

WORKSHOP SENI RUPA 2D DAN 3D SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KOMPETENSI MAHASISWA PGSD STKIP AL MAKSUM

**Aisah¹⁾, Nurhamimah Rambe²⁾, Elfi Lailan Syamita Lubis³⁾, Nurul
Hasanah⁴⁾, Dini Puji Anggraini⁵⁾**

^{1),2),3),4),5)}STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
ajahaisah@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan ini dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas serta kompetensi mahasiswa PGSD STKIP Al Maksum melalui kegiatan *workshop* seni rupa 2D dan 3D. Pemilihan topik ini didasarkan pada pentingnya kemampuan seni bagi calon guru SD agar mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, inovatif, dan sesuai perkembangan anak. *Workshop* mencakup pelatihan berbagai teknik dasar menggambar, membuat kolase, hingga merancang karya tiga dimensi dengan bahan sederhana. Setelah mengikuti kegiatan, mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghasilkan karya yang lebih kreatif dan beragam, serta tampak lebih percaya diri mengintegrasikan aktivitas seni dalam proses belajar mengajar. Mereka juga memperoleh pemahaman lebih kuat mengenai pemanfaatan media kreatif di ruang kelas. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menegaskan bahwa pelatihan seni rupa menjadi langkah strategis untuk memperkuat kompetensi pedagogik dan daya cipta mahasiswa PGSD.

Kata Kunci: *Workshop* Seni Rupa, Kreativitas Mahasiswa, Kompetensi PGSD, Pembelajaran Kreatif, Karya 2D dan 3D.

ABSTRACT

This activity was carried out to increase the creativity and competence of PGSD STKIP Al Maksum students through 2D and 3D art workshop activities. The selection of this topic is based on the importance of art skills for prospective elementary school teachers to be able to create more lively, innovative, and developmentally appropriate learning for children. The workshop included training in various basic techniques of drawing, making collages, and designing three-dimensional works with simple materials. After participating in the activity, students showed improved ability to produce more creative and diverse works, and seemed more confident in integrating art activities in the teaching and learning process. They also gained a stronger understanding of the use of creative media in the classroom. Overall, the results of the activity confirm that fine arts training is a strategic step to

strengthen the pedagogic competence and creativity of PGSD students.

Keywords: *Fine Arts Workshop, Student Creativity, PGSD Competence, Creative Learning, 2D and 3D Works.*

I. PENDAHULUAN

Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) memiliki tanggung jawab besar dalam menyiapkan calon guru yang tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, menarik, dan bermakna bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, karya seni rupa baik dua dimensi maupun tiga dimensi menjadi elemen penting karena mampu merangsang imajinasi, mengaktifkan proses berpikir visual, serta memberi ruang bagi ekspresi diri anak. Di era pendidikan modern, kemampuan mengelola aktivitas seni bukan sekadar keterampilan tambahan, tetapi menjadi bagian dari kompetensi profesional guru.

Penelitian Melnick dan Witmer (2021) menunjukkan bahwa aktivitas seni berkontribusi pada peningkatan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah, dua kemampuan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Beghetto dan Kaufman (2020) menegaskan bahwa kreativitas berkembang ketika individu diberi kesempatan untuk bereksperimen, mencoba media baru, dan mengekspresikan ide secara bebas. Hal ini menjadi landasan penting bahwa mahasiswa PGSD perlu dilibatkan dalam proses berkarya secara langsung agar mampu menumbuhkan pola pikir kreatif yang kelak dapat mereka terapkan dalam pengajaran di kelas. Selain itu, teori pembelajaran multimodal yang dikemukakan Jewitt (2021) menekankan bahwa siswa memahami konsep secara lebih dalam ketika mereka terlibat melalui berbagai mode representasi, termasuk visual, bentuk, tekstur, dan gerak. Seni rupa 2D dan 3D menyediakan ruang yang luas untuk menerapkan pembelajaran multimodal, sehingga calon guru perlu menguasai praktik dan tekniknya untuk menghadirkan pembelajaran yang inklusif dan menarik.

UNESCO (2023) juga menempatkan kreativitas, inovasi, dan komunikasi visual sebagai kompetensi inti abad ke-21. Guru SD dituntut menjadi fasilitator yang mampu menstimulasi kemandirian berpikir, ekspresi diri, dan kolaborasi melalui berbagai media, termasuk seni rupa. Pendekatan workshop memungkinkan mahasiswa mengembangkan keterampilan tersebut secara langsung. Kolb (2020) memperkuatnya melalui teori *experiential learning* yang menegaskan bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman konkret yang kemudian direfleksikan dan diterapkan dalam situasi nyata.

Hasil observasi pada mahasiswa PGSD STKIP Al Maksu menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih kesulitan menciptakan karya seni yang variatif, baik dari segi teknik maupun pemanfaatan media. Mahasiswa juga cenderung kurang percaya diri untuk memasukkan aktivitas seni dalam pembelajaran karena keterbatasan pengalaman praktik. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan yang dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi, mencoba teknik baru, dan memahami pentingnya seni dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan *Workshop* Seni Rupa 2D dan 3D dirancang sebagai bentuk pendampingan yang terstruktur dan aplikatif. *Workshop* ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk bekerja dengan berbagai bahan, menciptakan karya dua dan tiga dimensi, serta memahami bagaimana seni dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dalam berkarya, tetapi juga menumbuhkan keyakinan diri untuk menerapkan seni dalam proses mengajar.

Dengan demikian, *workshop* ini menjadi langkah strategis dalam pengembangan kompetensi pedagogik dan profesional mahasiswa PGSD. Kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan calon guru yang lebih siap menghadirkan pembelajaran inovatif, inspiratif, dan mampu memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 di sekolah dasar.

II. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di Tengah People and Place Jl. Irian Barat Gg Buntu, Kec. Medan Timur, Kota Medan pada tanggal 24 Mei 2025. Metode dalam pengabdian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi hasil karya. Tim Pengabdian terdiri dari 4 (empat) orang dosen dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dosen dari Universitas Negeri Medan serta berkolaborasi dengan mahasiswa Universitas Negeri Medan jurusan Pendidikan Seni Rupa.

No.	Metode Pengabdian	Kegiatan	Hari/Tanggal (Waktu)
1.	Tahap Persiapan	1. Melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan awal mahasiswa terkait seni rupa 2D dan 3D. 2. Menyusun proposal kegiatan, timeline, instrumen evaluasi, dan materi <i>workshop</i>. 3. Koordinasi dengan pihak program studi dan institusi untuk perizinan serta penentuan narasumber/instruktur. 4. Menyiapkan media dan bahan <i>workshop</i> seperti kertas gambar, cat, kuas, pensil, lem tembak, tanah liat, kardus, gunting, dan alat pendukung lainnya. 5. Menentukan lokasi kegiatan, tata ruang, serta melakukan publikasi kepada peserta.	Selasa/20 Mei 2025 Pukul 08.00-13.00 WIB
2.	Tahap Pelaksanaan	A. Pelaksanaan <i>Workshop</i> Seni Rupa 2D 1. Penyampaian materi teori dan prinsip dasar seni rupa 2D.	Sabtu/24 Mei 2025

		- Demonstrasi pembuatan karya (sketsa, lukisan, ilustrasi, atau poster). - Praktik mandiri dengan pendampingan instruktur. B. Pelaksanaan <i>Workshop</i> Seni Rupa 3D - Penyampaian teori dasar seni rupa 3D (ruang, volume, tekstur, keseimbangan). - Demonstrasi teknik pembuatan karya 3D (plastisin, clay, kardus, atau daur ulang). - Praktik pembuatan karya secara individu atau kelompok dengan supervisi	Sesi I : Pukul 08.00-11.00 WIB
3.	Tahap Evaluasi Hasil Karya	- Penilaian karya seni rupa 2D dan 3D menggunakan rubrik yang mencakup kreativitas, ketepatan teknik, estetika, kerapian, dan orisinalitas. - Presentasi hasil karya oleh peserta untuk menjelaskan konsep, proses, dan ide kreatif. - Refleksi dan umpan balik dari instruktur dan peserta guna meningkatkan kompetensi dan kreativitas. - Dokumentasi karya sebagai portofolio dan publikasi kegiatan.	Sesi II : Pukul 13.00-17.00 WIB

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Workshop Seni Rupa 2D dan 3D telah dilaksanakan dan diikuti oleh mahasiswa PGSD STKIP Al Maksum. Seluruh peserta mengikuti dua sesi utama, yaitu pembuatan karya seni rupa 2D dan seni rupa 3D. Pada sesi seni rupa 2D, peserta menghasilkan karya berupa sketsa, ilustrasi cerita, poster edukasi, dan lukisan sederhana. Sedangkan pada sesi seni rupa 3D, peserta menghasilkan karya clay bentuk hewan, miniatur bangunan, dan karya berbahan kardus daur ulang.

Pembukaan kegiatan



Kata sambutan dari Dosen Universitas Negeri Medan



Demonstrasi teknik pembuatan karya 3D



Praktik pembuatan karya secara individu atau kelompok dengan supervisi



Penilaian karya seni rupa 2D dan 3D menggunakan rubrik yang mencakup kreativitas, ketepatan teknik, estetika, kerapian, dan orisinalitas



Dokumentasi karya sebagai portofolio dan publikasi kegiatan



Hasil kegiatan menunjukkan bahwa workshop seni rupa 2D dan 3D berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kreatif dan kompetensi pendidikan mahasiswa calon guru. Hal ini sejalan dengan pandangan Saidon (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan seni berbasis praktik langsung dapat meningkatkan kemampuan eksplorasi ide dan memperkuat kreativitas calon pendidik karena memberikan ruang untuk bereksperimen, berimajinasi, serta memecahkan masalah melalui media visual. Selain itu, pembelajaran seni yang melibatkan pengalaman langsung juga mendukung prinsip *Learning by Doing* yang dikemukakan Dewey

dan masih relevan dalam penelitian kontemporer. Studi oleh Yıldız & Koç (2022) menemukan bahwa mahasiswa pendidikan dasar yang mengikuti pelatihan seni berorientasi praktik menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas, penguasaan media visual, dan rasa percaya diri dalam mengajar.

Kegiatan ini juga selaras dengan pendekatan *experiential learning* karena mahasiswa tidak hanya menerima teori, tetapi mengalami langsung proses penciptaan karya. Menurut *Kolb Learning Cycle Model* yang diperbarui dalam studi Mulazim *et al.* (2021), pengalaman konkret seperti *workshop* seni dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus mendorong penerapan praktis dalam konteks pembelajaran. Dari perspektif pedagogik, kemampuan seni bagi calon guru tidak hanya berkaitan dengan aspek estetika, tetapi juga dengan stimulasi perkembangan anak. UNESCO (2021) menegaskan bahwa pendidikan seni mampu mengasah kreativitas, kemampuan motorik halus, literasi visual, dan kemampuan berpikir divergen pada anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, pelatihan seperti *workshop* 2D dan 3D menjadi relevan dalam mempersiapkan mahasiswa PGSD agar mampu merancang pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan perkembangan siswa. Dengan demikian, *workshop* seni rupa 2D dan 3D bukan hanya wadah belajar keterampilan seni visual, tetapi juga strategi penting untuk memperkuat identitas profesional mahasiswa sebagai guru yang kreatif, inovatif, dan reflektif.

IV. SIMPULAN

Kegiatan *workshop* seni rupa 2D dan 3D ini pada akhirnya menjadi lebih dari sekadar pelatihan keterampilan seni. Bagi mahasiswa PGSD STKIP Al Maksu, kegiatan ini menjadi ruang untuk bereksperimen, mencoba hal baru, sekaligus menemukan kembali rasa percaya diri dalam berkarya. Selama proses *workshop*, mahasiswa belajar bahwa seni bukan hanya tentang hasil yang indah, tetapi tentang keberanian menuangkan ide, menikmati proses, dan menemukan makna melalui kreativitas. Setelah mengikuti kegiatan, terlihat perubahan yang cukup jelas. Karya-karya yang dihasilkan semakin beragam, lebih ekspresif, dan mencerminkan pemahaman mahasiswa terhadap teknik dan media yang digunakan. Banyak dari mereka yang awalnya merasa tidak memiliki kemampuan menggambar atau membuat karya tiga dimensi, kini mulai menyadari bahwa kreativitas dapat tumbuh ketika diberi kesempatan, waktu, dan pengalaman langsung. Lebih dari itu, banyak mahasiswa yang mulai membayangkan bagaimana pengalaman ini bisa mereka bawa masuk ke ruang kelas saat menjadi guru nanti.

Kegiatan ini juga memberi kesadaran bahwa seni memiliki peran penting dalam pembelajaran anak. Dengan media sederhana, aktivitas seni dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna. Karena itu, *workshop* ini menjadi langkah awal yang baik untuk memperkuat kompetensi mahasiswa sebagai calon pendidik yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu menerapkan pembelajaran kreatif yang ramah anak dan sesuai kebutuhan sekolah dasar. Pada akhirnya, *workshop* ini meninggalkan pesan bahwa kreativitas bukan bakat bawaan, tetapi kemampuan yang dapat dilatih. Semakin sering diberi ruang, semakin besar peluang kreativitas berkembang. Oleh karena itu, kegiatan sejenis perlu terus dilanjutkan agar mahasiswa PGSD semakin siap menjadi guru yang inovatif, percaya diri, dan mampu menghadirkan pembelajaran yang hidup dan inspiratif bagi anak-anak di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Beghetto, R. A., & Kaufman, J. C. (2020). *Nurturing creativity in the classroom: Contemporary perspectives*. Cambridge University Press.
- Jewitt, C. (2021). *Introducing multimodality: A guide to multimodal theory and methods* (2nd ed.). Routledge.
- Kolb, D. A. (2020). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (40th Anniversary ed.). Pearson.
- Melnick, S., & Witmer, J. (2021). The impact of arts-integrated learning on creativity and problem-solving skills in primary education. *Journal of Creative Education*, 12(4), 233–245.
- Mulazim, F., Ali, A., & Murtaza, G. (2021). Application of experiential learning approach to enhance creativity and engagement in art education. *International Journal of Education and Practice*, 9(3), 452–466.
- Saidon, Z. (2023). Practice-based learning in visual arts to improve teacher candidates' creativity and pedagogical readiness. *Journal of Creative Education*, 11(2), 115–129.
- UNESCO. (2021). *Arts education for 21st century learning: A framework for creative pedagogy*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2023). *Reimagining our futures through education: A new social contract for education*. UNESCO Publishing.
- Yıldız, R., & Koç, E. (2022). The effect of art workshop-based learning on pre-service teachers' creative thinking and confidence in teaching arts. *Journal of Elementary Education Studies*, 4(1), 33–47.