



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Media Ajar *Doodle Art* untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Sheila Naelatus Sa'adah*, Rosarina Giyartini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence author Sheila@upi.edu

Submitted/Received 30 Oktober 2021; First Revised 10 Januari 2022;

Accepted 20 Februari 2022; First Available Online 25 Februari 2022;

Publication Date 01 Maret 2022

Abstract

This research is motivated by the progress of the times in the field of education. In this field of education, the role of educators in teaching using teaching media is very important. Because teaching media is an important component for educators in the learning process so that learning can run effectively. Researchers try to use this doodle art teaching media to improve the creativity of educators and students in drawing. Researchers developed products in the form of handbooks and files for easy-to-use handles anywhere. Actually, this doodle art already exists in several internet sources, but on average it is only done for games. This time the doodle art teaching media contains elements of culture in accordance with the 2013 curriculum reference. This research and development uses a design based research method. The stages of design based research are identification and analysis of problems, developing solutions based on the information obtained, carrying out an iterative process to test and improve, and reflection. Data collection techniques using interview techniques and expert judgment. This data was taken from SDN 1 Tanjungsari and SDN 2 Tanjungsari to be used as data design material. Then this teaching media was made as the root solution of these problems by helping educators and students to improve their drawing creativity skills. After the doodle art teaching media is made, it is then validated regarding the teaching media. After changes and improvements are carried out, trials are carried out and the last is reflection on changes and improvements from a series that has been done. The final product of this research is doodle art teaching media which aims to improve the creative abilities of drawing fifth grade students at Tanjungsari Public Elementary School.

Keywords: *Doodle art teaching media, Improving the ability to draw creativity*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi kemajuan zaman di bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan ini peran pendidik dalam mengajar menggunakan media ajar sangat penting. Karena media ajar adalah ini adalah suatu komponen penting bagi pendidik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat berjalan secara efek. Peneliti mencoba memanfaatkan media ajar *doodle art* ini untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam menggambar. Peneliti mengembangkan produk berupa buku pegangan dan file untuk pegangan yang mudah dipakai dimana saja. Sebenarnya *doodle art* ini sudah ada di beberapa sumber internet namun rata-rata dilakukan hanya untuk permainan. Kali ini media ajar *doodle art* ini mengandung unsur *culture* budaya sesuai dengan acuan kurikulum 2013. Penelitian san pengembangan ini menggunakan metode penelitian *design based research*. Adapun tahapan dari penelitian *design based research* yaitu identifikasi dan analisis masalah, pengembangan solusi yang didasarkan kepada informasi yang di dapat, melakukann proses berulang untuk menguji dan memperbaiki, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan *expert judgement*. Data ini diambil dari SDN 1 Tanjungsari dan SDN 2 Tanjungsari untuk dijadikan sebagai bahan rancangan data. Kemudian dibuatlah media ajar ini sebagai akar solusi dari permasalahan tersebut dengan membantu pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar. Setelah media ajar *doodle art* dibuat selanjutnya divalidasi terkait media ajar nya. Setelah perubahan dan perbaikan dilakukan uji coba dan terakhir refleksi terhadap perubahan dan perbaikan dari serangkaian yang telah di lakukan. Produk akhir dari penelitian ini yaitu media ajar *doodle art* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari.

Kata Kunci: *Media ajar doodle art, Meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar*

PENDAHULUAN

Media ajar merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik untuk menyampaikan informasi dalam menunjang keterlaksanaan pembelajaran yang efektif. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 40; 2, tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan diaologis."

Peran pembelajaran menggunakan media telah menjadi sebuah keharusan bagi setiap pendidik. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Terdapat kriteria dan prinsip-prinsip yang harus di pahami oleh pendidik dalam penggunaan media ajar dengan tepat. Sebagaimana diungkapkan oleh (Sumantri, 1999) "ada lima prinsip yang harus di perhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni: 1) sesuai dengan tujuan dan bahan pengajaran; 2) sesuai dengan kemampuan guru; 3) sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; 4) sesuai dengan situasi dan kondisi (tempat, dan

waktu); dan 5) memahami karakteristik media yang digunakan."

Adapun kriteria yang harus di perhatikan oleh pendidik yaitu enam kriteria berikut: 1) media yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) media yang digunakan haruslah mendukung materi pembelajaran; 3) mudah diperoleh; 4) sesuai dengan keterampilan guru; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dngan taraf berfikir peserta didik.

Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu peserta didik sebagai pebelajar dan pendidik sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan (MR, S. 2021). Dari hasil pendapat diatas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan produktif yaitu menggunakan media ajar yang tepat. Perkembangan zaman modern ini media ajar ini sangat mudah di dapatkan untuk menerapkan apa yang tertulis dalam Undang- Undang Sisdiknas. Bahwa pernyataan tersebut dalam pembelajaran pendidik tidak bisa mengajar hanya dengan menggunakan

metode ceramah. Maka solusi untuk mengatasi hal tersebut. Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar sangat begitu di perlukan demi ketercapaian tujuan pembelajaran. Maka tujuan dalam keberhasilannya media adalah solusi sebagai pendorong motivasi kepada peserta didik untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan suatu informasi dan dapat meningkatkan daya serap.

Maka menurut pendapat (Fajar dkk, 2015) bahwasannya kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetis, fleksibel, integrasi, suksesi, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Pendidik sebagai salah satu lingkungan yang dapat menunjang kreativitas berperan sebagai model, fasilitator, mediator, dan inspiratory bagi peserta didik dalam usaha memunculkan perilaku kreatif (Fajar and Izzah 2015). Kreativitas bukan hanya kemampuan untuk menciptakan tetapi lebih dari itu yaitu meliputi kemampuan membaca situasi, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan membuat analisis yang tepat, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lain dari pada yang lain (Daryanti, dkk 2019). Kreatif dan kreativitas tentu memiliki arti yang

berbeda, akan tetapi semua anak harus memiliki kreativitas dalam bidang apapun termasuk pada bidang yang disukainya, selain anak dituntut untuk berkreaitivitas dalam bidang apapun anak harus memiliki jiwa kreatif baik yang berbentuk dengan pelajaran di sekolah maupun kegiatan di lingkungan masyarakat. Hal ini perlu adanya dukungan yang baik dari orang tua serta guru sehingga anak akan berkembang dengan baik dengan kreativitasnya yang akan di jalani (Sandi, 2020).

Berdasarkan pendapat diatas dalam pembelajaran keberadaan media saat ini menjadi sangat penting karena posisi pendidik saat ini berperan sebagai mediator dan fasilitator. Berdasarkan data untuk menemukan keterampilan dalam menggali kreativitas maka dengan mengembangkan media *doodle art* ini bisa menjadi dari bagian solusi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar peserta didik di sekolah dan diharapkan bisa menjadi alternatif bagi para pendidik yang bukan dari bagian bidang khusus seni rupa khususnya menggambar. Strategi pendidik dalam kegiatan menggambar sangat diperlukan guna terealisasinya kegiatan menggambar yang sesuai.

Dalam penilaian kognitif pada pendidikan

kemampuan menggambar siswa di kelas V. Dengan dikembangkan nya media ajar *doodle art* ini diharapkan bisa menjadi alternative pendidik, calon pendidik, dan pihak lain yang ingin mempelajari menggambar dengan media ajar *doodle art* dan mempersiapkan pendidik untuk lebih siap dalam mengajarkan seni rupa khususnya menggambar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *design based research* (DBR). Menurut Plomp (2013, hlm. 15) *design based research* adalah "suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidik (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan." Sedangkan menurut Barab dan Squir (dalam Herrington dkk 2007) adalah Design Based Research di definisikan sebagai serangkaian teori baru, artefak, dan praktik yang menjelaskan dan berpotensi berdampak velajar dan pembelajaran naturalistic." Adapun prosedur penelitian design based research menurut Reeves (dalam Herrington dkk, 2007) yaitu terdiri dari empat langkah yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah; 2) pengembangan

prototype atau rancangan produk; 3) melakukan uji coba dan revisi ; 4) refleksi. (Lihat **Gambar 1**).

Gambar 1. Tahapan Penelitian *Design*



Langkah pertama yaitu peneliti melakukan studi pendahuluan lapangan dengan cara wawancara kepada wali kelas lima perihal media ajar *doodle art* di SDN 1 Tanjungsari, dan SDN 2 Tanjungsari. Langkah kedua yaitu peneliti mengembangkan rancangan media ajar *doodle art*. Langkah ketiga yaitu melakukan uji coba kepada para ahli (dengan teknik expert judgement) calon pendidik (mahasiswa PGSD) dan pendidik dengan maksud untuk mengetahui dan mendapatkan umpan balik dalam memperbaiki media ajar *doodle art* tersebut. Langkah keempat yaitu merefleksi serangkaian kegiatan yang telah dilakukan dan kekurangan dari media ajar *doodle art* tersebut sehingga didapatkan peningkatan.

HASIL DAN DISKUSI

1. Media Ajar *Doodle Art*

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan analisis yang dilakukan melalui wawancara kepada Sekolah 1 dan 2 pendidik yang masih belum menemukan media ajar *doodle art*

untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar peserta didik. Para pendidik mengeluhkan keberbakatan dalam hal kreativitas menggambar yang minim. Dengan demikian, dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.

Dari teori *Four P's Creativity* diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak jika diterapkan dengan benar karena pada dasarnya setiap anak memiliki kreativitas yang perlu dirangsang dan dikembangkan, berikut indikator kreativitas dalam pembelajaran. Tahapan kreativitas ada empat, yaitu persiapan, inklubasi, iluminasi formal menyinggung hal bahwasannya pendidikan menitik beratkan kepada menceerdaskan generasi bangsa akan tetapi krisis dalam karakter bangsa bagian dari seni ini untuk menyeimbangkan intelektual dan kepekaan sosial. Kreativitas erat hubungannya dengan berkesenian termasuk seni rupa menggambar dapat menjadi *alternative* dalam mewujudkan kreativitas. Pamulu menjelaskan bahwa kegiatan menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak pada usia sekolah dasar (SD) dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri, dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan

mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuai hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual. Gambar atau seni gambar merupakan karya seni rupa yang paling instan, artinya paling mudah dan cepat untuk dihasilkan. Gambar dapat dihasilkan dari goresan yang berbekas pada permukaan.

Melalui kegiatan menggambar seorang akan dapat mengungkapkan ide, perasaan serta pengalamannya. Menggambar adalah aktivitas yang tidak statis melalui kegiatan permainan tekstur, warna, pola dan objek gambar. Seni rupa di lingkungan sekolah dasar mengajak siswa lebih kreatif serta produktif, melihat dari latar peserta didik yang lebih condong menyukai bermain, pelajaran seni rupa merupakan pembelajaran dalam dunia bermain sambil belajar, dengan mengajak mereka bermain seperti mencari ide (berimajinasi) untuk menggambar, membentuk (membuat pola gambar), dan bermain dalam pemilihan warna (Sandi, 2020). Strategi pendidik dalam kegiatan menggambar baik kegiatan menggambar dengan arahan ataupun menggambar bebas dengan melibatkan berbagai teknik dan media tentunya sangat membantu kegiatan pembelajaran anak menjadi semakin menyenangkan (Sari, 2020).

Menggambar *Doodle art* kadang mampu menyenangkan hati si pembuatnya. Semakin dibuat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan akan semakin menarik,

untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar peserta didik. (Robbin, A., & Suriadi, A. 2020) Media doodle art dikembangkan dengan didasarkan pada pertimbangan, yaitu: 1) Doodle art merupakan seni lukis/sketsa yang ringan dan menarik, 2) Siswa cenderung menyukai bahan ajar yang mengandung gambar di dalamnya. Para pendidik mengeluhkan keberbakatan dalam hal kreativitas menggambar yang minim. Dengan demikian, dapat disederhanakan, bahwa dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud bisa berarti memang benarbenar baru sama sekali, berbeda dari yang lain, atau juga memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru.

Dari teori Four P's Creativity diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas anak jika diterapkan dengan benar karna pada dasarnya setiap anak memiliki kreativitas yang perlu dirangsang dan dikembangkan, berikut indikator kreativitas dalam pembelajaran. Tahapan kreativitas ada empat, yaitu persiapan, inklubasi, iluminasi formal menyinggung hal bahwasannya pendidikan menitik beratkan kepadamencerdaskan generasi bangsa akan tetapi krisis dalam karakter bangsa bagian dari seni ini untuk menyeimbangkan intelektual dan kepekaan sosial. Kreativitas erat hubungannya dengan berkesenian termasuk seni rupa menggambar

dapat menjadi alternative dalam mewujudkan kreativitas. Pamilu menjelaskan bahwa kegiatan menggambar merupakan sarana yang tepat dan sesuai untuk anak pada usia sekolah dasar (SD) dalam rangka mengaktualisasikan, mengeskpresikan diri, dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan imajinasi dan kreativitasnya melalui kegiatan mengeksplorasi warna, tekstur, dan bentuk dengan media menggambar yang dituangkan sesuka hatinya, bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual. Gambar atau seni gambar merupakan karya seni rupa yang paling instan, artinya paling mudah dan cepat untuk dihasilkan. Gambar dapat dihasilkan dari goresan yang berbekas pada permukaan.

Melalui kegiatan menggambar seorang akan dapat mengungkapkan ide, perasaan serta pengalamannya. Menggambar adalah aktivitas yang tidak statis melalui kegiatan permainan tekstur, warna, pola dan objek gambar. Seni rupa di lingkungan sekolah dasar mengajak siswa lebih kreatif serta produktif, melihat dari latar peserta didik yang lebih condong menyukai bermain, pelajaran seni rupa merupakan pembelajaran dalam dunia bermain sambil belajar, dengan mengajak mereka bermain seperti mencari ide (berimajinasi) untuk menggambar, membentuk (membuat pola gambar), dan bermain dalam pemilihan warna (Sandi, 2020). Strategi pendidik dalam kegiatan menggambar baik kegiatan menggambar dengan arahan ataupun menggambar bebas

dengan melibatkan berbagai teknik dan media tentunya sangat membantu kegiatan pembelajaran anak menjadi semakin menyenangkan (Sari, 2020).

menyenangkan hati si pembuatnya. Semakin dibuat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan akan semakin menarik, unik dan bermakna dalam, dan itu membuat karya doodle tidak sekedar hobi corat-coret, tapi sekarang juga dapat menjadi sumber mata pencaharian untuk anak-anak muda. *Doodle* adalah sarana berkarya dan beraktifitas yang murah meriah. Tidak perlu kertas khusus seperti kanvas, dibungkus cup bekas minuman peralatan dan gaya *doodling* yang nyaman bagi dirinya. *Doodle art* termasuk juga ke dalam seni rupa 2 dimensi, dan termasuk kedalam seni desain grafis yang menarik (Fernández et al., 2020)

Karena berdasarkan studi pendahuluan ke lapangan perihal banyak guru yang kurang mampu memahami dan punya bakat di bidang seni rupa terkhususnya menggambar, sehingga peserta didik pun hanya bisa gambar yang hanya itu-itu saja dan terjadi ketika di lombakan peserta didik menjadi kurang dalam kreativitasnya. Itu artinya peserta didik mengalami tingkat kebosanan dalam berkreativitas menggambar dan pendidik yang belum menemukan alternatif media yang tepat. *Doodle Art* menjadi salah satu media untuk menuangkan suatu pesan, pikiran atau pun perasaan kedalam bentuk visual melalui sebuah gambar yang abstrak. Sebuah karya *doodle* biasanya melukiskan

Menggambar Doodle art kadang mampu

perasaan si pembuatnya, bisa terlihat dari goresan-goresan yang dihasilkan, kadang keluar tanpa disadari. Dalam konteks ini, Dream dan Doodle Books dianggap efektif dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif. Hasil penting lainnya adalah bahwa keterampilan anak tentang bagaimana menggunakan stimulus telah berkembang. (Gençer, 2021). Disamping itu, sebenarnya *Doodle art* sudah banyak di temukan di internet, kebanyakan *doodle art* yang dilihat hanya bentuk karakter, animasi, dan *fantasy* hanya sedikit sekali *doodle art* yang menyangkut unsur *culture* budaya. Keunggulan menggunakan media ajar ini bagi pendidik untuk menjadi solusi dari akar masalah pendidik yang kurang di bidang seni rupa.

Bagi peserta didik mampu meningkatkan kemampuan dalam kreativitasnya sehingga dapat belajar menggambar asyik dengan teknik-teknik yang belum mereka temukan sebelumnya. Dikarenakan media ajarnya berbentuk file dan cetak bisa menyesuaikan kebutuhan pendidik maupun peserta didik.

Oleh karena itu berbeda dengan hasil peneliti diatas yang mengungkap bahwa *dream book doodle art* untuk meningkatkan kreativitas berbicara dan cerita melalui gambar. Maka peneliti bermaksud merancang sebuah media

ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini

bertujuan untuk mengembangkan sebuah *prototype* media ajar *doodle art* dalam meningkatkan

menyenangkan hati si pembuatnya. Semakin dibuat dengan sepenuh jiwa dan perasaan, karya yang dihasilkan akan semakin menarik, unik dan bermakna dalam, dan itu membuat karya doodle tidak sekedar hobi corat-coret, tapi sekarang juga dapat menjadi sumber mata pencaharian untuk anak-anak muda. Doodle adalah sarana berkarya dan beraktifitas yang murah meriah. Tidak perlu kertas khusus seperti kanvas, dibungkus cup bekas minuman peralatan dan gaya doodling yang nyaman bagi dirinya. Doodle art termasuk juga ke dalam seni rupa 2 dimensi, dan termasuk kedalam seni desain grafis yang menarik (Fernández et al., 2020)

Karena berdasarkan studi pendahuluan ke

lapangan perihal banyak guru yang kurang mampu memahami dan punya bakat di bidang seni rupa terkhususnya menggambar, sehingga peserta didik pun hanya bisa gambar yang hanya itu-itu saja dan terjadi ketika di lombakan peserta didik menjadi kurang dalam kreativitasnya. Itu artinya peserta didik mengalami tingkat kebosanan dalam berkreativitas menggambar dan pendidik yang belum menemukan alternatif media yang tepat. Doodle Art menjadi salah satu media untuk menuangkan suatu pesan, pikiran atau pun perasaan kedalam bentuk visual melalui sebuah gambar yang abstrak. Sebuah karya doodle biasanya melukiskan perasaan si pembuatnya, bisa terlihat dari goresan-goresan yang dihasilkan, kadang keluar tanpa disadari. Dalam konteks ini, Dream dan Doodle Books dianggap

efektif dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif. Hasil penting lainnya adalah bahwa keterampilan anak tentang bagaimana menggunakan stimulus telah berkembang. (Gençer, 2021). Disamping itu, sebenarnya Doodle art sudah banyak di temukan di internet, kebanyakan doodle art yang dilihat hanya bentuk karakter, animasi, dan fantasy hanya sedikit sekali doodle art yang menyangkut unsur culture budaya. Keunggulan menggunakan media ajar ini bagi pendidik untuk menjadi solusi dari akar masalah pendidik yang kurang di bidang seni rupa.

Bagi peserta didik mampu meningkatkan kemampuan dalam kreativitasnya sehingga dapat belajar menggambar asyik dengan teknik-teknik yang belum mereka temukan sebelumnya. Dikarenakan media ajarnya berbentuk file dan cetak bisa menyesuaikan kebutuhan pendidik maupun peserta didik. Oleh karena itu berbeda dengan hasil peneliti diatas yang mengungkapkan bahwa dream book doodle art untuk meningkatkan kreativitas berbicara dan cerita melalui gambar. Maka peneliti bermaksud merancang sebuah media ajar doodle art untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah prototype media ajar doodle art dalam meningkatkan

dan verifikasi yang akan dilalui selama proses kreatifitas berlangsung. Ciri-ciri kreatifitas adalah sebagai berikut, yaitu: memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tekun dan bertanggung jawab, memiliki kepercayaan diri yang tinggi, kritis, peka dan memiliki intuisi yang baik, memiliki inisiatif dan mandiri, berfikir divergen dan berani mengambil resiko, serta memiliki toleransi yang tinggi.

Sehingga peserta didik mengalami kebosanan dalam pembelajaran seni rupa (menggambar). Permasalahan peserta didik yang memiliki bakat menggambar itu sempat mengalami penurunan kreatifitas karena bosan dengan menggambar yang hanya gunung saja karena pendidik yang kebingungan dalam mencari media yang bisa meningkatkan kembali kreatifitas. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dengan adanya media ajar *doodle art* di Sekolah Dasar ini maka pendidik bisa mempelajari dan mengasah kreatifitasnya dan meningkatkan kesiapannya dalam mengimplementasikan yang ada di media ajar *doodle art*. *Doodle art* ini merupakan seni desain bebas yang terinspirasi dari diri sendiri atau benda untuk dijadikan coretan, atau goresan desain yang unik atau bahkan desain yang tidak sengaja ditemukan melalui soretan dan tidak memiliki makna. Maka dengan tidak ditemukannya media ajar *doodle art* di Sekolah Dasar Negeri ini dapat

menjadikan peneliti untuk mengembangkan produk media ajar *doodle art* di Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari untuk membantu pendidik dalam mengimplementasikan pembelajaran seni rupa (menggambar) dengan menggunakan media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas menggambar bagi pendidik dan peserta didik kelas V.

2. Hasil wawancara media ajar *doodle art* kepada pendidik kelas lima

Peneliti mewawancarai dua Sekolah Dasar Tanjungsari yaitu SDN 1 Tanjungsari dan SDN 2 Tanjungsari. Mengenai pertanyaan dari pewawancara ke narasumber terkait jawaban hasil narasumber terdapat lima indikator sesuai tahapan susunan komponen penting secara urut diantaranya kurikulum, pendidik, peserta didik, materi, metode, media, dan Evaluasi.

Jawaban dari pertanyaan narasumber pendidik kelas lima di SD dilakukan secara mengerucut yaitu: 1) bagian dari kurikulum yang digunakan di sekolah tanjungsari menggunakan kurikulum 2013, 2) pendidik yang minim akan mengetahui cara menggambar dan ilmu menggambar yang baik dan benar. Sehingga pendidik pernah mengikuti wokshop tetapi di dalam workshop tersebut hanya bagian-bagian dasar menggambar seperti mengenal gambar

ekspresi, pemandangan, melalui pengamatan dan eksperimen sehingga jarang menggunakan media ajar, 3) peserta didik sering mengalami kesulitan bagi peserta didik yang kurang memiliki bakat dan minat dalam kreativitas sehingga seringnya dalam hal menggambar pun meniru dan meyontek hasil gambar temannya. Seringkali peserta didik dalam menggambar hanya gambar gunung saja, dimana gambar tersebut ada sawah, hewan burung, dan matahari bersinar, awan biru terang karena mencontoh dari dari hasil karya pendidik sehingga anak mampu menirukan apa yang dicontohkan. Perilaku peserta didik dalam seni rupa (menggambar) dengan rasa senang dan nada juga yang tidak senang karena mengalami kebosanan karena hasil yang di gambar tersebut hanya itu-itu saja dan kurang beragam. Pendidik memerintahkan peserta didik bisa meningkatkan kreativitasnya hanya dari bagian hasil pengamatan, dan eksperimen, 4) Materi yang disampaikan kesulitan pendidik yaitu karena kurang memiliki bakat dan bukan dari bagian ahli dalam bidang seni. Maka solusi dalam mengajarkan seni menggambar hanya memerintahkan peserta didik untuk menugaskan menggambar tema bebas, 5) Metode pendidik yang digunakan yaitu percobaan eksperimen, pengamatan dan memberikan contoh. Pendidik pun belum mengenal dan mengetahui *doodle art*, 6) Media yang digunakan pendidik di sekolah

kurang memadai dan media ajar menggambar ini jarang ditemukan. Pendidik memilih menggunakan media ajar supaya lebih efektif dan setuju jika adanya media ajar *doodle art* untuk dapat diimplementasikan kepada peserta didik, apalagi medianya dibantu dengan unsur budaya, 7) evaluasi harapan pendidik terhadap media ajar *doodle art* ini supaya materi tentang pembelajaran media ajar ini diterapkan kepada peserta didik kelas lima mengenal dan paham mengenai *doodle art* dan mampu mencurahkan dalam karakter dirinya secara tulis melalui karya dari karakternya mengubah jadi gambar ekspresi. Media *doodle art* bagus digunakan untuk menggali karakter dan imajinasi dan diketahui oleh peserta didik.

3. Berikut hasil wawancara yang telah disampaikan. Jawaban dari kedua sekolah dasar mengalami banyak kesamaan. Karena hal ini banyak diketahui bahwa seni itu tidak mudah di dapatkan bagi setiap orang. Maka dengan media ini menyetujui agar menjadi alternatif pendidik untuk mengimplementasikan ke peserta didik untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar peserta didik kelas lima.

3. Bentuk Rancangan Media Ajar *Doodle Art* untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas

Peran media ajar ini berfungsi sebagai media pembelajaran bagi peserta didik adalah untuk : 1). Meningkatkan motivasi belajar pembelajar, 2). Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar, 3). Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar, 4). Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, 5). Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis, 6). Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan 7). Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Media diklasifikasikan menjadi dua jenis media yaitu : Media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Rancangan desain media ajar *doodle art* didasarkan kepada panduan belajar menggambar *doodle art* yang didalamnya terdapat serangkaian proses tutorial menggambar *doodle art* karakter, floral dengan mengandung unsur budaya yang sesuai dengan kompetensi dasar yang digunakan, media ajar *doodle art* ini memfokuskan kepada karakter gambarnya sebelum menjadi bagian cerita. Produk media ajar *doodle art* ini dapat setelah

melakukan uji coba desain pembelajaran di dua Sekolah Dasar 1 dan 2 melalui sebuah praktik.

Berdasarkan hasil data yang telah dilakukan di SDN 1 Tanjungsari dan SDN 2 Tanjungsari pada ekstrakurikuler menggambar di sekolah dasar berjalan kurang waktu satu bulan. Peserta didik menginginkan menggambar dengan tema bebas. Tetapi masalah itu pun terjadi hanya peserta didik yang menurun kreativitas menggambar semenjak covid-19 dan mengalami kemerosotan budaya yang dikenal. Maka digantikan dengan menggambar sesuai tema yaitu sebuah cerita lalu di ungkapkan melalui sebuah gambar dengan tema "Memperingati hari kebudayaan nasional daerah" yang peserta didik ketahui hanya sedikit orang. Maka dijadikannya bahan ini dengan ukuran buku media ajar ukuran A4 dan file PDF. Proses dalam mengerjakan buku ini menggunakan hasil karya handmade kemudian di dokumentasikan untuk menambahkan kesan bukti tutorial membuat gambar.

Pengembangan dalam langkah-langkah merancang media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan menggambar siswa kelas V di SD mengenai medianya yaitu: 1) Analisis konten dan gambar, 2) Pemilihan teknologi bahwasannya teknologi pembawa pesan yang dapat

dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. yang dilakukan penyeleksian terhadap beberapa aplikasi editing gambar *medibang paint* dan *platform* desain grafisnya yang digunakan *Canva*, 3) Merancang desain yang terdiri dari tampilan *background* warna, penempatan gambar, dan *font*, 4) Menyusun storyboard sebagai bagian isi alur buku, 5) Identifikasi dan pengumpulan materi berupa panduan menggambar, isi dari bagian gambar. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Alasan pokok berkaitan dengan pertimbangan seorang pendidik menggunakan media (Sadiman Arief, dkk., 1996).

Bentuk rancangan media ajar *doodle art* ini dibuat untuk mempermudah dalam menemukan media ajar dan menyusun rangkaian isi dari media ajar yang harus dimasukkan pada buku. Disamping itu juga untuk menambah membuat media ajar *doodle art* melalui buku di desain dengan tampilan menarik dengan perpaduan teks, gambar, *background* dan isi dari bagian media ajar mengenai *doodle art*.

4. Bentuk Akhir Media Ajar *Doodle Art* untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Menggambar

Setelah melalui tahapan pengembangan produk dimulai dengan identifikasi dan

analisis masalah, pengembangan desain produk, melakukan proses berulang melalui validasi produk dan menguji coba sebanyak 2 kali dan juga mengalami beberapa perbaikan maka tahapan yang akhir dari pengembangan media ajar *doodle art* ini adalah produk akhir berupa buku pegangan atau difilekan sesuai kebutuhan. Dengan tema *Doodle art* dimana isi dari bagian buku mengacu kepada kurikulum 2013 dan mengandung unsur *culture* budaya, karakter dan motif bunga. Dimana tujuan ini membantu meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar peserta didik di kelas V SDN Tanjungsari yang siap dipublish. Sasaran dari produk ini ditujukan kepada pendidik, calon pendidik dan juga peserta didik. Terkhusus kepada pendidik dan peserta didik kelas lima yang ingin mengetahui dan membutuhkan media ajar *doodle art*. Media ajar *doodle art* ini bisa digunakan dengan cara individual ataupun massal melalui kelompok besar atau kecil dengan menggunakan *gadget* atau laptop melalui *infocus*. Produk dibuat dengan semenarik dan berwarna. Menyesuaikan konteks ilustrasi dari buku sebagaimana dikatakan ahli. Pendapat ahli mengemukakan bahwa setiap anak akan membeli buku, yang dilihat terlebih dulu adalah ilustrasi dikemukakan (Jennifer 2014) bahwa hampir semua media memiliki ilustrasi, mulai dari fiksi hingga majalah anak.

Tanpa kehadiran ilustrasi anak akan menemui kebosanan saat membaca sebuah tulisan.

Maka dengan dikembangkannya produk media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar ini, diharapkan bisa dijadikan alternatif bagi para pendidik untuk belajar mengetahui bagaimana media ajar ini dapat meningkatkan kemampuan kreativitas kepada peserta didik. Sehingga pendidik dan calon pendidik bisa menggunakan media ajar *doodle art* ini dapat menambah wawasan dan diterapkan dengan menggunakan media ini.

KESIMPULAN

Penelitian media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas ini dirancang melalui beberapa tahapan yang sesuai metode penelitian *Design Based Research (DBR)* yaitu mengidentifikasi dan analisis masalah, mengembangkan solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* dan inovasi teknologi, melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktisi dan refleksi untuk menghasilkan informasi serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktisi. Perkembangan media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar ini diharapkan bisa membantu para pendidik, calon pendidik dan peserta didik dalam mengimplementasikan materi dari media ajar ini supaya lebih

memahami pembelajaran secara optimal. Bagaimana proses pembelajaran ini khususnya bagi pendidik kelas lima. Karena media ajar *doodle art* ini merupakan media ajar yang isinya itu terdapat langkah-langkah dalam pembuatan gambar dan disertai gambar-gambar unsur budaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar yang bertemakan *doodle art* dimana bagian *doodle* ini menyangkut karakter dan *floral* dikaitkan dengan acuan kurikulum 2013. (Sari, P. Z., & Fitri, R. 2018) Terdapat pengaruh yang signifikan pada media *doodle art* melalui metode demonstrasi terhadap motorik halus anak. Menjadikan sebuah alternatif untuk dapat dilihat melalui buku pegangan atau *file* sesuai dengan kebutuhan. Maka hasil akhir dari penelitian ini yaitu media ajar *doodle art* untuk meningkatkan kemampuan kreativitas menggambar siswa kelas V di Sekolah Dasar Tanjungsari.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran media dalam pembelajaran seni budaya dan keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215-221.
- Fajar, Y. W., & Izzah, L. (2014). Upaya meningkatkan kreativitas anak melalui metode menggambar di desa Karangasem kabupaten Lamongan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan*

- dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 1(1), 1-7.
- Gençer, A. A., & Aytar, A. G. (2021). The effect of dream and doodle books on children's creative thinking skills. *European Journal of Education Studies*, 8(6), 70-251.
- Herrington, J., McKenney, S., Reeves, T., & Oliver, R. (2007, June). Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal. *Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)*, 2(4), 4089-4097.
- Jennifer, M. (2014). Reading contemporary illustrated children's book. *Children's Literature*, 42(1), 224-225.
- MR, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis eknologi. *Jurnal Ilmiah STAI KH. Abdul Kabier*, 1(1), 146-63.
- Robbin, A., & Suriadi, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran sejarah dengan doodle art pada materi sejarah lokal semende. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 86-94.
- Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam mengembangkan kreativitas dan bakat siswa sekolah dasar. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 79-87.
- Sari, A. H. (2020). Studi kasus strategi guru dalam kegiatan menggambar untuk pengembangan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 150-155.
- Sari, P. Z., & Fitri, R. (2018). Pengaruh kegiatan doodle art melalui metode demonstrasi terhadap kemampuan motorik halus anak kelompok a TK Aisyiyah 16 Wotan Panceng Gresik. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1-6.