



Eksplorasi Keterampilan Menggambar Pemandangan Melalui Penggunaan Media Krayon Sebagai Bentuk Pengembangan Kreativitas

Arum Edwi Jandri¹, Zulmi Aryani²,

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia

¹²arumarum0201@gmail.com, aryanizulmi@gmail.com

Abstract

Drawing skills are a form of visual-motor skills that are important in the cognitive, affective, and psychomotor development of individuals. This study aims to explore landscape drawing skills through the use of crayons as a form of developing students' creativity. This activity is a means of expressing ideas, imagination, and emotions. The method used is the development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results obtained indicate that the use of crayons can provide a rich visual experience, increase students' interest in drawing activities, and encourage diverse expressions of color and shape. It can be concluded that the use of crayons in landscape drawing activities can be an effective alternative media in improving drawing skills while developing students' creativity in elementary schools.

Keywords: *Drawing Skills, Crayons, Creativity*

Abstrak

Keterampilan menggambar merupakan salah satu bentuk keterampilan visual-motorik yang penting dalam pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi keterampilan menggambar pemandangan melalui penggunaan media krayon sebagai bentuk pengembangan kreativitas siswa. Kegiatan ini merupakan salah satu sarana mengekspresikan ide, imajinasi, dan emosi. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa penggunaan media krayon mampu memberikan pengalaman visual yang kaya, meningkatkan minat siswa dalam kegiatan menggambar, serta mendorong keberagaman ekspresi warna dan bentuk. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan krayon dalam kegiatan menggambar pemandangan dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menggambar sekaligus mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Kata kunci: *Keterampilan Menggambar, Krayon, Kreativitas*

A. Pendahuluan

Keterampilan adalah kemampuan, keahlian, atau kecakapan seseorang untuk

melakukan tugas atau pekerjaan tertentu secara efektif. Keterampilan menggambar merupakan salah satu bentuk keterampilan visual-motorik yang penting dalam

pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu. Menurut Widia, dkk. (2007) dalam Ratmiati, Yetti, & Renny (2022) menggambar merupakan proses perekaman objek gambar di atas bidang dua dimensi melalui media gambar tertentu (pensil, spidol, krayon, dan lain-lain).

Secara ilmiah, menggambar melibatkan koordinasi antara fungsi otak dan gerakan tangan dalam mengekspresikan ide, emosi, maupun representasi objek nyata secara visual. Dalam konteks pendidikan, keterampilan menggambar tidak hanya menunjang aspek seni, tetapi juga berperan dalam meningkatkan daya imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Menurut Pebrianty & Joko (2023) kegiatan menggambar bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, penambahan kosakata dan mengekspresikan perasaan yang sedang anak rasakan. Melalui kegiatan menggambar ini anak-anak dapat mengenal macam-macam buah, jenis-jenis profesi, macam-macam warna dan lain sebagainya.

Cara yang tepat untuk melepaskan emosi anak yaitu dengan cara melakukan kegiatan yang positif dan menyenangkan melalui seni yang berupa menggambar. Karena tujuan utama dari seni adalah membangkitkan emosi, menyampaikan pesan, dan menciptakan makna (Rahma, dkk. 2025). Hal ini sejalan dengan pernyataan Akbar (2017) dalam Sundawa & Martadi (2021) menggambar mampu membuat seseorang melakukan katarsis secara leluasa dan mampu mengungkapkan persepsi dan perasaan

individu serta menemukan cara untuk menyelesaikannya. Selain itu, Sundawa & Martadi (2021) juga menjelaskan tujuan utama yang dilihat dari hasil gambar anak bukanlah keindahan semata melainkan proses anak berkomunikasi melalui bahasa rupa. Gambar adalah fakta yang ada di pikiran anak.

Pembelajaran menggambar juga bertujuan untuk membentuk sikap estetis, meningkatkan kemampuan observasi, serta menumbuhkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, keterampilan menggambar tidak hanya mendukung aspek seni dan budaya, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter, kecerdasan visual, dan kemampuan berpikir kritis maupun kreatif.

Kreativitas peserta didik di sekolah dasar merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka, baik dari segi akademik maupun non akademik. Kreativitas peserta didik dapat terlihat dari kemampuan mereka dalam mengemukakan ide-ide baru, membuat karya seni, menulis cerita, memecahkan masalah dengan cara yang unik, hingga berani tampil percaya diri saat menyampaikan pendapat. Sejalan dengan pendapat Sugiarto (2019) yang menyebutkan bahwa kreativitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan, dan produk. Yang penting dalam konsep kreativitas adalah apakah “kebaruan” yang dihasilkan dalam sebuah aktivitas manusia.

Lubis (2022) menjelaskan bahwa kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya dapat berupa tiruan

objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur. Selanjutnya, Sudarlan, Tangsi & Yabu (2017) menyatakan menggambar adalah suatu bentuk ekspresi jiwa yang dituangkan seseorang dalam upaya mewujudkan sesuatu yang tidak ada menjadi ada

Menggambar sering muncul dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada siswa SD yang memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi tinggi. Menggambar bagi mereka bukan sekadar kegiatan mengisi waktu, tetapi juga menjadi sarana untuk mengekspresikan perasaan, pengalaman, dan ide-ide kreatif yang sulit diungkapkan dengan kata-kata. Setiap coretan dan warna yang digunakan mencerminkan cara berpikir serta perkembangan emosi anak. Fenomena ini menunjukkan bahwa menggambar dapat menjadi media komunikasi nonverbal yang efektif sekaligus membantu melatih keterampilan motorik halus, konsentrasi, dan kepekaan estetika. Tidak jarang, melalui gambar yang sederhana, anak mampu menghadirkan makna mendalam yang mencerminkan kreativitas dalam dirinya.

Kreativitas bagi anak bisa dikembangkan dalam berbagai kegiatan. Diantaranya gerak dan lagu (Mulyani, 2019), membuat (Nuryati & Yuniawati, 2019), maupun berbagai pengenalan di berbagai cabang seni lainnya (Huliyah, 2016). Salah satu pilihan kegiatan seni dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan menggambar. Menggambar dapat dilakukan dengan bantuan media, salah satunya media krayon. Hal ini sejalan dengan pendapat Muslihatun, A, dkk. (2019) yang menyebutkan media menjadi salah satu pendorong berhasilnya proses kegiatan

belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran kita sebagai guru memerlukan media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Rosantia & Zulmi, 2025).

Berdasarkan penelitian (Veryawan, Juliati, dan Rapita Aprilia, 2020) dengan judul “Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini” menunjukkan perkembangan yang sangat baik dan telah mencapai tingkat perkembangan sesuai dengan harapan yaitu 80%. Dengan demikian, melalui kegiatan menggambar bebas dengan menggunakan crayon dapat meningkatkan kreativitas anak.

Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kreativitas menggambar yang dimiliki anak berkembang dan menambah data tentang cara mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar menggunakan krayon.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Purnama (2016), penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*diseminasi*). Model ADDIE ini dikembangkan pada tahun 1970-an dan biasa digunakan untuk pengembangan produk atau model desain pembelajaran

(Mariam & Nam, 2019).

Proses pengembangan dilakukan dalam beberapa tahap sebagai berikut:

1. Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terkait materi pembagian.
2. Desain: Merancang media pembelajaran papan pintar yang berisi fitur-fitur interaktif seperti latihan soal pembagian, animasi gambar-gambar sebagai hiasan, dan kotak-kotak untuk membagi.
3. Pengembangan: membuat dan menguji prototipe papan pintar untuk membuat interaksi antara peserta didik dan materi pembagian.
4. Implementasi: menggunakan papan pintar dalam simulasi proses pembelajaran di kelas untuk menguji efektivitas media tersebut terhadap pemahaman peserta didik.
5. Evaluasi: mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan guru terkait penggunaan media pembelajaran ini dan melakukan perbaikan untuk versi selanjutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Keterampilan Menggambar Pemandangan Menggunakan Media Krayon untuk Anak SD

Nama Media : Krayon
Mata Pelajaran: Seni Rupa
Materi : Menggambar
Kelas : II

2. Deskripsi Media

Krayon adalah alat menggambar dan mewarnai berbentuk stik padat yang digunakan untuk menciptakan warna

cerah. Krayon juga dirancang untuk membantu siswa dalam pembelajaran Seni Rupa, khususnya materi menggambar sehingga terbentuk pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan krayon dalam kegiatan menggambar, siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dan menjadikan salah satu sarana mengekspresikan ide, imajinasi, dan emosi. Keterampilan menggambar menggunakan krayon ini dapat menghasilkan sebuah gambar pemandangan yang sangat indah dengan teknik gradasi yang diterapkan di dalam gambar tersebut.



Gambar 1. Pembuatan Gambar Pemandangan Menggunakan Media Krayon

3. Tujuan Media Krayon dalam Kegiatan Menggambar

- a. Mengembangkan kreativitas siswa: krayon memudahkan siswa mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaan melalui warna yang beragam..
- b. Memperkenalkan konsep warna: krayon membantu siswa mengenal warna dasar, campuran warna, gradasi, dan kontras secara langsung.
- c. Membangun pengalaman belajar yang menyenangkan: krayon memberikan pengalaman visual dan taktil yang

menarik sehingga pembelajaran seni terasa lebih menyenangkan.

4. Manfaat Media Papan Pintar Pembagian

- Memudahkan siswa mengekspresikan diri: Krayon memiliki warna cerah dan mudah digunakan, sehingga membantu siswa mengungkapkan ide atau perasaan melalui gambar.
- Meningkatkan kemampuan visual-spasial: Anak belajar mengatur komposisi, proporsi, dan penempatan objek dalam bidang gambar.
- Mendukung proses belajar seni secara menyeluruh: Krayon membantu siswa memahami elemen seni (garis, bentuk, warna, tekstur) secara langsung dan menyenangkan.

5. Bahan dan Alat untuk Membuat Gambar Pemandangan

a. Bahan:

- 1) Kertas gambar: sebagai dasar atau media utama dalam pembuatan gambar.
- 2) Krayon: sebagai materi pewarnaan dalam menggambar (krayon bisa dikategorikan bahan + alat).
- 3) Kertas alas: Untuk melindungi meja dari goresan atau noda warna.

b. Alat:

- 1) Krayon: Untuk pewarnaan gambar dengan teknik gradasi, arsiran, atau blok.
- 2) Pensil: Untuk membuat sketsa awal (HB atau 2B).
- 3) Penggaris: untuk mengukur dan membuat garis lurus saat menggambar.
- 4) Penghapus: Untuk memperbaiki garis atau kesalahan pada sketsa.
- 5) Spidol hitam / drawing pen: Untuk menegaskan garis luar gambar.

- 6) Tisu: Untuk blending warna krayon agar terlihat lebih halus.



Gambar 2. Alat dan Bahan Pembuatan Gambar

6. Langkah-langkah Pembuatan Media Papan Pintar Pembagian

a. Persiapan Bahan

Kumpulkan semua bahan dan alat yang diperlukan. Pastikan area kerja bersih untuk membuat gambar.

b. Menentukan Tema/Ide gambar

Tentukan jenis pemandangan seperti gunung, pantai, sawah, kota, danau, atau hutan. Bayangkan komposisi objek utama dan pendukung.

c. Membuat Sketsa dengan Pensil

Buat garis-garis ringan untuk membentuk objek utama. Tidak perlu terlalu detail, cukup outline untuk memandu pewarnaan. Hindari menekan pensil terlalu kuat agar mudah dihapus bila salah.

d. Memberikan Warna Dasar dengan Krayon

Warnai bagian-bagian besar terlebih dahulu: langit, gunung, tanah, rumput. Gunakan warna yang sesuai tema (misalnya biru untuk langit, hijau untuk bukit).

e. Menggunakan Teknik Gradasi atau Blending

Gunakan dua atau lebih warna untuk membuat gradasi pada langit, gunung, atau air. Ratakan warna dengan jari dan tisu bila ingin hasil lebih lembut

f. Memberikan Detail pada Objek

Tambahkan detail seperti ranting pohon, garis cahaya matahari, bunga, burung, atau tekstur rumput. Gunakan tekanan lebih kuat agar warna lebih pekat pada bagian tertentu

g. Finishing

Isi bagian yang masih kosong atau kurang rapi. Pertebal warna agar tampilan lebih menarik.

Kegiatan menggambar dengan menggunakan media krayon dapat menjadi sarana efektif untuk mengasah kemampuan visual, motorik halus, serta ekspresi artistik siswa. Melalui proses eksplorasi teknik pewarnaan, gradasi, dan penguatan bentuk, siswa didorong untuk bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna dan gaya gambar sehingga mampu mengembangkan kreativitas secara optimal. Penggunaan krayon sebagai media utama tidak hanya mempermudah siswa dalam menghasilkan karya yang menarik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh imajinasi. Dengan demikian, kegiatan menggambar pemandangan melalui media krayon menjadi wadah pengembangan diri yang penting dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.



Gambar 3. Hasil Finishing Gambar Pemandangan

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan krayon dalam kegiatan menggambar pemandangan dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menggambar sekaligus mengembangkan kreativitas siswa di sekolah dasar. Dengan penggunaan media ini diharapkan dapat membantu dan menunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat mengembangkan kreativitas dan meningkatkan antusias siswa dalam belajar Seni Rupa.

E. Daftar Pustaka

- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 60-71.
- Lubis, Nurasiyah Anas. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). 15-23.

- Mariam, N., dan Nam, C. W. (2019). The development of an ADDIE based instructional model for ELT in Early Childhood Education. *Educational Technology International*, 20(1), 25-55.
- Mulyani, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain Gerak dan Lagu di TK Negeri Pembina Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 13-24.
- Muslihatun, A, dkk. (2019). Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Media Pembelajaran: Congklak Bilangan sebagai Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14-15.
- Nuryati, N., & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membatik. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-12.
- Pebrianty, Rara Dini & Joko Pamungkas. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). 536-545.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalannya untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 29.
- Rahma, Fatikh Inayahtur, dkk. (2025). *Pendidikan Seni di Sekolah Dasar*. Pasuruan: CV. Basya Media Utama.
- Ratmiati, Yetti Andriyani & Renny Armelia Rahayu. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menggambar Anak dengan Teknik Dasar Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 2(2). 52.
- Rosantia, Ulfa & Zulmi Aryani. (2025). Pembuatan Media Pembelajaran Edukatif Papan Pintar Pembagian. *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(5), 455-462.
- Sudarnan, Tangsi & Yabu. (2017). Kemampuan Menggambar Ekspresi Bebas Siswa Kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Sinjai Borong dengan Menggunakan Pensil Warna. *Jurnal Seni Rupa*, 3(1), 1-14.
- Sugiarto, Eko. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya*. Yogyakarta: LkiS.
- Sundawa, Muhamad Marshal & Martadi. (2021). Pendidikan Seni Bagi Anak Usia Dini: Menggambar sebagai Media Katarsis Afeksi Anak di TK PKK Tanjungharjo 1 Bojonegoro. *Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 199.
- Veryawan, Juliati, & Rapita, A. (2020). Kegiatan Menggambar Bebas Menggunakan Crayon dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1),

129-138.