

Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Memanfaatkan Pewarna Makanan Dalam Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Melalui Model *Discovery Learning* Kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango

Febiola Bilondatu^{*1}, Sukri Katili², Rustam I Husain³, La Ode Karlan⁴,
Mimy Astuty Pulukadang⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo, Indonesia

*Corresponding Author: febiolabilondatu02@gmail.com

Info Article Received : 01 Juni 2026 Revised : 02 Juli 2026 Accepted : 01 Agustus 2026 Publication : 31 Agustus 2026	Abstract: <i>This study aimed to improve the creativity of third-grade students at SDN 6 Kabila, Bone Bolango Regency, in two-dimensional visual arts learning through the use of food coloring integrated with the Discovery Learning model. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles involving 18 students as the research participants. Data were collected through classroom observations, performance tests, and documentation, and were analyzed using descriptive quantitative techniques. The findings revealed a gradual improvement in students' creativity, increasing from 33% in Cycle I Meeting I to 67% in Cycle I Meeting II and reaching 78% in Cycle II, thereby exceeding the school's Minimum Mastery Criterion (MMC) of 75%. Teacher performance improved from the "Good" category to "Very Good," while student learning activities progressed from the "Fair" category to "Very Good." These findings indicate that integrating food coloring as a learning medium with the Discovery Learning model effectively enhances elementary school students' creativity in producing two-dimens</i>
Keywords: Creativity, Two-Dimensional Visual Arts, Food Coloring, Discovery Learning, Classroom Action Research. Kata Kunci: Kreativitas, Seni Rupa Dua Dimensi, Pewarna Makanan, Discovery Learning, Penelitian Tindakan Kelas	Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi melalui pemanfaatan pewarna makanan dengan model Discovery Learning. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa secara bertahap, yaitu 33% pada siklus I pertemuan I, 67% pada siklus I pertemuan II, dan 78% pada siklus II, sehingga telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75%. Aktivitas guru meningkat dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik", sedangkan aktivitas siswa meningkat dari kategori "Cukup" menjadi "Sangat Baik". Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pewarna makanan dengan model Discovery Learning efektif meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi.
Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License 	

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi yang cerdas, terampil, dan kreatif, termasuk melalui pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Seni rupa dua dimensi, sebagai salah satu bentuk kesenian yang hanya dapat dinikmati melalui indra penglihatan, memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide, imajinasi, dan ekspresi diri ke dalam sebuah karya melalui unsur garis, warna, dan bentuk. Kegiatan menggambar, melukis, maupun membuat kolase tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga menjadi wahana penting bagi tumbuhnya kreativitas siswa sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan intelektual untuk menciptakan kombinasi baru dari data, informasi, atau pengalaman yang telah dimiliki individu (Munandar, 2009), yang secara nyata merupakan perwujudan hasil kerja kognitif manusia (Saleh et al., 2023). Kreativitas figural, yakni kemampuan memunculkan gagasan baru melalui gambar, menjadi bentuk yang paling relevan dalam pembelajaran seni rupa anak sekolah dasar (Fatmawiyati et al., 2016).

Berbagai strategi pengembangan kreativitas anak dapat ditempuh melalui penciptaan produk, eksplorasi, dan eksperimen (Rachmawati & Kurniati, 2017), sementara faktor lingkungan belajar, pola asuh, dan kesempatan bereksplorasi turut memengaruhi tingkat kreativitas yang dicapai setiap individu (Santrock, 2007). Kreativitas tidak akan berkembang optimal apabila siswa hanya berperan sebagai penerima informasi dan peniru contoh guru, tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi dan menemukan sendiri cara berkarya. Permasalahan tersebut tampak nyata pada siswa kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru wali kelas menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 5 siswa atau 28% yang memiliki minat dan mampu berkreasi dalam pembelajaran seni rupa, sedangkan 13 siswa atau 72% lainnya belum mampu berkreasi dan cenderung meniru contoh yang diberikan guru. Pembelajaran seni rupa masih didominasi oleh penggunaan media dan teknik konvensional, sehingga kesempatan siswa untuk menemukan dan mengembangkan ide kreatifnya sendiri menjadi terbatas.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Model Discovery Learning dipandang sesuai untuk kebutuhan tersebut karena mendorong siswa menemukan konsep, ide, dan solusi melalui proses mengamati, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil

temuannya, alih-alih sekadar mengikuti instruksi guru (Darmawan & Dinn, 2018; Hosnan, 2014). Secara operasional, Discovery Learning menuntut siswa untuk aktif menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya sendiri sehingga hasil belajar lebih bertahan lama dalam ingatan (Hanida, 2019, dalam Marisya & Sukma, 2020), melalui kegiatan tukar pendapat, diskusi, dan mencoba sendiri (Roestiyah, 2012). Penerapannya terdiri atas enam tahap, yaitu stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization (Rumini, 2016), yang dalam konteks pembelajaran seni rupa dapat diwujudkan melalui kegiatan eksplorasi mencampur warna dan menciptakan karya secara mandiri.

Agar penerapan Discovery Learning berjalan optimal, diperlukan media pembelajaran yang menarik, aman, dan dekat dengan kehidupan siswa. Pewarna makanan dipilih sebagai media alternatif karena mudah diperoleh, memiliki variasi warna yang menarik, aman digunakan oleh siswa sekolah dasar, serta memberikan pengalaman baru dalam berkarya dibandingkan alat dan bahan konvensional. Penelitian terdahulu oleh Hasto Utomo, Susiani, dan Salimi (2022) pada pembelajaran gambar dekoratif kelas III menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning membawa perubahan positif pada kreativitas siswa, yang terlihat dari karya yang lebih beragam, estetik, dan orisinal. Temuan serupa dilaporkan oleh Pujiasti, Agusti, dan Munawar (2022) pada pembelajaran kolase kelas IV, yang membuktikan bahwa model ini secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

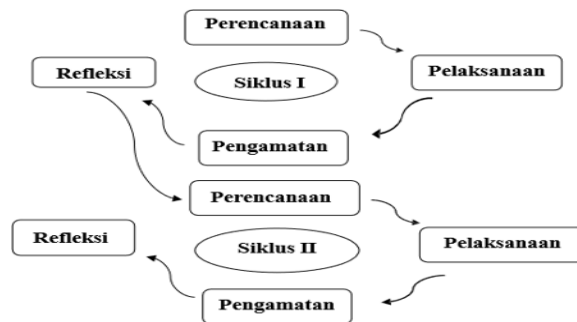
Kedua penelitian tersebut memperkuat bukti bahwa Discovery Learning efektif meningkatkan kreativitas siswa dalam berbagai bentuk kegiatan seni rupa. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih menggunakan media konvensional seperti krayon, kertas warna, atau bahan kolase yang lazim digunakan di sekolah. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan Discovery Learning dengan pewarna makanan sebagai media melukis karya seni rupa dua dimensi pada siswa sekolah dasar masih sangat terbatas, sehingga terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas kombinasi model pembelajaran aktif dengan media alternatif yang murah, aman, dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi melalui pemanfaatan pewarna makanan dengan model Discovery Learning. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan pewarna makanan sebagai media alternatif yang

belum banyak dieksplorasi dalam penelitian tindakan kelas pada pembelajaran seni rupa, sekaligus mengintegrasikannya secara sistematis dengan tahapan model Discovery Learning. Ruang lingkup penelitian ini mencakup peningkatan empat aspek penilaian karya, yaitu kreativitas, kesesuaian bentuk, kemampuan mencampur warna, dan kerapian karya, yang diukur melalui dua siklus tindakan pada 18 siswa kelas III sebagai subjek penelitian.

METHOD

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa secara bertahap. Setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan evaluasi, serta refleksi, di mana hasil refleksi pada satu siklus menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian dilaksanakan di SDN 6 Kabila, Kabupaten Bone Bolango. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, yang ditetapkan menggunakan teknik total sampling mengingat karakteristik penelitian tindakan kelas yang melibatkan satu kelas utuh sebagai subjek tindakan. Objek penelitian adalah peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi melalui pemanfaatan pewarna makanan dengan model Discovery Learning.

Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar observasi aktivitas guru (21 aspek penilaian), lembar observasi aktivitas siswa (14 aspek penilaian), serta lembar tes unjuk kerja untuk menilai kreativitas siswa dalam pembuatan karya berdasarkan empat aspek, yaitu kreativitas, kesesuaian bentuk, kemampuan mencampur warna, dan kerapian karya. Dokumentasi digunakan untuk merekam proses pembelajaran dan hasil karya siswa sebagai data pendukung. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi kreativitas siswa sebelum tindakan, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II sebanyak satu kali pertemuan, sesuai dengan pencapaian indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada setiap pertemuan, guru menerapkan tahapan Discovery Learning meliputi pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data melalui eksplorasi pewarna makanan, pengolahan data berupa pencampuran warna dan pembuatan karya, pembuktian melalui hasil karya, dan penarikan kesimpulan yang dipresentasikan siswa di depan kelas.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase. Data aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase keterlaksanaan aspek (Meilawati, 2020) dan dikategorikan berdasarkan kriteria Arikunto (2012), yaitu sangat baik (87-100%), baik (75-86%), cukup (65-74%), dan kurang (<64%). Data kreativitas siswa dianalisis menggunakan rumus persentase ketercapaian skor pada setiap aspek penilaian, kemudian dikonversi ke dalam kategori mampu (nilai ≥ 75) dan tidak mampu (nilai < 75) mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM tersebut.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango, terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Pelaksanaan tindakan mencakup empat tahap, yaitu observasi awal, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, dan siklus II. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dari 18 siswa, hanya 5 siswa atau 28% yang mampu berkreasi dan memiliki minat terhadap pembelajaran seni rupa, sedangkan 13 siswa atau 72% lainnya dinyatakan belum mampu berkreasi, sehingga kreativitas siswa pada tahap ini tergolong rendah.

Pada siklus I pertemuan I, hasil pengamatan aktivitas guru dari 21 aspek yang diamati menunjukkan 16 aspek atau 76% terlaksana, termasuk dalam kategori "Baik", dengan lima aspek yang belum optimal seperti penguasaan kelas dan demonstrasi model Discovery Learning. Aktivitas siswa mencapai 67% dengan kategori "Cukup". Pada aspek kreativitas karya, hasil penilaian menunjukkan bahwa siswa yang mencapai kategori mampu (nilai ≥ 75) sebanyak 6 orang atau 33%, sedangkan 12 siswa atau 67% masih tergolong tidak mampu.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama Siswa	ASPEK YANG DINILAI												Kategori Keberhasilan		Ket	
		Kreativitas			Kesesuaian Bentuk			Kemampuan Mencampurkan Warna			Kerapian Karya						
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	Jumlah Skor	%	M	TM
1	A.A.A		√			√		√				√		9	75	M	
2	A.M.H		√			√		√				√		8	67		TM
3	IM.A.F.Y		√			√		√				√		9	75	M	
4	M.R.A.F			√			√	√					√	6	50		TM
5	M.R.R		√			√		√				√		9	75	M	
6	P.N.A			√		√			√				√	6	50		TM
7	S.R.S.U		√			√		√				√		9	75	M	
8	S.I.U			√			√			√			√	4	33		TM
9	A.R.I			√			√	√				√		7	58		TM
10	A.R.R			√			√			√			√	4	33		TM
11	D.B			√			√	√					√	6	50		TM
12	K.S.B		√			√		√			√			10	83	M	
13	M.E		√			√		√			√			10	83	M	
14	M.A.T			√		√			√			√		7	58		TM
15	N.P.U			√			√		√				√	5	42		TM
16	N.R.K			√			√		√				√	5	42		TM
17	N.A.M			√		√			√			√		7	58		TM
18	N.A.R			√			√			√			√	4	33		TM
Jumlah		-	7	11	-	10	8	10	5	3	2	8	8	125	1.040		
Presentase		0%	26%	20%	0%	37%	15%	55%	18%	5%	11%	29%	15%		58	6	12
			46%			52%		78%			55%					33%	67%

**Gambar 1. Diagram Kemampuan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan I**

Pada siklus I pertemuan II, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Aktivitas guru meningkat menjadi 95% dengan kategori "Sangat Baik", dan aktivitas siswa meningkat menjadi 82% dengan kategori "Baik". Hasil penilaian kreativitas siswa juga menunjukkan peningkatan, dengan 12 siswa atau 67% mencapai kategori mampu, sedangkan 6 siswa atau 33% masih berada di bawah KKM.

Tabel 2. Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II

No	Nama Siswa	ASPEK YANG DINILAI												Kategori Keberhasilan		Ket	
		Kreativitas			Kesesuaian Bentuk			Kemampuan Mencampurkan Warna			Kerapian Karya						
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	Jumlah Skor	%	(M)	(TM)
1	A.A.A		√			√		√			√			10	83	M	
2	A.M.H		√		√			√			√			11	92	M	
3	IM.A.F.Y		√		√			√				√		10	83	M	
4	M.R.A.F			√		√		√				√		8	67		TM
5	M.R.R		√			√		√			√			10	83	M	
6	P.N.A		√		√			√			√			11	92	M	
7	S.R.S.U		√			√		√			√			10	83	M	
8	S.I.U			√			√		√				√	5	42		TM
9	A.R.I			√		√			√			√		7	58		TM
10	A.R.R		√		√			√			√			11	92	M	
11	D.B			√		√		√				√		8	67		TM
12	K.S.B	√			√			√			√			12	100	M	
13	M.E	√			√			√			√			12	100	M	
14	M.A.T		√		√			√				√		10	83	M	
15	N.P.U			√			√			√			√	4	33		TM
16	N.R.K			√		√		√				√		8	67		TM
17	N.A.M		√			√		√			√			10	83	M	
18	N.A.R		√			√		√			√			10	83	M	
Jumlah		2	10	6	7	9	2	15	2	1	10	6	2	167	1.392		
Presentase		11%	3%	11%	39%	33%	4%	83%	7%	2%	55%	22%	4%		77	12	6
		59%			76%			92%			81%					67%	33%

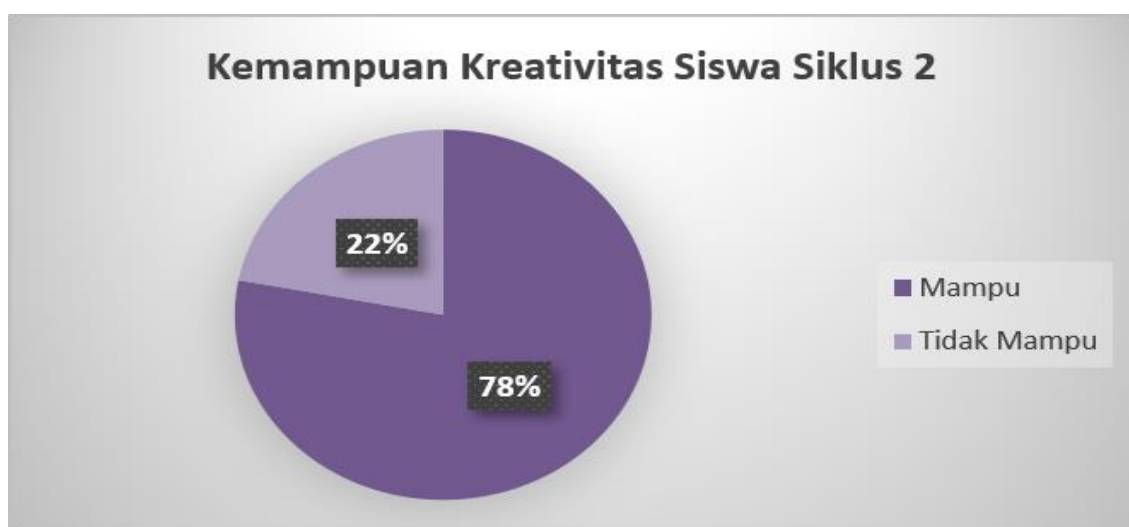
**Gambar 2. Diagram Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus I Pertemuan II**

Pada siklus II, aktivitas guru tetap berada pada kategori "Sangat Baik" dengan persentase 95%, sedangkan aktivitas siswa meningkat menjadi 94% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian kreativitas menunjukkan bahwa 14 siswa atau 78% telah mencapai kategori mampu, sementara 4 siswa atau 22% belum mencapai ketuntasan, yang teridentifikasi merupakan siswa berkebutuhan khusus (ABK) yang memerlukan

pendekatan pembelajaran lebih individual. Pencapaian pada siklus II ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, sehingga tindakan dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel. 3. Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	ASPEK YANG DINILAI												Kategori Keberhasilan		Ket	
		Kreativitas			Kesesuaian Bentuk			Kemampuan Mencampurkan Warna			Kerapian Karya						
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	Jumlah Skor	%	M	TM
1	A.A.A		√		√			√			√			11	92	M	
2	A.M.H	√			√			√			√			12	100	M	
3	IM.A.F.Y	√			√			√			√			12	100	M	
4	M.R.A.F		√			√		√				√		9	75	M	
5	M.R.R		√		√			√			√			11	92	M	
6	P.N.A	√			√			√			√			12	100	M	
7	S.R.S.U		√		√			√			√			11	92	M	
8	S.I.U			√			√	√				√		7	58		TM
9	A.R.I			√		√		√				√		8	67		TM
10	A.R.R	√			√			√			√			12	100	M	
11	D.B		√			√		√				√		9	75	M	
12	K.S.B	√			√			√			√			12	100	M	
13	M.E	√			√			√			√			12	100	M	
14	M.A.T		√		√			√			√			11	92	M	
15	N.P.U			√			√			√			√	4	33		TM
16	N.R.K			√		√		√				√		8	67		TM
17	N.A.M	√			√			√			√			12	100	M	
18	N.A.R	√			√			√			√			12	100	M	
Jumlah		8	6	4	12	4	2	17	-	1	12	5	1	185	1.543		
Presentase		44%	22%	7%	67%	15%	4%	94%	0%	2%	67%	18%	2%		86	14	4
		73%			86%			96%			87%					78%	22%



Gambar 3. Diagram Peningkatan Kreativitas Siswa Siklus II

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru & Siswa Tahap Tindakan

Tahap Tindakan	Aktivitas Guru (%)	Kategori	Aktivitas Siswa (%)	Kategori
Siklus I Pertemuan I	76%	Baik	67%	Cukup
Siklus I Pertemuan II	95%	Sangat Baik	82%	Baik
Siklus II	95%	Sangat Baik	94%	Sangat Baik

Tabel 2. Rekap Persentase Ketercapaian Kreativitas Siswa per Tahap Tindakan

Tahap Tindakan	Jumlah Siswa Mampu	Persentase Mampu	Jumlah Siswa Tidak Mampu	Persentase Tidak Mampu
Observasi Awal	5	28%	13	72%
Siklus I Pertemuan I	6	33%	12	67%
Siklus I Pertemuan II	12	67%	6	33%
Siklus II	14	78%	4	22%

Tabel 3. Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Berdasarkan Empat Aspek (Siklus II)

Aspek Penilaian	Mampu	Kurang Mampu	Tidak Mampu
Kreativitas	8 siswa (44%)	6 siswa (33%)	4 siswa (22%)
Kesesuaian Bentuk	12 siswa (67%)	4 siswa (22%)	2 siswa (11%)
Kemampuan Mencampurkan Warna	17 siswa (94%)	-	1 siswa (6%)
Kerapian Karya	12 siswa (67%)	5 siswa (28%)	1 siswa (6%)

Berdasarkan Tabel 3, aspek kemampuan mencampurkan warna menunjukkan pencapaian tertinggi (94% mampu), yang mengindikasikan bahwa penggunaan pewarna makanan sebagai media eksplorasi mudah dikuasai siswa. Sebaliknya, aspek kreativitas menunjukkan pencapaian yang relatif lebih rendah dibandingkan aspek lain (44% mampu), meskipun tetap mengalami peningkatan konsisten dari siklus ke siklus. Secara keseluruhan, data menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa dari observasi awal hingga siklus II. Peningkatan kreativitas siswa dari 28% pada observasi awal menjadi 78% pada siklus II menunjukkan kenaikan sebesar 50 poin persentase dalam rentang pelaksanaan dua siklus tindakan, yang melampaui indikator keberhasilan sebesar 75% yang telah ditetapkan sebelumnya.

Discussion

Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam penelitian ini terjadi karena penerapan model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mencari, menemukan, dan mencoba sendiri cara membuat karya seni rupa dua dimensi melalui kegiatan eksplorasi pewarna makanan. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Hosnan (2014) bahwa *Discovery Learning* mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki konsep pembelajarannya

sendiri, sehingga hasil yang diperoleh lebih bertahan lama dalam ingatan siswa dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif.

Tahapan Discovery Learning yang diterapkan dalam penelitian ini, mulai dari stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, hingga generalization (Rumini, 2016), tampak berkontribusi langsung terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Pada tahap awal pembelajaran masih terdapat siswa yang kurang aktif, malu bertanya, dan belum percaya diri menunjukkan hasil karyanya. Namun setelah diberikan kesempatan untuk berdiskusi, mencoba, dan menemukan sendiri proses pembuatan karya, siswa mulai berani bertanya, mengemukakan pendapat, serta menampilkan karyanya di depan kelas. Temuan ini memperkuat pandangan Darmawan dan Dinn (2018) bahwa Discovery Learning menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang mampu menyelesaikan permasalahan belajarnya sendiri sesuai kerangka yang difasilitasi guru.

Kemampuan mencampurkan warna menjadi aspek dengan pencapaian tertinggi (94% mampu pada siklus II), yang menunjukkan bahwa pewarna makanan sebagai media alternatif mudah dieksplorasi oleh siswa sekolah dasar. Hal ini relevan dengan unsur pembentuk kreativitas berupa keterampilan motorik, yang menempati posisi penting karena melalui keterampilan inilah ide kreatif dapat dituangkan ke dalam bentuk atau wujud nyata (Muliawan, 2016). Kemudahan mencampur warna turut mendorong siswa untuk lebih leluasa bereksperimen dengan komposisi warna, sehingga secara tidak langsung juga meningkatkan aspek kesesuaian bentuk dan kerapian karya yang masing-masing mencapai 67% pada siklus II.

Meski demikian, aspek kreativitas itu sendiri menunjukkan pencapaian yang relatif lebih rendah (44% mampu) dibandingkan tiga aspek lainnya. Kondisi ini sejalan dengan karakteristik kreativitas sebagai kemampuan kognitif tingkat tinggi yang melibatkan keterampilan berpikir lancar, luwes, orisinal, dan elaboratif (Munandar, 1992), yang membutuhkan waktu pembiasaan lebih panjang dibandingkan keterampilan teknis semata seperti mencampur warna. Faktor lingkungan belajar, pola asuh, dan kesempatan bereksplorasi turut memengaruhi capaian kreativitas setiap siswa secara individual (Santrock, 2007), sehingga wajar apabila peningkatan pada aspek ini berlangsung lebih bertahap dibandingkan aspek keterampilan teknis lainnya.

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Hasto Utomo, Susiani, dan Salimi (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning pada

pembelajaran gambar dekoratif kelas III mampu membawa perubahan positif pada kreativitas siswa, terlihat dari karya yang lebih beragam, estetik, dan orisinal. Kesesuaian ini juga tampak pada penelitian Pujiasti, Agusti, dan Munawar (2022) yang membuktikan bahwa Discovery Learning secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesamaan pola peningkatan pada ketiga penelitian ini memperkuat generalisasi bahwa model Discovery Learning efektif diterapkan lintas jenis kegiatan seni rupa dua dimensi, baik menggunakan media gambar, kolase, maupun pewarna makanan sebagaimana pada penelitian ini.

Perbedaan penting penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu terletak pada penggunaan pewarna makanan sebagai media melukis, yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran seni rupa sekolah dasar. Pewarna makanan menawarkan karakteristik warna yang cerah, mudah dicampur, aman digunakan oleh anak, serta mudah diperoleh di lingkungan sekitar siswa. Karakteristik ini menjadikan media tersebut sebagai stimulus baru yang mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, sejalan dengan tahap stimulation dalam Discovery Learning yang bertujuan memancing ketertarikan siswa sebelum masuk ke tahap eksplorasi lebih lanjut.

Empat siswa yang belum mencapai KKM pada siklus II teridentifikasi sebagai siswa berkebutuhan khusus (ABK) yang memerlukan pendekatan pembelajaran lebih individual, bimbingan lebih intensif, serta waktu yang lebih panjang dalam mengembangkan keterampilan pembuatan karya. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan penerapan Discovery Learning tidak terlepas dari kebutuhan diferensiasi pembelajaran bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda, sebagaimana ditekankan Sholikhah (2017) bahwa kreativitas dalam pembelajaran merupakan pengembangan potensi di luar batasan intelegensi semata, sehingga pendekatan yang digunakan guru perlu disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa.

Peningkatan konsisten pada aktivitas guru, dari kategori "Baik" (76%) pada siklus I pertemuan I menjadi "Sangat Baik" (95%) pada siklus I pertemuan II dan siklus II, turut menjelaskan mengapa kreativitas siswa dapat meningkat secara signifikan. Guru yang semakin terampil mendemonstrasikan model Discovery Learning, mengelola kelas, dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa memberikan pengaruh langsung terhadap kualitas keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini menegaskan

pandangan Malik (2019) bahwa guru perlu merancang metode yang unik dan menarik untuk membangkitkan motivasi belajar siswa agar menjadi lebih kreatif.

CONCLUSION

Penerapan model Discovery Learning dengan pemanfaatan pewarna makanan terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas III SDN 6 Kabila Kabupaten Bone Bolango dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi. Peningkatan tersebut tampak dari persentase siswa yang mencapai kategori mampu, yaitu 28% pada observasi awal, meningkat menjadi 33% pada siklus I pertemuan I, 67% pada siklus I pertemuan II, dan mencapai 78% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan sebesar 75%. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas guru, dari kategori "Baik" menjadi "Sangat Baik", serta aktivitas siswa, dari kategori "Cukup" menjadi "Sangat Baik". Temuan ini berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dengan menawarkan pewarna makanan sebagai media alternatif yang murah, aman, dan mudah diperoleh, sekaligus memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas Discovery Learning lintas jenis kegiatan seni rupa dua dimensi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan kombinasi model dan media serupa pada jenjang kelas lain, materi seni rupa yang berbeda, serta mengembangkan pendekatan diferensiasi khusus bagi siswa berkebutuhan khusus agar pencapaian kreativitas dapat lebih merata pada seluruh siswa.

REFERENCES

- Aidah, N. (2023). Discovery learning meningkatkan keaktifan dan hasil belajar biologi materi Animalia pada siswa SMA kelas X. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 3(2), 121–128. <https://doi.org/10.51878/teaching.v3i2.2363>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(14), 15–22.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. (2023). Model discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158.
- Fadilla, R., dkk. (2025). Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar: Konsep dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Seni*.

- Fatmawiyati, J., dkk. (2016). Kreativitas verbal dan figural pada anak usia sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Firdaus, I., Hidayati, R., & Hamidah, R. S. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 105–113.
- Fitriyawati, H., & Harjono, N. (2023). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model discovery learning di sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 8421–8438.
- Gladish, N., Ariyani, D., Wulandari, T., Kurniawan, Y., & Wahyuni, E. (2024). Seni rupa sebagai pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11).
- Hasanah, U., Hairunnis, M. N., & Irmaningsih. (2025). Pengaruh model discovery learning untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada pembelajaran seni budaya kelas V SDN 06 Kodo Kota Bima. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 284–297.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Rineka Cipta.
- Noorkholisoh, L., Budiman, N., Yustiana, Y. R., & Akhmad, S. N. (2026). Profil kreativitas siswa sekolah dasar kelas atas: Analisis berdasarkan Torrance Tests of Creative Thinking. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v14i1.113146>
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Pujiasti, D. A., Silvi, P. A., & Enang, T. M. (2022). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kolase mata pelajaran SBDP di kelas IV SD. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 116–123.
- Sunarto, M. F., & Amalia, N. (2022). Penggunaan model discovery learning guna menciptakan kemandirian dan kreativitas peserta didik. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 94–100.
<https://doi.org/10.21009/bahtera.211.07>

- Suwartono, T. (2024). Penelitian tindakan kelas: Antara teori dan praktik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 15–32. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-2>
- Utomo, H., Susiani, T. S., & Salimi, M. (2024). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBDP materi gambar dekoratif kelas III SD. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 89–96. <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75822>