



Ekstrakurikuler *Art Painting* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar

1) Muhammad Maskur Musa, 2) Rahmat Kamal

1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, muhammadmaskurmusa@mhs.uingusdur.ac.id

2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, rahmat.kamal@uingusdur.ac.id

Article Info

Keywords:

Art painting;
Creativity;
21st Century
Learning
Competency.

ABSTRACT

The era of globalization has recently begun to have an impact on the lives of Indonesian people. This era of globalization is indicated by the widespread development of technology and information, which results in changes in one's life in all fields. Including changes to culture, these changes are shown by their impact on the culture of Indonesian society. Now, Indonesians prefer western culture over the original Indonesian culture, including art. The purpose of this study is to explain the role of the *art painting* extracurricular in increasing the creativity of high-level students in the 21st century learning competencies in elementary schools. Field research with a qualitative descriptive approach was used in this study. In this study, data was collected using several techniques, including observation, interviews, and documentation. The results of this study explain that the *art painting* extracurricular at Candi Areng Elementary School is attended by high-level students, namely grades 4-6. This extracurricular is held once a week on Monday at 12.00-14.00 after students carry out the learning process. The *art painting* extracurricular at Candi Areng Elementary School itself is in great demand by the students. The interest of these students is shown by the number of students who take part in the training. The *art painting* extracurricular at Candi Areng Elementary School is carried out in several steps. With the steps taken by high-level students, students are required to think more, and with students' thinking, creativity emerges in them. Creativity is a very important competency in the 21st century, because this is a competency that can make students more creative about everything they find.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Art painting;
Kreativitas;

ABSTRAK

Era globalisasi akhir-akhir ini mulai berdampak pada kehidupan masyarakat Indonesia. Era globalisasi ini ditunjukkan dengan maraknya perkembangan teknologi dan informasi yang mengakibatkan perubahan dalam kehidupan seseorang dalam segala bidang. Termasuk perubahan terhadap budaya, perubahan tersebut ditunjukkan dengan dampak pada kebudayaan masyarakat Indonesia, sekarang masyarakat Indonesia lebih menyukai kebudayaan barat dengan meninggalkan



Kompetensi
Pembelajaran
Abad 21.

kebudayaan asli Indonesia termasuk kesenian. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan ekstrakurikuler *art painting* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas tingkat tinggi pada kompetensi pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik diantaranya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng diikuti oleh siswa tingkat tinggi yaitu kelas 4-6. Ekstrakurikuler ini diadakan setiap satu minggu sekali pada hari senin pukul 12.00-14.00 setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng sendiri dalam pelaksanaannya sangat diminati oleh para siswa. Minat siswa tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengikuti pelatihan tersebut. Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng dilaksanakan dengan beberapa langkah-langkah. Dengan langkah-langkah yang dilakukan siswa kelas tingkat tinggi tersebut, menjadikan siswa dituntut untuk lebih berpikir, dengan siswa berpikir munculah sebuah kreativitas dalam diri siswa. Kreativitas menjadi kompetensi yang sangat penting dalam kompetensi abad 21, karena kreativitas ini menjadi kompetensi yang mampu membuat siswa lebih bereaksi terhadap segala sesuatu yang siswa temukan.

Article History

Received : 13/10/2022

Revised : 19/11/2022

Accepted : 17/12/2022

✉ *Corresponding Author:* (1) Muhammad Maskur Musa, (2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, (3) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, (4) Pekalongan, Indonesia, (5) Email: muhammadmaskurmusa@mhs.uingusdur.ac.id

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan bangsa yang memiliki beragam tradisi budaya. Indonesia diakui sebagai negara dengan jumlah suku bangsa terbanyak di dunia (Utamajaya et al. (2020); Utomo & Ibadurrahman (2022)). Selain itu, Indonesia juga mempunyai bahasa daerah paling banyak dari negara mana pun. Namun, era globalisasi akhir-akhir ini mulai berdampak pada kehidupan masyarakat Indonesia. Era globalisasi ini ditunjukkan dengan maraknya perkembangan teknologi dan informasi yang mengakibatkan perubahan dalam kehidupan seseorang dalam segala bidang. Perkembangan teknologi di Indonesia begitu sangat pesat, dimulai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan budaya secara bersamaan. Sehingga segala informasi dari berbagai penjuru dunia sangat mudah diakses oleh semua orang tanpa batas (Ramdhani Nauval & Pangestu Ridwan Nur (2022); Hamna & BK (2021).



Hal ini berdampak pada kebudayaan masyarakat Indonesia, sekarang masyarakat Indonesia lebih menyukai kebudayaan barat dengan meninggalkan kebudayaan asli Indonesia termasuk kesenian. Dampak tersebut diantaranya cara berpakaian, berbahasa dalam komunikasi, bahkan kesenian dari barat seperti K-Pop, modern dance, dan kesenian barat lainnya. Sehingga cross culture adalah salah satu bidang yang menjadi fokus dari perkembangan teknologi.

Dampak buruk perkembangan teknologi terhadap kebudayaan Indonesia ini harus diatasi. Salah satu upaya untuk mengatasi peristiwa tersebut yaitu dengan mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif dan adaptif terhadap tuntutan dan tantangan era globalisasi. Oleh karena itu, peran lembaga pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif dan adaptif (Marwiyah et al., 2018). Peran pendidikan diwujudkan dengan meningkatkan lulusan yang memiliki kompetensi keterampilan sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah lembaga pendidikan yang menjadi awal dalam mempersiapkan siswa untuk menjadi sumber daya yang kreatif dan adaptif. Untuk mewujudkan hal tersebut pendidikan tingkat dasar melalui proses pembelajaran harus bisa membentuk kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam diri siswa tingkat dasar. Apalagi proses pembelajaran sudah masuk pada pembelajaran abad 21 dimana kompetensi keterampilan lebih ditekankan melalui kompetensi abad 21 yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi (Rahayu et al., 2022a). Sehingga dengan siswa memiliki keterampilan, siswa mampu mempertahankan kebudayaan Indonesia pada perkembangan teknologi yang begitu pesat.

Nabila Astika Wazari melakukan sebuah penelitian mengenai peran seni sebagai pembentuk karakter. Adapun hasil penelitiannya menjelaskan bahwa apa yang bersumber dari ajaran dan budaya dasar sekolah juga ditonjolkan melalui kebiasaan dan budaya karakter. Strategi pembiasaan ini membentuk perilaku sebagai nilai-nilai budaya yang terus menerus dikembangkan, diolah, dan akhirnya menjadi kebiasaan (Wizari, 2022). Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Probosiwi dan Wahyu Wulan Ardiyanti dalam artikelnya yang berjudul analisis estetika visual seni lukis karya peserta didik kelas III sekolah dasar. Dalam penelitiannya menjelaskan bahwa meskipun jenis lukisan siswa sangat beragam, namun yang sering muncul di kelas bawah adalah jenis lukisan naturalistik dan jenis transparan sesuai dengan karakteristik siswa kelas bawah. Berdasarkan prinsip seni rupa, setiap orang yang memandang karya seorang siswa akan menilai keindahannya secara berbeda-beda (Probosiwi (2022); Hamna & BK (2020).



Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Helni Yuliana, Miswar, dan Rica Rian yang meneliti tentang unggah-ungguh sebagai ide penciptaan karya seni lukis. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan gaya dekoratif dapat dilihat pada embellishment, filling, dan motif yang tergambar pada lukisan “Unggah unggah sebagai konsep pengembangan lukisan” yang dibuat pada tahun 2021 menggunakan cat air di atas kertas. terdiri dari tujuh buah yang masing-masing bertujuan untuk menyampaikan emosi seniman atas berkurangnya penggunaan unggah-ungguh di daerah tempat tinggal seniman (Yuliana et al., 2022). Berdasarkan ketiga penelitian diatas penelitian tersebut berfokus kepada pembentukan karakter melalui seni, melihat nilai estetika seni lukis dan ide dalam seni lukis. Berbeda dengan penelitian ini, penelitian ini membahas mengenai ekstrakurikuler *art painting* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas tingkat tinggi pada kompetensi pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. Yang fokus pembahasannya menjelaskan minat siswa siswa kelas tingkat tinggi terhadap ekstrakurikuler seni lukis, pelaksanaan ekstrakurikuler seni lukis siswa kelas tingkat tinggi, dan melihat bagaimana ekstrakurikuler seni lukis dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas tingkat tinggi pada kompetensi pembelajaran abad 21 di SDN Candi Areng Batang.

Seni pada bidang pendidikan menjadi salah satu fokus utama dan selalu dilakukan sebuah pengembangan pada lembaga pendidikan salah satunya adalah seni lukis. Menurut Sumanto seni lukis merupakan salah satu jenis karya seni rupa dwimatra yang memiliki keberadaan dengan umur yang paling tua. Berbeda menurut perspektif Kartika, menurutnya seni lukis merupakan suatu pengalaman estetis yang diungkapkan oleh seseorang dengan cara dituangkan dalam bidang dua dimensi (dwimatra), melalui medium rupa seperti garis, warna, tekstur, shape, dan sebagainya. Sehingga seni lukis dapat dikatakan sebagai salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang menghasilkan sebuah karya murni secara bebas sesuai gaya setiap pribadi seseorang (Setiyowati et al. (2022); Rahim Arham (2022). Oleh karena itu, kegiatan melukis didalamnya sangat menekankan komposisi warna dengan menggunakan teknik yang berbeda-beda dan bervariasi.

Seni sudah memasuki kepada semua kalangan masyarakat termasuk anak sekolah dasar. Pada pembelajaran seni didalamnya tidak hanya membangun kreativitas saja, namun juga membangun jiwa peserta didik (Nuralan (2022); BK & Hamna (2022). Sehingga seni lukis ini memiliki tujuan yang sangat penting dalam mengembangkan berpikir peserta didik sekolah dasar menjadi lebih kreatif. Kreativitas ini sangat bermanfaat dalam menjalani sebuah kehidupan, apalagi kehidupan dizaman sekarang yang mana perkembangan teknologi begitu sangat cepat dengan ditandai maraknya teknologi yang sudah hidup berdampingan dengan manusia dalam menjalani kehidupan. Sehingga pada zaman sekarang



kemampuan dan keterampilan dalam diri seseorang terutama siswa sekolah dasar harus terus ditingkatkan termasuk kreativitas. Karena dengan adanya kreativitas dalam diri siswa, siswa mampu menjalani kehidupan dengan perkembangan teknologi yang pesat dan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut, serta dapat mencegah dampak buruk dari perkembangan teknologi (Pan & Deng (2022); Ikbal (2022)).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat berbagai media berbasis teknologi sudah marebak didalam kehidupan seseorang, terutama kehidupan siswa. Hal tersebut dapat dilihat sekarang siswa SDN Candi Areng sudah banyak yang bisa menggunakan teknologi salah satunya bermain game. SDN Candi Areng dalam menghadapi peristiwa tersebut dalam mengatasi dampak buruk teknologi melakukan upaya dengan mengadakan pembelajaran melalui ekstrakurikuler (Arifudin, 2022). Hal tersebut juga digunakan untuk mengurangi siswa SDN Candi Areng dalam menggunakan teknologi salah satunya bermain game. SDN Candi Areng menjadi salah satu sekolah yang sudah menerapkan proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran abad 21 yang lebih menekankan kepada keterampilan siswa untuk meningkatkan kreativitas. Hal ini dilihat melalui kegiatan pembelajarannya yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu ekstrakurikuler SDN Candi Areng yang dilaksanakan yaitu seni lukis.

Sesuai dengan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwa ekstrakurikuler seni lukis ini dilaksanakan di SDN Candi Areng dengan latar belakang untuk melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya kesenian melukis dalam pesatnya perkembangan teknologi. Selain itu, ekstrakurikuler seni lukis bisa digunakan untuk meningkatkan sebuah kreativitas siswa, sebab dalam kegiatan seni lukis siswa di tuntut untuk dapat menggunakan imajinasinya serta mengungkapkan makna dari karya seni tersebut. Seni lukis diharapkan juga dapat meningkatkan proses berpikir siswa dan siswa yang memiliki bakat melukis dapat mengembangkannya. Ekstrakurikuler seni lukis di SDN Candi Areng dilaksanakan pada kelas tingkat tinggi yaitu kelas 4,5 dan 6. Seni lukis yang dilaksanakan di SDN Candi Areng terdiri dari dua bidang yaitu seni kaligrafi dan lukisan umum dan diadakan setiap satu minggu sekali pada hari senin. Selain untuk melestarikan budaya, menghadapi dampak buruk teknologi dan meningkatkan kreativitas siswa, seni lukis ini menjadi program ekstrakurikuler SDN Candi Areng yang mampu mengangkat prestasi dan citra baik bagi SDN Candi Areng.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengkaji dan mengangkat penelitian dengan judul “Ekstrakurikuler *Art painting* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Tingkat Tinggi Pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar”



METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang ditujukan untuk menjawab bagaimana ekstrakurikuler *art painting* dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas tingkat tinggi pada kompetensi pembelajaran abad 21 di sekolah dasar (Hamna & BK, 2022b). Adapun pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada tahap observasi peneliti menentukan lokasi awal penelitian, dan melakukan penelitian pendahuluan. Kemudian melanjutkan dengan teknik wawancara yaitu mengumpulkan informasi yang lebih tepat dan jelas, dan tahap akhir peneliti menggunakan teknik dokumentasi. Informasi penelitian ini didapat dari kepala sekolah SDN Candi Areng Batang dan guru pengajar seni lukis yang melatih seni lukis kepada siswa.

Setelah data sudah didapat oleh peneliti dengan beberapa teknik pengumpulan data. Peneliti melanjutkan langkahnya dengan menganalisis data yang sudah didapat. Beberapa langkah dalam melakukan analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Langkah pertama peneliti melakukan reduksi data, peneliti memilih dan menyeleksi data hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi, selanjutnya data yang sudah didapat diolah untuk mempermudah peneliti dalam penyajian data. Langkah berikutnya peneliti menyajikan data, data yang sudah didapat dan sudah melalui reduksi data kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk deskriptif. Kemudian langkah terakhir peneliti memberikan kesimpulan, peneliti melakukan penarikan kesimpulan terhadap data yang sudah disajikan atau yang biasa disebut dengan argumentasi peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ekstrakurikuler *Art Painting*

Peserta didik dalam mengembangkan sebuah kemampuan dan keterampilan yang ada dalam diri siswa di sekolah perlu adanya sebuah tempat melalui pelaksanaan kegiatan, salah satunya kegiatan ekstrakurikuler (BK & Hamna, 2021). Kegiatan ekstrakurikuler dikatakan sebagai sarana pengembangan pribadi peserta didik melalui berbagai kegiatan. Sehingga hal tersebut sangat penting karena dapat menambah pengalaman serta pengetahuan siswa dan dapat mengetahui bakat yang dimiliki siswa dalam dirinya. Dalam kegiatan ekstrakurikuler juga memberikan nilai tambah bagi siswa dan bahkan menjadi tolak ukur kemajuan sekolah dengan prestasi yang sering diraih. Karena kemajuan dan keunggulan sekolah ini yang sering kali diamati oleh orang tua siswa maupun masyarakat.



Oleh karena itu, kegiatan ekstra yang dilaksanakan disekolah diharapkan suasana menjadi semakin lebih hidup (Fauziyyah & Silfia, 2020).

Ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah telah diatur dalam Permendikbud No. 62 Tahun 2014 bahwa ekstrakurikuler terdiri dari ekstrakurikuler wajib dan kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Ekstrakurikuler wajib merupakan ekstra yang kegiatannya wajib diikuti oleh seluruh siswa dalam suatu sekolah dasar, misalnya pramuka. Sedangkan ekstrakurikuler pilihan, ekstrakurikuler hasil pilihan dari masing-masing siswa sesuai dengan bakat dan minat siswa (Rosidi, 2022). Banyak jenis ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah baik ekstrakurikuler wajib maupun pilihan seperti pramuka, drumband, olahraga, sains, kesenian, dan kewirausahaan.

Berbagai jenis ekskul tersebut tidak semata hanya kegiatan formalitas untuk mengisi waktu luang siswa, namun lebih dari itu banyaknya jenis ekstrakurikuler dimaksudkan agar siswa tersebut dapat memilih sesuai minat dan bakat dalam dirinya (Hamna & BK, 2022a). Salah satu ekstrakurikuler yang ada dalam sekolah yang juga memiliki tujuan untuk menjaga kebudayaan Indonesia yaitu ekstrakurikuler seni lukis atau *art painting*.

Ekstrakurikuler *art painting* merupakan ekstrakurikuler yang mengajarkan siswa dalam keterampilan melukis. Kegiatan melukis sendiri selain keterampilan menggambar yang ditekankan, melukis juga mengharuskan seseorang untuk mampu menuangkan ide dalam media gambar. *Art painting* sendiri dalam pelaksanaannya juga membutuhkan alat-alat dan bahan diantaranya seperti kertas, kanvas, perwarna, dan kuas. Dalam *art painting* juga memiliki objek melukis yang banyak baik keindahan alam, ayat al-qur'an, gambar bercerita maupun objek yang lain. Ekstrakurikuler *art painting* juga memiliki banyak jenis diantaranya seni kaligrafi, seni menggambar bercerita, karikatur dan lainnya.

Beberapa jenis tersebut sering dilaksanakan disekolah dalam bentuk ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Ekstrakurikuler *art painting* dalam pelaksanaannya terdapat kegiatan menggambar dan mewarnai. Sehingga hal ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam melaksanakan pembelajaran, dan kemampuan yang dimiliki siswa menjadi lebih meningkat. Oleh karena itu, ekstrakurikuler *art painting* menjadi sarana belajar siswa yang menyenangkan selain dalam proses pembelajaran di kelas.



B. Minat Siswa Kelas Tingkat Tinggi Terhadap Ekstrakurikuler *Art Painting* di SDN Candi Areng Batang

Salah satu syarat utama dalam mempelajari suatu hal atau objek yaitu adanya sebuah minat dalam diri, karena setiap individu memiliki kecondongan yang cukup tinggi terhadap segala sesuatu yang memiliki ketertarikan dengan keinginannya (Hamna & Windar, 2022). Seseorang yang memiliki ketertarikan yang tinggi membuat seseorang tersebut akan bersungguh-sungguh dalam dalam mempelajari dan bahkan menekuni suatu hal atau objek yang menjadi minatnya. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu selalu dikaitkan dengan sebuah perhatian, hal ini dimaksudkan untuk melihat ada atau tidaknya seseorang memiliki minat terhadap sesuatu. Minat juga dapat diketahui melalui perhatian terhadap hal tersebut dan memiliki kecenderungan untuk berhubungan lebih aktif dan sering terhadap hal atau objek yang menjadi keinginannya. Minat seseorang terhadap suatu objek menyebabkan perhatian orang itu selalu tertuju pada objek tersebut. Inilah yang memotivasi seseorang untuk terlibat dalam aktivitas berkelanjutan yang membutuhkan perhatian, membuatnya lebih pilih-pilih tentang hal-hal yang diminati (Fauzziyah et al. (2019); Rudini & Saputra (2022).

Minat ini pasti muncul dari diri seseorang, karena setiap orang memiliki sebuah keinginan yang harus dipenuhi. Hal tersebut juga terjadi pada siswa tingkat sekolah dasar dimana usia siswa masih memasuki masa kanak-kanak yang memiliki banyak keinginan terutama dalam hal dunia permainan. Sehingga hal ini harus diperhatikan oleh pihak sekolah, pihak sekolah harus menyediakan fasilitas untuk memenuhi minat siswa agar minat tersebut dapat memiliki manfaat bagi dirinya maupun pihak lain. Melalui ekstrakurikuler inilah pihak sekolah bermaksud untuk menampung minat siswa terhadap kegiatan tertentu, agar minat tersebut juga membawa nama harum bagi pihak sekolah (Garbrah et al., 2021).

Salah satu ekstrakurikuler yang diterapkan di SDN Candi Areng yaitu ekstrakurikuler *art painting*. Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng sendiri dalam pelaksanaannya sangat diminati oleh para siswa khususnya siswa kelas tinggi yaitu kelas 4-5. Minat siswa tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengikuti pelatihan tersebut. Meskipun pelaksanaannya dilakukan secara rutin dalam satu minggunya yaitu setiap hari senin, namun tetap banyak siswa yang mengikutinya. Dalam pelaksanaan ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng siswa-siswi sangat bersemangat, hal ini ditunjukkan ketika pelatih sudah datang para siswa berhamburan masuk kedalam ruangan latihan. Siswa berlatih melukis dengan bergembira dan siswa dalam mengikuti pelatihan tersebut tidak ada siswa yang bermalas-malasan. Semua siswa melaksanakan langkah-langkah yang diberikan oleh pelatih dengan baik.



C. Pelaksanaan Ekstrakurikuler *Art Painting* Pada Siswa Kelas Tingkat Tinggi SDN Candi Areng Batang

Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng diikuti oleh siswa tingkat tinggi yaitu kelas 4-6. Ekstrakurikuler ini diadakan setiap satu minggu sekali pada hari senin pukul 12.00-14.00 setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya siswa yang mengikuti tidak dipungut biaya sepersen pun karena ekstrakurikuler ini menggunakan dana bos. SDN Candi Areng dalam melaksanakan ekstrakurikuler *art painting* mengundang pelatih dari pihak luar sekolah yang memiliki profesionalitas yang tinggi agar hasil dari ekstrakurikuler ini dapat mengasah keterampilan *art painting* siswa dan bahkan menjunjung prestasi sekolah. Dalam pelaksanaannya siswa diberikan sebuah materi oleh pelatih, materi tersebut berbeda-beda antara satu siswa dengan siswa yang lainnya, bahkan bentuk materinya bervariasi dan memiliki tema tertentu.

Art painting yang dilaksanakan di SDN Candi Areng ini memiliki dua jenis yaitu seni kaligrafi dan seni melukis gambar bercerita. Kedua jenis *art painting* ini diajarkan semua oleh pelatih kepada siswa kelas tinggi. Dalam seni kaligrafi sendiri siswa disuruh untuk menuliskan satu ayat lengkap walaupun lanjutan ayat tersebut ditulis secara kecil-kecil, ada huruf yang ditonjolkan dan huruf kecil tersebut digunakan juga sebagai pelengkap satu ayat tersebut dalam seni kaligrafi. Sedangkan seni melukis gambar bercerita dalam pelaksanaannya pelatih memberikan satu tema kepada peserta didik, satu tema ini dapat dibuat menjadi beberapa lukisan, sehingga lukisan bercerita ini memiliki banyak variasi yang membuat seni melukis gambar bercerita beragam. Dalam seni melukis gambar bercerita pelatih sangat memperhatikan pewarnaan yang digunakan oleh siswa dalam melukis. Di SDN Candi Areng dalam melukis gambar bercerita menggunakan dua jenis pewarnaan yaitu bahan perwarnaan dan bahan perwarnaan basah seperti cat minyak digunakan oleh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler.

SDN Candi Areng dalam melaksanakan ekstrakurikuler *art painting* selain mengasah keterampilan siswa dalam melukis juga bertujuan sebagai persiapan dalam mengikuti perlombaan melukis diberbagai tingkat perlombaan. Pelaksanaan ekstrakurikuler *art painting* ketika ada agenda sebuah perlombaan maka ekstrakurikuler *art painting* dilaksanakan lebih intensif. Dengan diintensifikannya pelatihan tersebut bertujuan agar kemampuan melukis yang sudah dimiliki oleh siswa lebih baik dan hebat serta dapat bersaing dengan siswa dari sekolah yang lainnya. Namun hal tersebut tidak mengabaikan siswa yang tidak mengikuti perlombaan, siswa tetap melaksanakan latihan seperti biasanya.



Hasil dari pelaksanaan ekstrakurikuler *art painting* sendiri yaitu berupa lukisan kaligrafi dan gambar bercerita. Dari hasil tersebut pihak sekolah memberikan umpan balik dengan cara menempelkan hasil karya siswa tersebut didinding sekitar sekolah baik dikantor, kelas, mushola maupun tempat yang lain. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan penghargaan minimal terhadap karya siswa. Selain itu, sekolah melakukan hal tersebut juga bertujuan untuk memberikan motivasi agar lebih giat dalam berlatih dalam mengasah kemampuan melukisnya, sehingga dapat menjadi harapan sekolah untuk menorehkan prestasi ditingkat manapun.

D. Ekstrakurikuler *Art Painting* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Tingkat Tinggi Pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di SDN Candi Areng Batang

Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng dilaksanakan dengan beberapa langkah-langkah. Dari mulai awal pemberian materi dari pelatih yang materi tersebut berbeda-beda dan memiliki tema yang bervariasi. Selanjutnya pemakain pewarnaan juga banyak tidak hanya satu warna saja, dan siswa dalam pewarnaannya meracik sendiri. Motif gambar yang beragam juga dilakukan dalam pelaksanaan *art painting* di SDN Candi Areng. Dengan langkah-langkah yang dilakukan siswa kelas tingkat tinggi tersebut, menjadikan siswa dituntut untuk lebih berpikir, dengan siswa berpikir munculah sebuah kreativitas dalam diri siswa. Apalagi dalam melukis siswa juga diharuskan untuk bisa menuangkan idenya dalam bentuk lukisan (BK & Hamna (2021); Rudini & Khasanah (2022)).

Kreativitas yang terbentuk dalam diri siswa ini menjadi sebuah salah satu tujuan pembentukan kompetensi dari pembelajaran abad 21. Dalam pembelajaran abad 21 selain pengetahuan yang dibentuk pembentukan keterampilan lebih ditekankan dalam diri siswa. Kompetensi siswa yang dibentuk dalam pembelajaran abad 21 terdiri dari beberapa kompetensi diantaranya berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi keempat kompetensi tersebut harus dimiliki oleh siswa (Sitti Nuralan et al., 2022). Kreativitas menjadi kompetensi yang sangat penting dalam kompetensi abad 21, karena kreativitas ini menjadi kompetensi yang mampu membuat siswa lebih bereaksi terhadap segala sesuatu yang siswa temukan (Rahayu et al., 2022b; Utomo & Purwaningsih (2022)).

Adanya kreativitas dalam diri siswa ini membuat siswa mampu dalam menjalani kehidupan dengan bermanfaat untuk lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaan ekstrakurikuler *art painting*, SDN Candi Areng memiliki tujuan agar ketika siswa sudah lulus diharapkan mampu terus mengembangkan bakat yang dimilikinya ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, siswa juga diharapkan akan menjadi pelatih dalam bidang melukis kelak,



dan yang paling penting dengan kemampuannya dalam melukis, siswa ketika sudah bersosialisasi dengan masyarakat dapat bermanfaat dengan melukis sesuai bantuan yang diinginkan masyarakat (Utomo (2021); Mustakim & Linda (2022)). Ekstrakurikuler *art painting* SDN Candi Areng dalam dunia kewirausahaan diharapkan hasil lukisannya tersebut dapat menghasilkan uang. Oleh karena itu, kreativitas yang dibentuk melalui ekstrakurikuler *art painting* pada pembelajaran abad 21 diharapkan dapat membantu siswa dalam menghadapi kehidupannya, agar kehidupan siswa tersebut dapat memiliki sebuah karya yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

SIMPULAN

Hasil dan pembahasan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng diikuti oleh siswa tingkat tinggi yaitu kelas 4-6. Ekstrakurikuler ini diadakan setiap satu minggu sekali pada hari senin pukul 12.00-14.00 setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng sendiri dalam pelaksanaannya sangat diminati oleh para siswa. Minat siswa tersebut ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengikuti pelatihan tersebut. Meskipun pelaksanaannya dilakukan secara rutin dalam satu minggunya yaitu setiap hari senin, namun tetap banyak siswa yang mengikutinya. Para siswa sangat bersemangat, siswa juga berlatih dengan bergembira dan siswa dalam mengikuti pelatihan tersebut tidak ada siswa yang bermalas-malasan. Semua siswa melaksanakan langkah-langkah yang diberikan oleh pelatih dengan baik.

Ekstrakurikuler *art painting* di SDN Candi Areng dilaksanakan dengan beberapa langkah-langkah. Dengan langkah-langkah yang dilakukan siswa kelas tingkat tinggi tersebut, menjadikan siswa dituntut untuk lebih berpikir, dengan siswa berpikir munculah sebuah kreativitas dalam diri siswa. Apalagi dalam melukis siswa juga diharuskan untuk bisa menuangkan idenya dalam bentuk lukisan. Kreativitas yang terbentuk dalam diri siswa ini menjadi sebuah salah satu tujuan pembentukan kompetensi dari pembelajaran abad 21. Kreativitas menjadi kompetensi yang sangat penting dalam kompetensi abad 21, karena kreativitas ini menjadi kompetensi yang mampu membuat siswa lebih berekreasi terhadap segala sesuatu yang siswa temukan.



UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besar terucap dari peneliti kepada segala pihak yang mendukung penelitian ini yang berjudul “**Ekstrakurikuler Art Painting dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar**” khususnya SDN Candi Areng Batang. Termasuk kepada kepala sekolah, dewan guru, dan siswa-siswi SDN Candi Areng Batang. Tanpa bantuan dari pihak SDN Candi Areng penelitian tidak akan berjalan dengan lancar dan semestinya.

REFERENSI

- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.492>
- BK, M. K. U., & Hamna. (2021). The Effectiveness of Jigsaw Learning Model by Using Numbered Cards: Strategy for Increasing Mathematics Learning Motivation Students in Elementary School. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1765>
- BK, M. K. U., & Hamna. (2022). Strategi Pembentukan Karakter Islami Siswa Sekolah Dasar di Masa Transisi Covid-19 Menuju Aktivitas New Normal. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i2.6866>
- Fauziyyah, B. S., & Silfia, S. (2020). Pertumbuhan Kreativitas Siswa Me Pertumbuhan Kreativitas Siswa Melalui Program Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.512>
- Fauziyyah, N., Damayani, A. T., & Rofian, R. (2019). PERSEPSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER KESENIAN TERHADAP MINAT DAN KREATIVITAS SISWA SD AL-HUDA SEMARANG. *Jurnal Sinektik*, 2(2). <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3329>
- Garbrah, W., Välimäki, T., & Kankkunen, P. (2021). Facilitating students' interest in older people nursing: Gerontological nurse teachers under scrutiny. *Nurse Education in Practice*, 50. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2020.102929>
- Hamna, & BK, M. K. U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, XII(1), 62–73. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/556>
- Hamna, & BK, M. K. U. (2021). *Implementation of Lesson Study Based Collaborative Learning : Analysis of Improving Science Learning Achievement of Elementary School Students during Pandemic Covid-19*. 4(3), 233–244. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/IJECA/article/view/5763>
- Hamna, & BK, M. K. U. (2022a). Dilematism: Principal's Managerial Strategies in Realizing the Covid-19 Vaccination Program in Elementary School. *Jurnal Madako Education*, 8(1), 70–79. <https://ojs.umada.ac.id/index.php/jme/article/view/214>



- Hamna, H., & BK, M. K. U. (2022b). Science Literacy in Elementary Schools : A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>
- Hamna, H., & Windar, W. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid-19. *Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 1–12.
- Ikbal. (2022). KONTROL SOSIAL PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP ANAK PADA MASYARAKAT DUSUN MALEMPA. *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 4(1), 26–30. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/209/203
- Marwiyah, S., Alauddin, & BK, M. K. U. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. Deepublish (CV. Budi Utama). https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Kontemporer_Ber/V09mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perencanaan+pembelajaran+kontemporer+berbasis&printsec=frontcover
- Mustakim, & Linda, N. (2022). Analisis Penerapan Kurikulum 2013 Ditinjau dari Profesionalisme Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 44–52. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/8/6>
- Nuralan, Siti. (2022). TEACHER ANALYSIS IN MATHEMATICS LEARNING. *JURNAL 12 WAIHERU*, 8(1), 76–85. <https://12waiheru.kemenag.go.id/index.php/journal/article/view/2/9>
- Nuralan, Sitti, BK, M. K. U., & Haslinda. (2022). Analisa Gaya Belajar Siswa Berprestasi Kelas V di SD Negeri 5 Tolitoli. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 13–24. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/4/2>
- Pan, J. H., & Deng, X. (2022). Multi-source information art painting fusion interactive 3D dynamic scene virtual reality technology application research. *International Journal of Communication Systems*, 35(5). <https://doi.org/10.1002/dac.4705>
- Probosiwi, W. W. A. (2022). Analisis Estetika Visual Seni Lukis Karya Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(1), 85–91. <https://doi.org/10.26418/jvip.v14i1.43383>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022a). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022b). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2099–2104.
- Rahim Arham. (2022). *Evaluasi Esai Otomatis dengan Algoritma Nazief & Adriani dan Winnowing*. 4(1), 51–63. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/212
- Ramdhani Nauval, & Pangestu Ridwan Nur. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi



- Budaya: Ras, Perkembangan Teknologi dan Lingkungan Geografis (Literature Review Perilaku Konsumen) . *Manajemen Ilmu Terapan*, 3(5), 515–528.
- Rosidi, A. (2022). MANAJEMEN PENDIDIKAN DALAM KEBIJAKAN EKSTRAKURIKULER DI SEKOLAH DAN MADRASAH. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1). <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6324>
- Rudini, M., & Khasanah, A. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 33–43. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/7/5>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Setiyowati, E. S., Prasetyo, E. P., & Setiyawati, A. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Seni Lukis Melalui Kegiatan Finger Painting Pada Anak Kelompok B Di Ra Arrohim Sumberbening Bringin Kabupaten Ngawi. *Kurikula : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 51–57. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i1.708>
- Utamajaya, J. N., Manullang, S. O., Mursidi, A., Noviandari, H., & BK, M. K. U. (2020). Investigating the Teaching Models, Strategies and Technological Innovations for Classroom Learning after School Reopening. *PalArch's Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(Vol. 17 No. 7 (2020): PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology), 13141–13150. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/5063>
- Utomo, J. (2021). Analisis Kesadaran Masyarakat Pulau Lingayan Terhadap Pendidikan. *Journal of Educational Review and ...*, 4(2), 117–122. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2957>
- Utomo, J., & Ibadurrahman, I. (2022). Optimization of Facilities and Infrastructure Management in Improving the Quality of Learning. *Jurnal Tarbiyah*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.30829/tar.v28i1.905>
- Utomo, J., & Purwaningsih. (2022). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 25–32. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar/article/view/6/4>
- Wizari, N. A. (2022). Peran Seni Sebagai Pembentuk Karakter. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.34>
- Yuliana, H., Miswar, & Rian, R. (2022). Unggah-Ungguh Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *V-Art: Journal of Fine ART*, 2(1), 17–26.