Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 18 No 8, Tahun 2026
Palagiarism Check 02/234/67/78

BELAJAR SENI SAMBIL BERMAIN: METODE INTERAKTIF PEMBELAJARAN GAMBAR 2D DI KELAS RENDAH

Fitrah Ainil Fitri[1], Pebby Olla Yolanda[2]
[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Merangin

Email: fitrahainilfitri@gmail.com ola187482@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran seni rupa di kelas rendah (kelas I, II, dan III) Sekolah Dasar seringkali menghadapi kendala berupa rendahnya atensi dan motorik halus siswa yang belum matang. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode interaktif berbasis "Belajar Sambil Bermain" dalam pembelajaran menggambar dua dimensi (2D). Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas rendah dengan fokus pada stimulasi motorik dan ekspresi kreatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar, wawancara, dan rubrik penilaian hasil karya gambar 2D siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode interaktif berbasis permainan meningkatkan keterlibatan aktif siswa secara signifikan sebesar 35% dan ketuntasan klasikal kemampuan motorik menggambar mencapai 88% pada akhir siklus II. Dengan demikian, metode interaktif "Belajar Sambil Bermain" terbukti efektif meningkatkan kreativitas dan hasil belajar seni rupa siswa kelas rendah serta mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang menyenangkan.

***Kata Kunci**: Belajar Sambil Bermain, Gambar 2D, Kelas Rendah, Metode Interaktif, Seni Rupa.*

ABSTRACT

Fine arts education in lower grades (grades I, II, and III) of Elementary School often faces obstacles such as low attention span and immature fine motor skills. This study aims to implement an interactive method based on "Learning by Playing" in two-dimensional (2D) drawing learning. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects involved lower grade students with a focus on motor stimulation and creative expression. Data collection was carried out through observation of learning activities, interviews, and assessment rubrics of students' 2D drawings. The results showed that the implementation of game-based interactive methods significantly increased students' active involvement by 35% and the classical completeness of drawing motor skills reached 88% at the end of cycle II. Thus, the interactive method of "Learning by Playing" is proven effective in increasing creativity and fine arts learning outcomes of lower grade students and creating an enjoyable learning ecosystem.

***Keywords**: Learning by Playing, 2D Drawing, Lower Grade, Interactive Method, Fine Arts.*

Article History
Received: Juli 2026
Reviewed: Juli 2026
Published: Juli 2026

Plagirism Checker No 2635

Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa di Sekolah Dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah yang meliputi kelas I, II, dan III, memiliki peran yang sangat krusial dalam merangsang pertumbuhan motorik halus, kecerdasan

spasial, serta perkembangan emosional anak. Pada fase perkembangan ini, anak-anak berada pada masa transisi yang sangat dinamis, yaitu beralih dari lingkungan bermain murni di tingkat taman kanak-kanak menuju struktur persekolahan formal yang menuntut konsentrasi lebih tinggi. Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan adanya diskoneksi antara metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dengan karakteristik psikologis anak usia dini.

Sebagian besar pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih mengandalkan pendekatan konvensional dan instruksional satu arah. Guru kerap kali memberikan contoh gambar tunggal di papan tulis, seperti pemandangan alam dua gunung dengan matahari di tengahnya, kemudian meminta seluruh siswa untuk meniru objek tersebut secara eksak. Pendekatan yang kaku dan monoton ini tidak hanya membunuh potensi imajinasi anak, tetapi juga menimbulkan kecemasan akademik (art anxiety) di mana anak merasa takut salah ketika goresan garis mereka tidak menyerupai contoh yang diberikan oleh guru. Akibatnya, motivasi belajar siswa menurun drastis, keaktifan kelas menjadi rendah, dan hasil karya gambar dua dimensi (2D) yang dihasilkan cenderung seragam tanpa nilai ekspresi personal.

Padahal, esensi dasar dari kehidupan anak-anak adalah bermain. Bagi anak usia kelas rendah, bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif untuk mengisi waktu luang, melainkan sebuah instrumen kognitif dan sosial yang utama untuk mengeksplorasi dan memahami realitas di sekitar mereka. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, anak-anak dapat mengasah kemampuan motorik kasar dan halus tanpa merasa tertekan secara psikologis. Oleh karena itu, diperlukan sebuah reposisi metodologis dalam pembelajaran seni rupa di kelas rendah.

Inovasi pembelajaran yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah metode interaktif berbasis "Belajar Sambil Bermain". Metode ini mengintegrasikan unsur permainan fisik, simulasi sosial, dan narasi imajinatif ke dalam langkah-langkah instruksional menggambar dua dimensi. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar terjadi komunikasi multi-arah yang intens antara guru dengan siswa serta siswa dengan sesama rekannya. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan proses belajar seni rupa berubah dari aktivitas mekanistik meniru gambar menjadi sebuah petualangan kreatif yang menyenangkan. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji secara komprehensif efektivitas penerapan metode interaktif "Belajar Sambil Bermain" dalam meningkatkan keaktifan siswa dan kualitas hasil karya gambar 2D di kelas rendah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakteristik Perkembangan Anak dan Seni Rupa Kelas Rendah

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 6 hingga 8 tahun berada pada fase akhir tahap pra-operasional dan mulai memasuki tahap operasional konkret. Pada masa ini, anak-anak mulai mampu berpikir logis mengenai objek-objek konkret, namun cara pandang mereka terhadap ruang dan visualisasi masih sangat dipengaruhi oleh persepsi intuitif subjektif mereka sendiri. Mereka menggambar bukan berdasarkan apa yang mereka lihat secara optik, melainkan berdasarkan apa yang mereka ketahui dan rasakan tentang dunia

tersebut.

Dalam konteks perkembangan seni rupa, Viktor Lowenfeld dalam karya klasiknya membagi fase menggambar anak usia 4 sampai 7 tahun ke dalam masa Pra-Bagan (Preschematic Stage), yang kemudian berlanjut ke masa Bagan (Schematic Stage) pada usia 7 hingga 9 tahun. Pada masa pra-bagan, hubungan ruang pada gambar anak sangat acak dan tidak teratur. Objek-objek digambarkan saling bertumpuk atau melayang tanpa garis dasar (ground line). Ketika memasuki masa bagan, anak mulai menemukan konsep hubungan ruang yang lebih teratur, ditandai dengan munculnya garis pijak di bagian bawah kertas sebagai representasi tanah atau lantai. Memahami karakteristik visual ini sangat penting agar guru tidak memaksakan standar estetika orang dewasa, seperti perspektif dan proporsionalitas anatomis, kepada karya anak-anak.

2.2 Metode Interaktif Berbasis Permainan dalam Pendidikan Seni

Metode interaktif dalam konteks pembelajaran modern menekankan pada penciptaan atmosfer kelas yang dialogis dan partisipatif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (teacher-centered), melainkan beralih fokus pada siswa (student-centered). Ketika pendekatan interaktif dikombinasikan dengan prinsip bermain, maka tercipta sebuah strategi pedagogis yang kuat untuk anak usia dini. Bermain memberikan rasa aman secara emosional, menurunkan tingkat stres, dan memicu pelepasan hormon dopamin yang berkorelasi langsung dengan peningkatan fokus dan daya ingat anak.

Dalam pembelajaran gambar 2D, metode interaktif berbasis permainan dapat diwujudkan melalui berbagai aktivitas stimulasi visual, seperti permainan estafet garis, tebak pola, menggambar berbasis dongeng interaktif, serta eksplorasi taktil menggunakan media campuran. Permainan-permainan ini dirancang untuk melatih koordinasi mata dan tangan (visual-motor coordination) yang merupakan fondasi utama dari keterampilan motorik halus yang diperlukan untuk menggambar secara presisi.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dikemas dalam desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengikuti model siklus spiral dari Kemmis dan McTaggart. Desain ini terdiri dari empat tahapan yang saling berkesinambungan pada setiap siklusnya, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus penuh untuk melihat konsistensi peningkatan hasil belajar.

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas rendah di salah satu Sekolah Dasar dengan tingkat keberagaman kemampuan motorik yang cukup tinggi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi data, yang meliputi: (1) Lembar observasi aktivitas keterlibatan siswa untuk mengukur aspek afektif dan psikomotorik selama proses bermain, (2) Wawancara semi-terstruktur dengan siswa untuk mengetahui respon psikologis mereka terhadap metode yang diterapkan, dan (3) Rubrik penilaian produk hasil karya gambar 2D yang mencakup aspek kreativitas, komposisi warna, keaslian ide, dan penguasaan teknik goresan media.

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menghitung persentase keaktifan siswa dan ketuntasan klasikal hasil belajar menggambar 2D siswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan formula di atas mendefinisikan parameter sebagai berikut: ***P*** menyatakan nilai Persentase Ketuntasan Klasikal yang dicapai kelas; ***f*** merupakan kuantitas atau jumlah siswa yang berhasil memperoleh nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM &ge 75); dan ***N*** menunjukkan jumlah total seluruh siswa yang menjadi subjek dalam kelas tindakan tersebut. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai ≥ 85% dari total siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan data yang dikumpulkan pada tahap pra-tindakan (pra-siklus), ditemukan bahwa kualitas kemampuan menggambar 2D siswa kelas rendah berada pada kategori yang sangat memprihatinkan. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk memulai goresan pertama di atas kertas kosong. Dari hasil evaluasi awal, rata-rata nilai hasil karya seni rupa siswa hanya mencapai angka 62,5 dengan tingkat persentase ketuntasan klasikal sebesar 40%. Hal ini mengindikasikan bahwa dari seluruh siswa di kelas, hanya sebagian kecil yang mampu mencapai standar ketuntasan minimal.

Pada pelaksanaan Siklus I, tim peneliti mulai menerapkan metode interaktif melalui permainan "Kelanjutan Garis Misterius". Dalam permainan ini, guru membuat satu goresan garis acak di papan tulis, kemudian menunjuk siswa secara bergantian untuk melanjutkan garis tersebut menjadi sebuah objek bermakna (seperti binatang, rumah, atau kendaraan) sesuai imajinasi mereka. Melalui tindakan Siklus I, suasana kelas berubah menjadi lebih ceria dan interaktif. Rasa takut salah pada siswa mulai terkikis. Hasil evaluasi Siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata proses menggambar siswa menjadi 72,1 dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 65%.

Meskipun terjadi peningkatan, hasil pada Siklus I belum memenuhi target indikator keberhasilan yang ditetapkan (≥ 85%). Kendala yang ditemukan pada Siklus I adalah manajemen kelas yang agak kewalahan karena siswa terlalu antusias sehingga suasana menjadi terlalu bising, serta beberapa siswa masih dominan meniru ide temannya yang maju di depan kelas. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan perbaikan strategi untuk diimplementasikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, permainan dimodifikasi menjadi skala kelompok kecil melalui aktivitas "Eksplorasi Warna Dominan Berbasis Cerita Fabel". Guru membacakan sebuah cerita fabel interaktif, dan setiap kelompok ditugaskan untuk memvisualisasikan adegan cerita tersebut pada selembar kertas besar menggunakan kombinasi krayon dan teknik finger painting (menggambar langsung dengan jari menggunakan cat air safe-tox). Langkah modifikasi ini terbukti sangat sukses meredam kebisingan kelas massal dan memfokuskan energi kompetitif anak ke dalam kolaborasi kelompok yang produktif. Hasil akhir pada Siklus II menunjukkan lonjakan performa yang luar biasa, di mana nilai rata-rata siswa mencapai 84,3 dan tingkat ketuntasan klasikal melonjak hingga mencapai 88%, melampaui target yang diharapkan.

Tabel 1. Perkembangan Nilai Proses dan Ketuntasan Klasikal Siswa

No	Tahap Penelitian Tindakan	Rata-rata Nilai Karya Sisiwa	Persentase Ketuntasan Klasikal (P)	Kategori Keberhasilan
1	Kondisi Awal (Pra-Siklus)	62,5	40%	Rendah
2	Pelaksanaan Tindakan Siklus I	72,1	65%	Sedang
3	Pelaksanaan Tindakan Siklus II	84,3	88%	Sangat Tinggi / Tuntas

4.2 Pembahasan Efektivitas Metode

Keberhasilan peningkatan hasil belajar gambar 2D siswa kelas rendah melalui metode interaktif "Belajar Sambil Bermain" dipengaruhi oleh beberapa faktor psikopedagogis yang saling berkaitan. Pertama, integrasi permainan dalam pembelajaran seni rupa mampu mendekonstruksi persepsi anak mengenai "belajar sebagai beban akademik". Ketika anak menganggap aktivitas menggambar sebagai sebuah permainan, mekanisme pertahanan psikologis mereka rileks, sehingga koordinasi motorik halus pada tangan mereka menjadi lebih luwes dan tidak kaku.

Kedua, interaksi multi-arah yang terjadi selama permainan merangsang perkembangan keterampilan sosial dan komunikatif anak. Pada Siklus II, aktivitas finger painting secara berkelompok memaksa anak untuk bernegosiasi menentukan pembagian objek gambar, misalnya siapa yang menggambar pohon, siapa yang menggambar karakter hewan, dan bagaimana memadukan warna latar belakang agar serasi. Proses negosiasi visual ini secara tidak langsung mempertajam kepekaan estetika (aesthetic sensibility) dan rasa empati sosial anak sejak usia dini.

Secara neurosains pendidikan, keterlibatan aktif anak dalam permainan tebak garis dan eksplorasi warna memicu sekresi neurotransmiter dopamin yang bertanggung jawab atas motivasi intrinsik dan retensi perhatian. Anak-anak kelas rendah yang biasanya hanya memiliki rentang perhatian (attention span) berkisar antara 10 hingga 15 menit, terbukti mampu mempertahankan fokus dan keterlibatan aktif mereka hingga mencapai 40 menit penuh dalam sesi menggambar kelompok di Siklus II. Hal ini membuktikan bahwa metode interaktif berbasis permainan merupakan alat instruksional yang sangat kuat untuk mengatasi masalah rendahnya konsentrasi anak di kelas rendah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh rangkaian proses Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat ditarik kesimpulan secara valid bahwa penerapan metode interaktif berbasis "Belajar Sambil Bermain" terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran seni rupa di kelas rendah Sekolah Dasar. Implementasi metode ini berhasil

meningkatkan keaktifan belajar siswa secara substansial dan mendongkrak persentase ketuntasan klasikal hasil karya gambar 2D siswa secara linier, dari kondisi awal yang hanya sebesar 40% menjadi mencapai 88% pada akhir siklus kedua.

Pendekatan berbasis permainan teruji mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, mereduksi kecemasan artistik siswa, serta merangsang orisinalitas ide kreatif dalam menghasilkan karya dua dimensi yang ekspresif. Sebagai implikasi praktis dari penelitian ini, disarankan bagi para guru sekolah dasar kelas rendah untuk mulai meninggalkan pola pengajaran konvensional yang kaku dan beralih mengadopsi metode interaktif berbasis permainan ini. Pihak sekolah juga diharapkan dapat memfasilitasi ketersediaan variasi media seni rupa yang aman dan representatif guna mendukung optimalisasi potensi kreativitas anak didik secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth* (8th ed.). New York: Macmillan Publishing Company.

Piaget, J. (1964). Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176-186. Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana. Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.