang memiliki keunikan dan kreatif, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis berdasarkan triangulasi sumber, yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, tampak bahwa hasil gambar imajinasi yang dibuat oleh peserta didik memiliki 5 ciri-ciri yang ada pada indikator kreativitas, yaitu: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), ketrampilan merinci (*elaboration*), dan ketrampilan menilai (*evaluation*). Hal ini juga diperkuat oleh temuan terkait ide dibuatnya pada gambar-gambar tersebut.

Peneliti berharap agar semua pendidik mau memperhatikan dan menghargai karya peserta didik terutama karya gambar, karena dengan gambar inilah sebenarnya peserta didik menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya karena gambar merupakan bahasa visual anak yang dapat diketahui maknanya, jika kita sebagai pendidik serius untuk mengetahui makna yang tertuang dalam karya peserta didiknya. Dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, maka kreativitasnya akan berkembang sesuai dengan apa yang dia terima dari lingkungannya, karena kreativitas akan senantiasa berkembang ketika siapa saja dan apa saja yang ada disekitarnya memberikan dukungan sepenuhnya (dkk, 2012)

## DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar M, H. H., Nglimun, Ma., Editor, Mik., & Hamdanah, H. (2019). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN (KONSEP DASAR PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK)*.
- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar i*.
- Alifah Putri, F., & Suyadi, dan. (2020). ANALISIS PERKEMBANGAN SENI KREATIVITAS SISWA KELAS RENDAH MUHAMMADIYAH PAJANGAN 2 YOGYAKARTA. *Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 1–9. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad>
- Andhini Rachmawati, D., Puri Selfi Cholifah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S., & Ksdp, J. (2020). STUDI KEMAMPUAN BERKARYA SENI RUPA TEKNIK TEMPEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 29(2), 102–118.



- 
- Cahyani, C., Antosa, Z., & Noviana, E. (2021a). ANALISIS KEMAMPUAN MENGGAMBAR IMAJINATIF SISWA KELAS II SD NEGERI 018 UJUNGBATU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1525. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8562>
- Dr. H. Abubakar H M, M. A., & Ngalimun, S. Pd., M. I. K. (2019). *Psikologi Perkembangan (konsep dasar pengembangan kreativitas anak)* (M. A. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, Ed.; buku saku). K-Media All rights reserved.
- Drs. Adi Suryanto, Mp., & Drs. Tedjo Djatmiko, M. P. (2019). *Evaluasi Pembelajaran di SD* (1st ed.). 2019.
- Eka Faida, P., Udin, T., Latifah, dan, Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, P., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Kunci, K., & Ekplorasi Seni Menggambar, M. (2020). *PENGARUH METODE EKSPLOKASI SENI MENGGAMBAR TERHADAP KREATIVITAS SISWA KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH* (Vol. 01, Issue 02). Agustus.
- Fitriyani, N., & Shaifuddin, M. (2013). *PENINGKATAN KREATIVITAS DALAM MENGGAMBAR IMAJINATIF DENGAN OIL PASTEL*. [www.eprints.uns.ac.id/14118/1/2280-5189-1-PB](http://www.eprints.uns.ac.id/14118/1/2280-5189-1-PB)
- Gunarti, P. (2019). *ANALISIS KEMAMPUAN MENGGAMBAR ILUSTRASI SISWA KELAS V SD NEGERI BULUNGAN (STUDI KASUS DI SD NEGERI BULUNGAN)*.
- Haryanto, M., & Pd. (2020). *EVALUASI PEMBELAJARAN (KONSEP DAN MANAJEMEN)*.
- Hidayati, N., & Dewi Permata, R. (2020). *PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI POLA BENTUK (SHAPE)*.
- Iman Perdana Surbakti, T., Tri Atmojo, W., & Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, P. (2019). Gorga Jurnal Seni Rupa ANALISIS KREATIVITAS SISWA KELAS III SD SWASTA YAYASAN WANITA KERETA API “YWKA” MEDAN DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR BINATANG. In *Gorga Jurnal Seni Rupa*.
- Khodijah, M. (2020). *ANALISIS KREATIVITAS KARYA SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI GAMBAR MOTIF BATIK KAWUNG*.



- 
- Langgadesa, Y. R., Mursak, M., & Inayah, F. (2020). Efektivitas Penggunaan Cerita Anak Dalam Mengembangkan Kreativitas Menggambar Siswa SD Di Kecamatan Banawa Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Online*.
- Linggo, T., Program, W., & Pgsd, S. (2016). *ANALISIS GAMBAR SISWA KELAS IV SD DITINJAU DARI ASPEK KREATIFITAS*.
- Matondang, Z., & Si, M. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*.
- Merliana, A., Rengganis, I., & Djumhana, N. (2018). PENERAPAN PENDEKATAN INSPIRATIF UNTUK MEINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR SISWA. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. I*.
- Nurmi, Sri. (2020). *MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DIDIK MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF BALOK KELOMPOK B DI PAUD PELANGI KECAMATAN SINJAI BARAT KABUPATEN SINJA*.
- Puspita Sari, F., Burhan SND, R., Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Sen Universitas Negeri Medan Jl Willem Iskandar Pasar Medan Estate, P. v, Sei Tuan, P., & Deli Serdang, K. (2020). Gorga : Jurnal Seni Rupa TINJAUAN KEMAMPUAN MENGGAMBAR MENGGUNAKAN POLA PADA ANAK DI TK B RA AL-FAZWA DELI SERDANG. *Fitri Puspita Sari, Raden Burhan*.
- Ratna Wulan, Elis. R. (2014). *EVALUASI PEMBELAJARAN*.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). *PENGEMBANGAN SENI RUPA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA PLAYDOUGH* (Vol. 3, Issue 1).
- Sartika Ukar, D., Taib, B., & Alhadad, B. (2020). Cahaya Paud ANALISIS KREATIVITAS MENGGAMBAR ANAK MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR. *Dewi Sartika, Bahran Taib*.
- Setyaningrum, F., & Aprilia Hutami, H. (2021). PEMBENTUKAN KREATIVITAS MELALUI PEMBELAJARAN SBdP KELAS IV PADA MATERI MELUKIS DI SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR. *Jurnal Taman Cendikia*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan* (Dr. Sudaryono, Ed.; 1st ed.). 2016.



# ELSE (Elementary School Education Journal)

## Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar

Volume 6 Nomor 2 Agustus 2022  
P-ISSN: 2581-1800 dan E-ISSN: 2597-4122  
Email: [else@um-surabaya.ac.id](mailto:else@um-surabaya.ac.id)

---

- Varahdilah Sandi, N. (2020). *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar Info Artikel*. 6(1), 79–87. <https://doi.org/10.35569>
- Widyanto, J. (2018). *EVALUASI PEMBELAJARAN (Sesuai dengan Kurikulum 2013)*. [www.kwu.unipma.ac.id](http://www.kwu.unipma.ac.id)
- Yustiningrum, G. E., Triyanto, M., Jurusan, S., Rupa, F., Bahasa, D., Seni, U. N., & Semarang, I. (2019a). Eduarts: Journal of Arts Education IMPLEMENTASI DAN HASIL KREATIVITAS PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DI TK AL-FALAQ KELURAHAN PUDAK PAYUNG KOTA SEMARANG. In *Eduart* (Vol. 89, Issue 2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart>
- Zia Citra Pratiwi, K., & Elly, D. (2019). PENGEMBANGAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA MATERI SENI RUPA MELALUI TEKNIK MONTASE KELAS IV DI SD NEGERI 3 SAMADUA ACEH SELATAN. In *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* (Vol. 3, Issue 1).