



Peningkatan Kreativitas Dan Percaya Diri Melalui Penggunaan Media Cerita Kreatif Pada Pembelajaran Seni Budaya SD

Rindiani ✉, Universitas PGRI Madiun

Rissa prima kurniawati, Universitas PGRI Madiun

Rohmadi, SDN 04 Klegen Kota Madiun

✉ rindiani0432@gmail.com

Abstrak: Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan akademik anak. Namun, kurangnya kepercayaan diri sering kali menjadi hambatan dalam partisipasi aktif anak, khususnya dalam situasi yang menuntut mereka untuk berbicara atau tampil di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas 2 SD melalui penggunaan media cerita kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya. Media cerita kreatif seperti wayang dan seni peran diharapkan dapat mendorong anak untuk lebih berani tampil di depan teman-temannya tanpa takut salah. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) di SDN 04 Klegen Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media cerita kreatif dapat meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa secara signifikan. Pada siklus pertama, meskipun siswa mulai menunjukkan keberanian untuk tampil, kreativitas mereka masih terbatas pada meniru contoh yang diberikan, dengan sekitar 50% siswa menunjukkan partisipasi aktif. Setelah perbaikan pada siklus kedua, 85% siswa berhasil meningkatkan keberanian tampil di depan kelas, serta menunjukkan kreativitas dalam penceritaan dan seni peran. Oleh karena itu, media cerita kreatif terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung peningkatan kepercayaan diri anak. Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam memilih dan memanfaatkan media yang tepat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan.

Kata kunci: seni budaya, kreativitas, cerita kreatif

Abstract: Self-confidence is an important aspect in children's social and academic development. However, lack of self-confidence often becomes an obstacle in children's active participation, especially in situations that require them to speak or perform in front of the class. This study aims to improve the self-confidence of 2nd grade elementary school students through the use of creative story media in Arts and Culture learning. Creative story media such as puppets and acting are expected to encourage children to be more courageous in performing in front of their friends without fear of making mistakes. This study was conducted in two cycles using the classroom action research (CAR) method at SDN 04 Klegen Madiun. The results showed that the use of creative story media can significantly increase students' creativity and self-confidence. In the first cycle, although students began to show courage to perform, their creativity was still limited to imitating the examples given, with around 50% of students showing active participation. After improvements in the second cycle, 85% of students succeeded in increasing their courage to perform in front of the class, as well as showing creativity in storytelling and acting. Therefore, creative story media has proven effective in creating a fun learning atmosphere and supporting increased children's self-confidence. This study also shows the importance of the role of teachers in selecting and utilizing appropriate media to create an inclusive and enjoyable learning environment.

Keywords: art culture, creativity, creative stories



PENDAHULUAN

Kurangnya kepercayaan diri anak untuk maju ke depan kelas seringkali dipengaruhi oleh rasa takut dinilai, pengalaman negatif sebelumnya, atau kurangnya dukungan sosial (Santrock, 2022). Anak yang merasa rendah diri cenderung menghindari situasi yang memerlukan partisipasi aktif, termasuk berbicara di depan umum (Papalia, Feldman, & Martorell, 2022). Lingkungan sekolah yang tidak inklusif dan respons negatif dari guru atau teman sebaya dapat memperburuk kondisi ini (Sugiyanto, 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk menciptakan suasana yang mendukung, memberikan pujian konstruktif, serta mendorong anak untuk mencoba tanpa takut salah agar rasa percaya dirinya meningkat. Kepercayaan diri tidak muncul secara tiba-tiba, perlu dibangun melalui latihan, penghargaan atas usaha, serta dukungan yang konsisten dari lingkungan sekitar.

Kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial dan akademik anak. Ketika anak tidak memiliki rasa percaya diri yang cukup, mereka cenderung menarik diri dari situasi yang menuntut keterlibatan aktif, seperti berbicara di depan kelas. Hal ini bisa berdampak negatif pada kemampuan komunikasi, perkembangan kognitif, dan rasa kepemilikan terhadap proses belajar (Santrock, 2022). Anak yang terus-menerus menghindari tantangan karena takut salah atau takut dinilai akan kehilangan banyak kesempatan untuk tumbuh secara mental dan emosional (Papalia et al., 2022). Dalam konteks pendidikan, guru memegang peranan kunci untuk menciptakan lingkungan yang suportif dan bebas dari ejekan, sehingga anak merasa aman untuk mencoba dan berani tampil di depan umum (Lestari, 2024). Dengan kata lain, meningkatkan kepercayaan diri bukan hanya tanggung jawab anak itu sendiri, tetapi juga bergantung pada kualitas interaksi sosial di sekitarnya, termasuk peran guru, orang tua, dan teman sebaya (Sugiyanto, 2023). Maka dari itu, membangun kepercayaan diri anak harus menjadi bagian integral dari strategi pembelajaran di sekolah dasar.

Penggunaan media yang kreatif dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak. Media seperti boneka tangan, video pembelajaran interaktif, alat peraga visual, dan permainan edukatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk lebih aktif berpartisipasi. Ketika anak merasa tertarik dan terlibat secara emosional dengan media yang digunakan, mereka cenderung lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, bertanya, atau tampil di depan kelas (Papalia, Feldman, & Martorell, 2022). Selain itu, media kreatif membantu anak mengekspresikan diri tanpa merasa dihakimi, karena proses belajar menjadi lebih santai dan tidak menekan (Santrock, 2022). Guru berperan penting dalam memilih media yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa, agar kepercayaan diri mereka dapat berkembang secara alami (Lestari, 2024).

Pembelajaran seni budaya yang kurang menarik sering kali membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat untuk berpartisipasi aktif. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan yang monoton dan kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Agar siswa tertarik, penting untuk menggunakan media yang kreatif dan menarik, seperti video, aplikasi interaktif, atau alat peraga visual yang dapat menghidupkan materi pelajaran (Hurlock, 2021). Penggunaan media ini dapat membantu siswa lebih memahami konsep-konsep seni budaya secara lebih nyata dan menyenangkan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan keterampilan seni mereka (Papalia, Feldman, & Martorell, 2022). Selain itu, media yang menarik dapat mengubah pembelajaran yang awalnya dianggap kaku menjadi pengalaman yang menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk lebih bebas berekspresi dan berkreasi (Santrock, 2022). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar pembelajaran seni budaya dapat lebih efektif dan menyenangkan.

Penggunaan media cerita kreatif dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik minat anak belajar sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Dengan seni peran dan visual yang menarik, memungkinkan anak untuk lebih terlibat secara emosional dalam cerita yang disampaikan. Melalui pementasan yang melibatkan gerakan, dialog, anak tidak hanya belajar tentang budaya dan seni tradisional, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berperan dalam cerita tersebut. Hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, karena mereka diberi kesempatan untuk tampil di depan teman-teman mereka dalam suasana yang mendukung dan menyenangkan (Papalia, Feldman, & Martorell, 2022). Selain itu, dengan terlibat dalam kegiatan seperti ini, anak-anak dapat belajar untuk berbicara di depan umum, mengatasi rasa takut tampil, serta mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting (Santrock, 2022). Cerita kreatif, sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, menyediakan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi potensi diri mereka, merasa dihargai, dan berani bereksresi.

Kesimpulannya, kepercayaan diri anak sangat penting dalam perkembangan sosial dan akademik mereka. Kurangnya kepercayaan diri sering disebabkan oleh rasa takut dinilai, pengalaman negatif, dan kurangnya dukungan sosial. Hal ini dapat menghambat keterlibatan anak dalam pembelajaran, terutama dalam situasi yang menuntut mereka tampil di depan kelas. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, memberikan pujian konstruktif, dan mendorong anak untuk mencoba tanpa takut salah. Penggunaan media kreatif, seperti video interaktif, alat peraga visual, atau pementasan seni, dapat membantu menarik minat anak dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. Media seperti cerita kreatif, yang melibatkan seni peran dan gerakan, memberikan kesempatan bagi anak untuk tampil di depan teman-teman dalam suasana yang mendukung. Dengan demikian, melalui pembelajaran yang menyenangkan dan inklusif, kepercayaan diri anak dapat berkembang dengan lebih baik, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Klegen Madiun selama dua bulan (Maret–April), dengan subjek siswa kelas II fase A sebanyak 14 orang. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuannya adalah meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa melalui media wayang cerita dalam pembelajaran seni budaya. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, penilaian hasil belajar, dan dokumentasi. Pada siklus I, siswa diperkenalkan pada media wayang, lalu siklus II dilakukan perbaikan berbasis refleksi. Teknik analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Keberhasilan ditandai dengan minimal 75% siswa mencapai KKM 70. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media wayang secara signifikan meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa saat bercerita di depan kelas.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan percaya diri siswa melalui penggunaan media cerita kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas II Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan kelas, yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada siklus pertama, siswa dikenalkan pada media cerita kreatif berupa wayang sederhana. Hasil menunjukkan bahwa meskipun siswa antusias, kreativitas mereka masih terbatas pada meniru contoh yang diberikan, dan hanya sebagian kecil siswa yang percaya diri tampil di

depan kelas. Observasi menunjukkan bahwa sekitar 50% siswa mulai menunjukkan keberanian dan keterlibatan aktif.

Tabel 4. 1 Hasil Belajar Siklus 1

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AWS	50	belum tuntas
2	AR	100	tuntas
3	AFR	80	tuntas
4	DCS	80	tuntas
5	FFW	50	belum tuntas
6	GIK	60	belum tuntas
7	JCLD	90	tuntas
8	KPH	60	belum tuntas
9	MDP	70	tuntas
10	MYA	70	tuntas
11	NANP	50	belum tuntas
12	RDR	40	belum tuntas
13	RO	80	tuntas
14	SWK	60	belum tuntas

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \% \\
 &= \frac{7}{14} \times 100 \% \\
 &= 50 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar diperoleh 50 % dari jumlah yang mengikuti penilaian sebanyak 14 peserta didik.

Memasuki siklus kedua, dilakukan perbaikan dengan memberikan lebih banyak waktu latihan, memperkuat kerja kelompok, dan memberi contoh penceritaan yang lebih variatif. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan: lebih dari 80% siswa menunjukkan kreativitas dalam membuat karakter dan jalan cerita yang unik, serta 85% siswa mampu tampil percaya diri dan ekspresif dalam pementasan cerita.

Tabel 4. 2 Hasil Belajar Siklus 2

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AWS	50	belum tuntas
2	AR	100	tuntas
3	AFR	80	tuntas
4	DCS	80	tuntas
5	FFW	50	belum tuntas
6	GIK	60	belum tuntas
7	JCLD	90	tuntas
8	KPH	60	belum tuntas
9	MDP	70	tuntas
10	MYA	70	tuntas
11	NANP	70	tuntas
12	RDR	80	tuntas
13	RO	80	tuntas
14	SWK	60	belum tuntas

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100 \% \\
 &= \frac{12}{14} \times 100 \% \\
 &= 85,71 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar diperoleh 85,71 % dari jumlah yang mengikuti penilaian sebanyak 14 peserta didik.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media cerita kreatif efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan mendukung perkembangan karakter siswa. Media tersebut tidak hanya merangsang imajinasi dan daya cipta siswa, tetapi juga memberikan mereka ruang aman untuk mengekspresikan diri. Dengan demikian, penggunaan media cerita kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari dua siklus tindakan, terlihat bahwa penggunaan media cerita kreatif, khususnya melalui pembuatan dan pementasan wayang sederhana, memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Pada siklus I, keterlibatan siswa masih terbatas. Banyak siswa masih meniru contoh cerita dan menunjukkan keraguan untuk tampil. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas dan rasa percaya diri mereka belum berkembang optimal. Kurangnya waktu latihan dan pengalaman mengekspresikan diri di depan umum menjadi kendala utama dalam proses ini. Namun, pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan berupa peningkatan waktu latihan, pembentukan kelompok kecil yang lebih aktif, serta pemberian contoh penceritaan yang ekspresif, terjadi peningkatan signifikan. Siswa menjadi lebih lepas dalam berimajinasi, menyusun alur cerita yang unik, dan menampilkan karakter wayang yang berbeda-beda. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan kolaboratif.

Media cerita kreatif terbukti memberi ruang yang aman dan menyenangkan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi, berekspresi, dan mengembangkan imajinasi. Kegiatan ini juga

mendorong siswa saling menghargai karya teman, membangun rasa percaya diri melalui dukungan kelompok, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran berbasis media cerita kreatif dapat dijadikan alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar khususnya dalam pengembangan aspek afektif dan psikomotor siswa di mata pelajaran Seni Budaya.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita kreatif dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas II SD mampu meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa secara signifikan. Melalui dua siklus tindakan, terbukti bahwa siswa lebih antusias, aktif, dan mampu mengekspresikan ide-idenya secara bebas. Pembuatan tokoh wayang serta pementasan cerita memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpikir imajinatif serta berani tampil di depan umum. Pada siklus kedua, tercatat lebih dari 80% siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dan 85% mampu tampil percaya diri. Media cerita kreatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter. Oleh karena itu, metode ini relevan untuk diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran yang humanis, partisipatif, dan mendukung pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, E. B. (2021). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi ke-6). Erlangga.

Lestari, A. D. (2024). *Peran Guru dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: Pustaka Pendidikan Indonesia.

Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2022). *Human Development* (14th ed.). McGraw-Hill Education.

Santrock, J. W. (2022). *Life-Span Development* (19th ed.). McGraw-Hill Education.

Sugiyanto, B. (2023). *Strategi Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Sekolah*. Yogyakarta: Media Edukasi Nusantara.