



UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PENERAPAN TEKNIK GRAFFITO DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR

Mutia Rahmah^{1)*}, Arsyi Rizqia Amalia²⁾, Astri Sutisnawati³⁾

¹²³⁾ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi

*Corresponding author E-mail: mutiarahmah430@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Kreativitas,
Teknik Graffito
Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam menggambar dengan menerapkan teknik graffito dalam pembelajaran seni rupa melalui model pembelajaran model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Dalam penelitian ini adalah untuk kreativitas siswa dalam menggambar, latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kreativitas siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang efektif. Metode yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas yang melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dengan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa kelas empat SD Negeri Pajagalan. Penilaian kreativitas menggunakan instrumen penilaian unjuk kerja, Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa, di mana persentase rata-rata siswa dengan kreativitas siswa meningkat dimana pra siklus 65 siklus 1 71, dan pada siklus 83 setelah dua siklus pelaksanaan. Temuan ini membuktikan bahwa teknik graffito efektif dalam membantu kreativitas siswa serta berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif dan menarik. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang mendukung pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Abstract:

This research aims to develop the creativity of elementary school students in drawing by applying graffito techniques in visual arts learning through the Project Based Learning (PjBL) model. The focus of this research is on the students' creativity in drawing, and the background of this study is the low creativity of students caused by ineffective teaching methods. The method used is classroom action research that goes through four stages: planning, implementation, observation, and reflection with the Kemmis and Taggart model. The subjects of the study consist of 18 students in the fourth grade at Pajagalan Public Elementary School. The creativity assessment uses performance assessment instruments, and data collection techniques are conducted through interviews, documentation, and observation. The results of the study show an increase in student creativity, where the percentage of students with improved creativity has increased. where pre-cycle 65 cycle 1 71, and in cycle 83 after two cycles of implementation. This finding proves that the graffito technique is effective in helping student creativity and contributes to the development of a more innovative and engaging visual arts

learning method. The results of this research can serve as a guide for teachers in designing learning activities that support the development of students' creativity in elementary schools.

Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



Unipa Surabaya

Unipa Surabaya

Pendahuluan

Kreativitas merupakan salah satu elemen fundamental yang memiliki peran penting dalam menentukan kesuksesan individu dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, pengembangan kreativitas siswa sangat penting untuk mempersiapkan mereka menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide, produk, atau karya yang baru dan unik, yang merupakan hasil dari pemikiran yang inovatif (Mira et al., 2023). Pendidikan seni, sebagai media untuk mengekspresikan kreativitas, tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan siswa untuk menyampaikan ide dan emosi mereka melalui karya visual. Ketika siswa diberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri, mereka merasa dihargai atas ide-ide yang mereka miliki, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk terus belajar dan berani mencoba hal-hal baru dalam dunia seni.

Seni rupa adalah cabang seni yang menciptakan karya seni menggunakan berbagai media yang dapat dilihat dan dirasakan, yang dihasilkan oleh manusia (Mira et al., 2023). Seni rupa merupakan hasil pengelompokan berbagai bentuk dan objek berdasarkan karakteristik tertentu, sehingga menghasilkan karya yang dapat dilihat dan dirasakan. Karya seni rupa dapat berupa karya dua dimensi atau tiga dimensi yang memiliki keunikan dan estetika tersendiri ((Probosiwi, 2017). Pembelajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang signifikan dalam menumbuhkan potensi kreativitas siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, siswa masih menghadapi berbagai kendala dalam proses berkarya. Beberapa kendala tersebut meliputi kurangnya kelancaran dalam menuangkan ide, rendahnya orisinalitas karya, serta kecenderungan untuk meniru karya teman. Selain itu, keterbatasan media dan fasilitas pendukung pembelajaran di kelas juga menjadi faktor penghambat dalam pengembangan kreativitas siswa secara optimal. Situasi ini menjadi perhatian serius bagi guru untuk mencari solusi melalui pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Metode pembelajaran yang bersifat satu arah dan kurang mendorong proses berpikir kreatif siswa juga berkontribusi terhadap rendahnya kualitas hasil karya seni rupa di kelas. Kreativitas adalah keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini agar siswa dapat menjadi individu yang berpikir kritis, inovatif, dan adaptif. Karya seni yang dihasilkan siswa cenderung hanya meniru contoh dari guru, serta minimnya eksplorasi ide dan media dalam proses penciptaan karya. Siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang masih rendah dalam menggambar pada pelajaran seni rupa dan belum memenuhi standar penilaian kreativitas yang mencakup kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, terutama dalam kegiatan

menggambar, menunjukkan bahwa siswa belum mampu untuk menghasilkan ide-ide baru dan lebih cenderung meniru gambar yang diberikan oleh guru atau teman.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses kreatif, yang seharusnya menjadi bagian penting dari pembelajaran seni. Selain itu, siswa juga belum memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah secara mandiri dan menciptakan karya atau produk baru yang sesuai dengan imajinasi mereka. Situasi ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk minimnya variasi media yang tersedia untuk digunakan dalam proses menggambar, pemanfaatan media yang belum dilakukan secara optimal, serta model pembelajaran yang diterapkan masih terbilang biasa dan kurang menarik, sehingga tidak memotivasi siswa untuk berkreasi. Upaya untuk mengatasi permasalahan ini dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, penggunaan berbagai media dan metode pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih terlibat dan termotivasi untuk berkreasi. Kedua, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus kreativitas siswa, karena model ini memungkinkan mereka belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, memberikan kesempatan untuk menggambar bebas tanpa batasan warna atau bentuk sangat penting untuk membangun rasa percaya diri dan kebebasan berekspresi. Penting juga untuk menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai bagi kegiatan menggambar, serta melakukan pembelajaran secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Diharapkan kreativitas menggambar pada siswa dapat meningkat secara signifikan, baik dari segi keunikan ide, kelancaran, fleksibilitas, maupun pengembangan karya menggambar.

Hal ini tidak hanya akan membantu anak dalam menggambar, tetapi juga dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan siswa. Pendekatan yang tepat, seni rupa dapat menjadi media yang efektif dalam membangun kemampuan berpikir kreatif dan ekspresif pada siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diambil untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan teknik *graffiti* sebagai alternatif dalam berkarya. Berdasarkan hasil observasi, tingkat kreativitas siswa masih rendah, terutama dalam menggambar pada pembelajaran seni rupa. Siswa tampak belum mengeluarkan ide-ide kreatif mereka dan lebih cenderung meniru gambar yang telah diberikan oleh guru atau yang dibuat oleh temannya.

Oleh karena itu, siswa belum diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka, sehingga dalam kegiatan pembelajaran, mereka kurang aktif dalam mengekspresikan ide dan imajinasi untuk menciptakan sebuah karya. Dalam proses belajar di dalam kelas, metode yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi dan belum maksimal dalam melibatkan siswa. Upaya

untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya menggambar, harus direncanakan dengan cermat dengan memilih metode yang sesuai untuk setiap mata pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran siswa dapat berpikir kritis, menciptakan solusi inovatif, dan mengekspresikan diri dengan baik lebih efektif dalam meningkatkan keberanian, daya imajinasi, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri.

Menggunakan pendekatan yang lebih kreatif, fleksibel, dan menyenangkan, proses pembelajaran seni rupa akan menjadi lebih efektif dalam meningkatkan keberanian, daya imajinasi, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri. Dalam jangka panjang, ini akan mendukung perkembangan berpikir kreatif siswa, yang juga sangat bermanfaat dalam pelajaran lainnya serta dalam kehidupan sehari-hari mereka. Langkah ini sangat berperan penting dalam membangun rasa percaya diri dan motivasi siswa. Teknik ini mampu mengapresiasi kreativitas siswa yang dapat berkembang secara berkelanjutan terhadap seni rupa, dibutuhkan pembaruan dalam strategi pembelajaran seni rupa yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di masa kini.

Penerapan teknik graffito dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar bertujuan untuk mendorong kreativitas siswa melalui ekspresi seni yang bebas. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi menggunakan teknik ini, mereka dapat mengekspresikan ide dan perasaan mereka secara visual. Teknik Graffito berfungsi sebagai sarana untuk berinovasi, sekaligus membantu siswa memahami pentingnya komunikasi visual dalam menyampaikan pesan.

Dari penerapan teknik graffito di sekolah dasar, diharapkan terlihat peningkatan dalam pengembangan keterampilan imajinatif dan kreativitas siswa. Melalui proses penciptaan karya seni, siswa belajar tentang warna, bentuk, dan gambar, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir menghasilkan ide-ide baru. Selain itu, kegiatan ini dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika melihat hasil karya mereka diperlihatkan di depan temannya, sehingga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana penerapan teknik graffito dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi metode yang efektif dalam memahami teknik graffito ke dalam kurikulum, sehingga dapat mendukung pengembangan kreativitas dan ekspresi diri siswa. Dengan demikian, penerapan teknik graffito di sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan seni, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan inspiratif.

Teknik graffito dapat menjadi alternatif efektif untuk membangkitkan kreativitas dalam seni rupa. Melalui teknik ini, siswa dapat merasakan bahwa proses berkarya adalah ruang untuk bereksplorasi, berekspresi, belajar dari kesalahan, serta menghargai setiap ide dan karya, baik milik sendiri maupun orang lain. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya menjadi sarana estetis, tetapi juga menjadi media pengembangan karakter dan potensi siswa secara menyeluruh.

Teknik graffito adalah metode menggambar yang dilakukan dengan menempa dua atau lebih warna, kemudian menggores permukaan yang di atasnya untuk menemukan warna dasar yang tersembunyi (Rosalina & Sanoto, 2023). Teknik ini dapat mendorong siswa untuk berimajinasi dan bebas berekspresi dalam memilih tema, bentuk, dan warna yang ingin mereka eksplorasi. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, karena hasil karya yang dihasilkan sering kali bersifat tak terduga. Siswa dihadapkan pada tantangan untuk merancang konsep sejak awal dan berani bereksperimen dengan lapisan warna, menjadikan teknik graffito sebagai teknik yang sangat relevan untuk membangun kreativitas siswa.

Kreativitas ini sangat penting, terutama dalam kurikulum merdeka yang mengharuskan siswa untuk dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Teknik graffito tidak hanya melatih keterampilan seni rupa, tetapi juga menjadi pendekatan yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas siswa dalam semangat kurikulum merdeka. Kegiatan ini mengajarkan bahwa proses berkarya adalah kesempatan untuk berekspresi dan menemukan solusi imajinasi visual secara mandiri, menciptakan suasana belajar yang inspiratif dan mendukung kemajuan seni rupa di sekolah.

Penggunaan media lilin dalam teknik ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinovasi dan menciptakan karya seni fungsional. Teknik ini dapat meningkatkan kreativitas visual siswa pada media yang berbeda, seperti media lilin, dan membantu siswa dalam teknik graffito. Penerapan teknik graffito dengan media lilin dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar melalui pendekatan PTK dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas dan apresiasi seni siswa.

Melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, guru dapat secara berkelanjutan memperbaiki proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Marni & Mayar, 2023). Menurut Munandar (2016), ada beberapa kemampuan berpikir yang krusial, yaitu kemampuan berpikir dengan lancar (*fluency*), kemampuan berpikir secara fleksibel (*flexibility*), kemampuan berpikir yang orisinal (*originality*), dan kemampuan untuk merinci (*elaboration*).

Sebuah penelitian oleh diinginkan (Marni & Mayar, 2023) yang berjudul “Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Teknik Graffito terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang” menyelidiki dampak kegiatan menggambar bebas dengan teknik graffito terhadap perkembangan seni rupa anak-anak. Metode penelitian yang digunakan mencakup observasi dan analisis karya seni yang dihasilkan oleh anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan

adanya peningkatan dalam kreativitas dan ekspresi seni mereka. Penelitian ini relevan karena memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pengajaran seni dalam pendidikan anak usia dini.

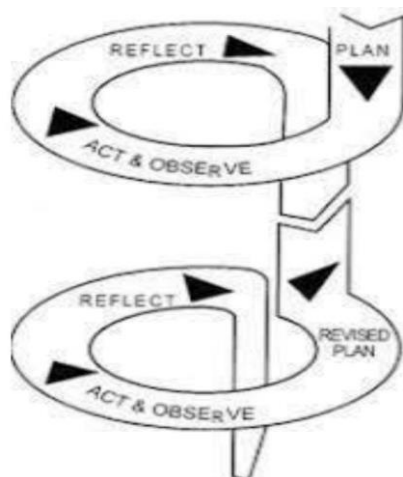
Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya yang menggunakan media lilin. Sementara penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Marni & Mayar, 2023) berfokus pada dampak kegiatan menggambar bebas menggunakan teknik graffito terhadap perkembangan seni rupa anak usia dini, penelitian ini akan memusatkan perhatian pada kreativitas siswa dalam menggambar menggunakan teknik graffito di SDN Pajagalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar dan mengekspresikan ide-ide mereka secara visual dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa kelas IV di SDN Pajagalan.

Penelitian serupa yang berfokus pada teknik graffito dan kreativitas siswa masih jarang ditemukan, terutama dalam konteks pendidikan seni di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pendidikan seni berbasis kreativitas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk mengekspresikan diri melalui menggambar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengembang kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berkarya.

Metode

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa terhadap menggambar teknik graffito. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif, kuantitatif, dengan desain menggunakan model kemmis & Mc Taggart. yang terdiri dari tiga tahap utama: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan dan observasi (*action & observation*), dan (3) refleksi (*reflecting*). Paradigma penelitian ini disajikan pada gambar berikut:

Unipa Surabaya



Gambar 1. Desain PTK

Partisipan penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Pajagalan, terdapat 18 orang, yang terdiri dari 6 laki-laki dan 12 perempuan.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggambar teknik graffito. Teknik analisis data digunakan dalam penelitian Tindakan kelas ini adalah analisis data deskriptif kualitatif, adalah penjabaran berupa penjelasan dan juga keterangan dari hasil observasi kegiatan yang dilakukan. Untuk menyajikan data dalam rangka menghitung rata-rata presentase menggunakan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{jumlah nilai maksimal}} \times 100$$

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) di sdn Pajagalan untuk kelas IV bertujuan untuk mengamati indikator kreativitas siswa antara lain: *fluency, flexibility, originality, elaboration*, pada siswa dalam pembelajaran seni rupa dari Pra- Siklus siklus I hingga siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Capaian Aktivitas Guru

Pertemuan	Presentase
Siklus 1	87%
Siklus 2	94%

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Capaian Aktivitas Siswa

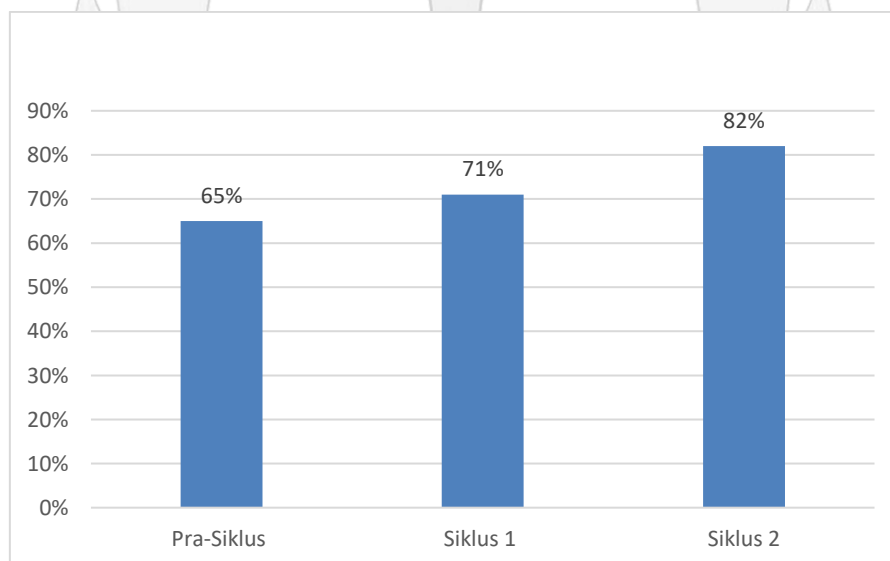
Pertemuan	Presentase
Siklus 1	75%
Siklus 2	89%

Hasil yang terlihat dalam tabel 4.1 dan 4.2 adalah temuan dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Dalam kedua tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan dalam nilai capaian hasil aktivitas guru dan siswa di setiap pertemuan.

Selanjutnya, Hasil dari pengamatan mengenai kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Unjuk Kerja Kreativitas Siswa Pra-Siklus Siklus I dan II

No	Komponen	Pertemuan		
		Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Nilai Tertinggi	80	83	93
2.	Nilai Terendah	50	55	68
3.	Rata-rata	65	71	82
4.	Jumlah Siswa Tuntas	6	10	14
5.	Presentase Siswa Tuntas	38%	63%	88%
6.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12	8	4
7.	Presentase Siswa Tidak Tuntas	62%	37%	12%



Gambar 2. Hasil Peningkatan Rata-Rata Kreativitas Siswa Pra-Siklus, Siklus I Dan II

Berdasarkan tabel dan grafik yang ditampilkan, pada siklus 1 rata-rata presentase 50% kemudian siklus 88 rata-rata persentase, selanjutnya rata-rata presentase siklus 2 pertemuan 83 yang menunjukkan bahwa persentase tersebut berada dalam kategori sangat baik, yang berarti siswa mengalami peningkatan kreativitas di setiap siklus.

Penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN Pajagalan dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berlangsung selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Pajagalan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan penjelasan sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan 1

Pada setiap pertemuan, dilakukan penyusunan rencana dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efisien. Rencana pembelajaran dituangkan dalam bentuk Modul Ajar untuk materi Pendidikan Seni Kelas IV, dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Peneliti juga menyiapkan bahan ajar serta sarana dan prasarana pembelajaran untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pada siklus I pertemuan 1, materi yang dipelajari adalah tentang mengamati dan menggunakan warna. Proses pembelajaran di kelas II berlangsung pada tanggal 3 Juni 2025, Sesuai dengan model penelitian tindakan Kemmis & McTaggart, tindakan dan observasi dilakukan oleh peneliti secara bersamaan dengan bantuan guru kelas sebagai pengamat. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu pada Modul Ajar Pembelajaran Seni Rupa Kelas IV.

Setelah siklus I pertemuan 1 dilaksanakan, peneliti dan pengamat mendiskusikan hasil pengamatan dari tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran belum berjalan secara optimal, yang terlihat dari hasil pengamatan pelaksanaan Modul Ajar yang belum sepenuhnya terpenuhi. Berikut adalah refleksi dari siklus I pertemuan 1 yang berkaitan dengan peneliti dan siswa:

a) Terkait dengan peneliti:

- (1) Peneliti menarik dalam menyampaikan materi dan tugas.
- (2) Peneliti maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.

b) Terkait dengan siswa:

- (1) Siswa antusias terhadap materi yang disampaikan oleh peneliti, dan antusias dalam melihat media.
- (2) Siswa menunjukkan sedikit semangat saat peneliti menyampaikan materi.
- (3) Siswa baik dalam pengerjaan proyek.

Berdasarkan refleksi di atas, peneliti merencanakan perbaikan untuk siklus I pertemuan 2, yang akan dibahas pada pertemuan tersebut.

Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada 10 Juni 2025, Berdasarkan refleksi dari siklus I pertemuan 1, peneliti melakukan perbaikan dalam penyampaian materi dan tugas, serta menyesuaikan metode pengajaran. Perubahan ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Setelah pertemuan 2 dalam siklus I, peneliti dan observer mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Dari pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar dan fasilitas yang disediakan sudah maksimal, karena peneliti tidak menunjukkan sarana dan prasarana yang diperlukan

secara langsung, melainkan hanya melalui bahan dan alat serta media, sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.

Siklus II Pertemuan 1

Dalam pertemuan ini, peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran yang dituangkan dalam Modul Ajar, yang mencakup berbagai alat, bahan dan media yang akan digunakan pada pertemuan 3, seperti kapas, pewarna makanan, lilin, tisu, kapas kertas A5, Pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025, Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah menggambar teknik graffito dengan teman hewan di air. Setelah pertemuan 1, peneliti dan observer mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran sepenuhnya terlaksana. Berikut adalah refleksi dari siklus II pertemuan 1, di mana masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menggoreskan warna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pertemuan 3, observer dan peneliti berdiskusi mengenai temuan yang diperoleh. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran belum sudah berjalan dengan baik. Dalam refleksi siklus II pertemuan 1, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menggoreskan warna, sebagai bahan untuk menggambar dengan teknik graffito.

Siklus II Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2025, Mengacu pada refleksi dari pertemuan siklus II pertemuan 1, peneliti melakukan perbaikan dalam penggunaan alat dan bahan untuk menggambar dengan teknik graffito. Teknik graffito adalah metode menggambar menggunakan warna gelap dan dilapisi warna terang. Teknik ini menggunakan pola yang tetap sehingga dapat digunakan berulang kali. Dengan teknik graffito, siswa akan lebih mudah. Penggunaan teknik graffito ini memudahkan siswa dalam menyelesaikan proyek dan meningkatkan kreativitas mereka, yang terlihat dari peningkatan hasil proyek siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan pembelajaran seni rupa dengan menerapkan teknik menggambar graffito diketahui efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan pada rata-rata nilai kreativitas siswa dari tahap prasiklus ke siklus I, kemudian berlanjut ke siklus II. Data menunjukkan bahwa persentase rata-rata kreativitas Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa, di mana persentase rata-rata siswa dengan kreativitas siswa meningkat dimana pra siklus 65 siklus 1 71, dan pada siklus 83. Dengan adanya peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik graffito memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap kreativitas siswa, terutama pada mata pelajaran seni rupa.

Daftar Pustaka

- Lestari, V. D. (2023). Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian. *Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK)*, 5(1), 49–61.
- Marni, Y., & Mayar, F. (2023). MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SEKOLAH DASAR: STRATEGI DAN PRAKTEK TERBAIK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2658–2667.
- Rosalina, M., & Sanoto, H. (2023). Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Model Project Based Learning Pelajaran Seni Rupa Kelas II di SD Negeri Pulutan 02. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 34–46.
- Anggraini, I. A., Sunaryo, S., & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Kreativitas Siswa dalam Membuat Kriya 3 Dimensi dari Barang Bekas pada Matapelajaran SBdP Kelas IV SDN Saga V Balaraja Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11998–12003.
- Afifah, W., Hidayati, U. N., & Aida, N. (2023b). PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN KREATIVITAS MELALUI MENGGAMBAR BEBAS MENGGUNAKAN TEKNIK GRAFITO BAGI ANAK-ANAK DESA SUMBERWONO KECAMATAN BANGSAL KABUPATEN MOJOKERTO. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 22–32.
- Diana, W. N., & Mushafanah, Q. (2024). KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS 2 SDN PANGGUNG LOR PADA PROYEK LUKIS DENGAN TEKNIK PERCIK. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 14(1), 55–65.
- Firnanda, R., Syibly, M. R., & Nah, J. (2025). Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Perspektif Klasik dan Kontemporer; Analisis Surat Al-'Alaq Ayat 1-5. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 49–63.
- Jasmine, N., & Supriatna, N. (2022). Meningkatkan kreativitas siswa melalui video digital pada pembelajaran sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1–8.
- Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842–849.
- Mira, M., Bachtiar, M. Y., & Asti, A. S. W. (2023a). Pengaruh Kegiatan Menggambar Teknik Graffito Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina Turatea Jenepono. *Jurnal Metafora Pendidikan (JMP)*, 1(1), 111–117.
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021a). Pengembangan media articulate storyline 3 pada pembelajaran IPA berbasis STEM untuk mengembangkan kreativitas siswa SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
- Panda, L., Wijayanti, R., & Asmah, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengekspresikan Karya Seni Gambar Dengan Teknik Grafito Pada Peserta Didik Kelompok A Tk Trisula I Perwari Singosari Kabupaten Malang. 3, 996–1002.

- Pebriana, A. R., Ali, M., & Miranda, D. (2022a). Pengaruh Teknik Graffito Terhadap Kreativitas Menggambar Bebas Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Idhata Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(9), 1628–1636.
- Pertiwi, D. M., & Mayar, F. (2019). Pengaruh kegiatan menggambar bebas teknik graffito terhadap seni rupa anak usia dini di taman kanak-kanak aisyiyah v padang. *Development*, 2020.
- Probosiwi, P. (2017). Pengetahuan Dasar Seni Rupa Dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 275–284.
- Ridho, M., Oktavia, D., Prameisthi, D., & Astuti, D. (2024). Analisis Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Seni Rupa Anyaman Kain Flanel. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 2(2), 118–123.
- Safitri, A., Sundari, K., & Rikmasari, R. (2024). UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS MELUKIS TAS KAIN PADA REMAJA DESA SUKAMUKTI KECAMATAN BOJONGMANGU. *An-Nizam*, 3(2), 129–134.
- Safitri, D., Amaruddin, W., Lestari, L. A., & Hijrilliawanni, D. R. (2023). Analisis Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Membuat Bendera Hias Kelas IV SDN 2 Sadang. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 1113–1116.
- Setianingsih, H. (2023a). Pelatihan Keterampilan Menggambar Teknik Graffito Pada Guru PAUD Di Kecamatan Sigi Biromaru Kabupaten Sigi Sulawesi Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(2).



Unipa Surabaya