JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.3, No.7 Juli 2024

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI KEGIATAN MENGGAMBAR SEBAGAI UPAYA PENGEMBANGAN KEGIATAN PENDAMPINGAN PARIWISATA DI SDN 3 BUAHAN

Oleh
Vena Maria Jessica Noya[1*], Komang Shanty Muni Parwati[2], I Gusti Made Riko Hendrajana[3], I Wayan Kiki Sanjaya[4], Gusti Ngurah Yoga Semadi[5], Firman Sinaga[6]
[1,2,4,5]Pariwisata, Pariwisata dan Bisnis, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional
[3]Manajemen Perhotelan, Vokasi, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional
[6]Manajemen Perencanaan Terapan, Pariwisata dan Bisnis, Institut Pariwisata dan Bisnis Internasional
Jalan Tari Kecak No.12, Denpasar, Indonesia
e-mail: [3]rikohendrajana@ipb-intl.ac.id

Article History:
Received: 18-06-2024
Revised: 17-07-2024
Accepted: 23-07-2024

Keywords:
Kreativitas, Menggambar, Pendidikan Dasar

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas kegiatan menggambar dalam meningkatkan kreativitas siswa SDN 3 Buahan, serta implikasinya terhadap pengembangan kegiatan pariwisata lokal. Kegiatan menggambar diintegrasikan dalam kurikulum sebagai sarana ekspresi dan inovasi, sekaligus sebagai alat untuk memahami dan mempromosikan warisan budaya dan alam sekitar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan analisis karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa, yang diukur melalui orisinalitas dan keluasan ekspresi dalam karya mereka. Siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga meningkatkan kesadaran dan apresiasi mereka terhadap lingkungan sekitar. Penelitian ini merekomendasikan integrasi lebih lanjut dari kegiatan seni dalam pendidikan, khususnya untuk mendukung pariwisata berkelanjutan yang mengedepankan keunikan lokal.*

PENDAHULUAN

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu inovasi yang baru. Pada dasarnya, kreativitas merupakan bakat alami yang dimiliki setiap orang yang dapat diasah dalam berbagai kesempatan. Hendaknya pengembangan kreativitas mulai dilakukan di lingkungan keluarga dan sekolah dasar. Setiap anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi serta kemampuan bereksplorasi dalam pengembangan kreativitas (Mukti et al., 2021). Sebagian besar anak – anak lebih menyukai bermain daripada belajar. Menurut mereka, belajar adalah suatu kegiatan yang membosankan. Oleh karena itu diperlukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk dilakukan pada anak usia sekolah dasar sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa.

Salah satu kegiatan menyenangkan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa

adalah menggambar. Menggambar dapat dijadikan alternatif kegiatan sebagai upaya mengembangkan kreativitas. Saat menggambar, anak – anak dapat bereksplorasi dan bermain dengan warna. Kegiatan menggambar cukup efektif untuk menciptakan suasana menyenangkan di ruang kelas dengan bantuan media kertas, spidol, dan krayon (Arissusila et al., 2020; Shokiyah, 2019). Menggambar membantu memupuk kreativitas pada anak sebagai bakat yang perlu disalurkan agar kelak memiliki jiwa kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pribadinya.

Menurut Yoeti (1985) dalam Helpiastuti (2018), ide tentang kegiatan wisata terdiri dari tiga hal: apa yang dapat dilihat, apa yang dapat dilakukan, dan apa yang dapat dibeli. Hal-hal yang dapat dilihat terkait dengan atraksi dan aktivitas di daerah tujuan wisata, sementara apa yang dapat dibeli terkait dengan souvenir khas yang dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan pribadi.

Berdasarkan uraian di atas menjadi ketertarikan penulis untuk mengadakan kegiatan menggambar di SDN 3 Buahan. Target peserta dalam kegiatan ini adalah siswa - siswi kelas 6, SDN 3 Buahan. Tujuan utama pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk menyalurkan bakat dan mengembangkan keterampilan siswa - siswi SDN 3 Buahan dalam bidang seni menggambar. Penulis berharap melalui kegiatan yang telah di lakukan dapat meberikan dampak di bidang seni lukis bagi anak - anak SDN 3 Buahan. Melalui seni lukis anak – anak dapat menyampaikan imajinasinya. Seni lukis yang memiliki keunikan bisa mendatangkan orang – orang yang menyukai jenis lukisan yang sama. Dengan datangnya orang tersebut, sudah bisa disebut pariwisata karena mendatangkan wisatawan dari luar daerah. Hal ini dapat membantu membangkitkan pariwisata Desa Buahan di bidang seni. Menurut Sumanto dalam Lubis (2022), kreativitas berkarya seni rupa, termasuk menggambar, didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ide-ide baru dan lama menjadi kombinasi baru yang digabungkan ke dalam komposisi seni rupa yang didukung dengan keterampilan yang dimiliki. Sumanto mengatakan bahwa anak-anak pada usia TK hingga SD mengalami masa keemasan kreatif, di mana mereka mengalami masa peka dalam perkembangan kreativitas mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Verdika Candra Mukti, Devi Rosita, Ana Sakinah, dan Dahlia Apriyanti (2021) dengan judul "Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid 19 Dengan Pelatihan Seni Lukis), menjelaskan bahwa kreativitas tidak akan muncul dalam waktu yang singkat tetapi akan memiliki pola tumbuh apabila dilakukan secara berkelanjutan menggunakan kegiatan yang menyenangkan dan membuat anak bersemangat mecoba kegiatan tersebut.

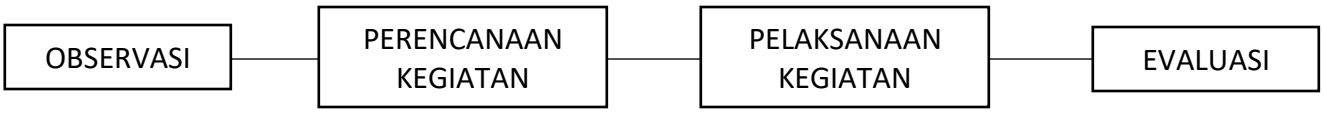
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurasiyah Anas Lubis (2022) dengan judul "Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif" menjelaskan bahwa menggambar dapat mengeksplor daya imajinasi siswa – siswi sekolah dasar kemudian dituangkan dalam sebuah gambar sehingga dapat membantu mengasah kreativitas dalam diri masing – masing siswa.

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif dan dokumentasi. Tahap observasi dilakukan pada tanggal 09 Maret 2023 di SDN 3 Buahan. Pada tahap observasi, penulis bertemu dengan Kepala Sekolah SDN 3 Buahan, Ibu Ni Wayan

JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.3, No.7 Juli 2024

Meriyani. Kunjungan ini membahas mengenai kegiatan menggambar yang akan dilakukan di sekolah dasar. Kegiatan menggambar dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2023. Sasaran program ini adalah 21 orang siswa – siswi kelas 6. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas 6 SDN 3 Buahan. Rangkaian kegiatan yang dilakukan adalah pengenalan alat dan bahan, pengenalan teknik, dan proses menggambar.



HASIL

Desa Buahan, yang terletak di Kecamatan Payangan, Kabupaten Gianyar, Bali, adalah sebuah desa yang kaya akan keindahan alam dan budaya. Terletak di wilayah pegunungan, Desa Buahan menawarkan pemandangan alam yang menakjubkan dengan udara yang sejuk dan segar. Penduduk desa ini sebagian besar adalah penduduk asli Bali yang sangat menjaga tradisi dan budaya mereka. Perekonomian desa ini didominasi oleh sektor pertanian, dengan banyak penduduk bekerja sebagai petani yang mengolah lahan subur.

Selain itu, sektor pariwisata juga mulai berkembang, menarik wisatawan yang tertarik dengan keindahan alam dan keunikan budaya lokal. Masyarakat Desa Buahan sangat aktif dalam melestarikan adat istiadat, dengan sering mengadakan berbagai upacara adat dan keagamaan yang menjadi daya tarik tersendiri. Seni dan budaya seperti tari tradisional, gamelan, dan kerajinan tangan masih sangat hidup di desa ini. Infrastruktur dasar seperti jalan desa, listrik, dan air bersih sudah tersedia meskipun mungkin masih ada beberapa keterbatasan. Akses ke fasilitas kesehatan dan pendidikan juga ada, dengan keberadaan SDN 3 Buahan sebagai salah satu institusi pendidikan penting di desa ini, yang berperan dalam mencerdaskan generasi muda dan mempertahankan nilai-nilai budaya lokal.

DISKUSI

SDN 3 Buahan adalah salah satu institusi pendidikan dasar yang berperan penting di Desa Buahan. Sekolah ini tidak hanya menjadi tempat belajar bagi anak-anak desa, tetapi juga menjadi pusat kegiatan masyarakat. SDN 3 Buahan berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas meskipun dengan keterbatasan fasilitas. Para guru di sekolah ini dikenal berdedikasi tinggi, berupaya untuk tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan moral yang kuat kepada para siswa. Kegiatan ekstrakurikuler seperti seni tari, musik tradisional, dan kerajinan tangan sangat didorong untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjaga tradisi lokal. Selain itu, sekolah ini sering bekerja sama dengan masyarakat dan orang tua dalam berbagai kegiatan sosial dan budaya, sehingga mempererat hubungan antara sekolah dan komunitas. Keberadaan SDN 3 Buahan sangat signifikan dalam membentuk generasi penerus yang berpendidikan, berkarakter, dan bangga akan warisan budaya mereka.

Kegiatan menggambar yang dilakukan di SDN 3 Buahan diikuti oleh 21 orang siswa kelas 6. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas para siswa dalam bidang seni khususnya menggambar. Para siswa yang mengikuti kegiatan terlihat sangat antusias dalam melakukan kegiatan ini. Sebelum melaksanakan kegiatan menggambar, para siswa diperkenalkan dengan media yang akan digunakan dalam kegiatan. Media merupakan alat

dan bahan yang dapat digunakan oleh siswa dalam karya berupa gambaran yang akan mereka ciptakan. Pengenalan alat dan bahan merupakan langkah penting dalam kegiatan menggambar, karena pada tahap ini siswa dapat mengetahui fungsi alat dan bahan yang digunakan sehingga dapat digunakan sesuai dengan peruntukannya. Adapun alat dan bahan yang digunakan antara lain, kertas gambar berukuran A4, Krayon, Spidol, Penggaris.

Siswa tidak hanya belajar tentang media, tetapi mereka juga belajar tentang teknik yang akan digunakan dalam kegiatan menggambar ini. Kegiatan ini akan menggabungkan teknik meniru dan memadu padankan warna. Salah satu teknik menggambar adalah meniru, yang dilakukan dengan meniru gambar yang sudah ada. Sedangkan teknik memadu padankan warna adalah teknik memberi warna pada gambar untuk menghasilkan warna yang serasi. Kegiatan menggambar dilakukan tanpa menggunakan pensil dan penghapus melainkan langsung menggoreskan warna pada kertas gambar serta meniru contoh gambar yang telah disediakan.

Gambar 1. Dokumentasi proses kegiatan menggambar

Tahapan selanjutnya adalah proses kerja. Tahapan ini merupakan tahap penting dalam kegiatan menggambar. Dalam proses ini para siswa mulai meniru contoh gambar yang telah disediakan serta mendapat pengarahan dan pengawasan dari tim pelaksana kegiatan. Gambar yang akan ditiru oleh para siswa adalah gambar sederhana bertemakan pantai. Waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah 1 jam.

Gambar 2. Dokumentasi beberapa hasil karya siswa.

Secara keseluruhan siswa Kelas 6 SDN 3 Buahan dapat mengikuti kegiatan menggambar dengan baik. Para siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini, hal ini tampak dari keikutsertaan, dan semangat para siswa saat kegiatan berlangsung. Beberapa siswa sudah terlihat memiliki bakat dalam menggambar dan mewarnai. Sesuai dengan

tujuan utama, diharapkan hasil kegiatan ini dapat menjadi cikal bakal produk industri kreatif di Desa Buahan. Produk industri kreatif selalu tampil dengan ciri khas tersendiri maka dari itu dapat menciptakan citra suatu tempat dan menarik wisatawan, sehingga melalui peran industri kreatif dapat dikembangkan sebuah pariwisata yang mampu memberikan pengalaman dan pembelajaran bagi wisatawan.

KESIMPULAN

Hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa SDN 3 Buahan sangat tertarik untuk mengikuti program menggambar. Dengan kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya, khususnya di bidang seni. Diharapkan kegiatan ini akan mendorong siswa untuk terus berkreasi dan melukis. Selain itu, dia memiliki kemampuan untuk menerapkan dan menerapkan pengetahuan dan praktik yang telah dipelajari selama kegiatan menggambar, dan dia juga memiliki potensi untuk mengembangkan industri kreatif di Desa Buahan.

Diharapkan ke depannya, para guru di SDN 3 Buahan dapat lebih mengembangkan kreativitas para siswa. Potensi ini bisa dimanfaatkan oleh para siswa untuk membuat produk usaha yang dapat diperjualbelikan kepada masyarakat maupun wisatawan, sehingga tidak hanya meningkatkan keterampilan mereka tetapi juga berkontribusi pada perekonomian desa. Selain itu, sebagai saran bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar lebih menargetkan warga dalam kegiatan seni yang dilaksanakan. Dengan demikian, kegiatan seni tersebut dapat menginspirasi warga untuk mengembangkan pariwisata Desa Buahan di bidang seni, menjadikannya sebagai salah satu daya tarik utama bagi wisatawan yang berkunjung.

DAFTAR REFERENSI

[1] Arissusila, I. W., Suwidiarta, I. K., & Rudita, I. K. G. (2020). Pelatihan Menggambar Bertema di SDN 3 Banjarangkan, Kabupaten Klungkung. *Jurnal Sewaka Bhakti, 4*(1), 66–73. https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/sewakabhakti/article/view/597

[2] Helpiastuti, S. B. (2018). *Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur (Analisis Wacana Grand Opening "Pasar Lumpur" Kawasan Wisata Lumpur, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember)*. *2*(1), 13–23. yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf

[3] Lubis, N. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *3*(2), 15–25. https://doi.org/10.33487/mgr.v3i2.4114

[4] Mukti, V. C., Rosita, D., Sakinah, A., & Apriyanti, D. (2021). *Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid 19 Dengan Pelatihan Seni Lukis*. *1*(2).

[5] Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1–8). yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf

[6] Shokiyah, N. N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar*. 5–24. https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf

JPM
Jurnal Pengabdian Mandiri
Vol.3, No.7 Juli 2024

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN