

Ekstrakurikuler *Digital Art* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar

Sofyan Iskandar¹, Primanita Sholihah Rosmana², Fadyasinta Sahnabila Rahmadika³, Puput Trisnawati⁴, Rofatannuroh⁵, Salsa Maria⁶

1, 2, 3, 4, 5, 6 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: sofyaniskandar@upi.edu¹, primanitarosmana@upi.edu², fadyasinta155@upi.edu³, puputtrisnawati@upi.edu⁴, rofatannuraoh@upi.edu⁵, salsamaria@upi.edu⁶

Abstrak

Teknologi di Indonesia begitu pesat, dimulai dengan kemajuan budaya dan ilmu pengetahuan bersamaan. Karena itu, semua orang dapat dengan mudah mengakses informasi dari seluruh dunia Hal ini berdampak pada kebudayaan Indonesia saat ini. Mereka sekarang lebih menyukai kebudayaan Barat dan meninggalkan kebudayaan asli mereka, termasuk seni, untuk mendukung kebudayaan Barat. Oleh karena itu, perbedaan budaya adalah salah satu hal yang menjadi perhatian perkembangan teknologi. Pada penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mencari referensi atau rujukan teori dan bacaan yang sesuai dengan kejadian atau persoalan yang ditemukan. Studi literatur merupakan serangkaian tahapan atau kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, mencatat, membaca, juga termasuk pengolahan bahan penelitian. Dalam penelitian ini menjelaskan pengertian ekstrakurikuler Digital art, Kelebihan dan Kekurangan ekstrakurikuler Digital art, manfaat, kompetensi kreativitas siswa. Dari pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa Ekstrakurikuler Digital Art menawarkan banyak manfaat bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan kreativitas, teknologi, dan sosial mereka.

Kata kunci: *Ekstrakurikuler Digital Art, Kreativitas Siswa, Kompetensi Abad 21*

Abstract

Technology in Indonesia is very rapid, starting with advances in culture and science at the same time. Therefore, everyone can easily access information from all over the world. This has an impact on Indonesian culture today. They now prefer Western culture and abandon their native culture, including art, in favor of Western culture. Therefore, cultural differences are one of the things that is of concern to technological developments. This research uses a literature study method by looking for references or theoretical references and readings that are appropriate to the events or problems found. Literature study is a series of stages or

activities related to methods of collecting library data, taking notes, reading, and also includes processing research materials. In this research, we explain the meaning of Digital art extracurriculars, the advantages and disadvantages of Digital art extracurriculars, benefits and students' creative competencies. From the discussion that has been presented, it can be concluded that the Digital Art Extracurricular offers many benefits for students in developing their creative, technological and social skills.

Keywords: *Digital Art Extracurricular, Student Creativity, 21st Century Competencies*

PENDAHULUAN

Teknologi di Indonesia begitu pesat, dimulai dengan kemajuan budaya dan ilmu pengetahuan bersamaan. Karena itu, tentunya orang-orang bisa secara mudah untuk menyalurkan informasi dari seluruh dunia (Ramdhani Nauval & Pangestu Ridwan Nur (2022); Hamna & BK (2022)). Dengan ini bisa berpengaruh terhadap kebudayaan Indonesia saat ini. Mereka saat ini lebih mengagumi kebudayaan Barat dan melepaskan kebudayaan asli mereka, termasuk seni, untuk mendukung kebudayaan Barat. Di antara pengaruh dari kebudayaan barat adalah gaya pakaian, berbicara dan tarian kekinian. Oleh karena itu, perbedaan budaya adalah salah satu hal yang menjadi perhatian perkembangan teknologi.

Kerugian yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi terhadap budaya Indonesia harus diatasi. Perencanaan tenaga manusia yang inovatif dan responsif atas tuntutan dan tantangan zaman merupakan bagian dari upaya untuk mengatasi peristiwa tersebut. Oleh karena itu, institusi pendidikan memainkan peran yang esensial untuk menyiapkan tenaga manusia yang inovatif serta fleksibel (Marwiyah et al., 2018). Meningkatkan kapasitas lulusan untuk memenuhi tuntutan era globalisasi adalah cara untuk mencapai tujuan pendidikan.

Jenjang tingkat sekolah dasar adalah salah satu institusi pendidikan yang paling pertama dalam menyiapkan siswa sebagai tenaga manusia yang inovatif serta fleksibel. Langkah yang dilakukan dalam mencapai tujuan ini, tingkat sekolah dasar harus dapat mencetak pemahaman serta kemampuan siswa, terutama berlaku untuk pembelajaran abad ke-21, yang menekankan keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, dan berkomunikasi (Rahayu et al., 2022a). Dengan keterampilan, siswa dapat mempertahankan budaya Indonesia di tengah perkembangan teknologi yang canggih.

Untuk meningkatkan kreativitas pada siswa bisa melewati pembelajaran seni ketika proses pembelajaran di kelas. Guru bisa mengajarkan banyak hal dari kegiatan seni berupa seni rupa, musik, tari, teater dan sebagainya. Pada abad 21 ini kesenian bisa diimplementasikan dengan teknologi salah satunya yaitu *digital art* (seni digital).

Digital art ialah kreasi artistik yang dilakukan dengan memanfaatkan platform digital untuk proses pembuatannya. *Digital Art* (Seni Digital) bisa didefinisikan secara umum sebagai metode menuangkan ide yang kreatif dan inovatif. Seni digital dapat berupa gambar rata, dua dimensi, atau 3 dimensi dengan beragam efek tambahan yang sangat artistik. Ada dua cara untuk mendapatkan keterampilan menggambar digital: secara otodidak dan melalui kursus dan sekolah desain. Banyak orang lebih ingin mengaplikasikan yang paling simpel dan mudah seperti melalui teknologi, ketika berbicara tentang imajinasi kita di era teknologi ini.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Ekstrakurikuler Digital Art Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar”

METODE

Penelitian ini menetapkan metode penelitian kepustakaan adalah kumpulan penelitian terkait dengan metode pengumpulan data dari sumber pustaka. Objek pengkajian ini diperoleh dari berbagai informasi kepustakaan yaitu buku, jurnal ilmiah, dokumen, ensiklopedia, dan majalah (Arikunto, 2014). Metode kajian pustaka melibatkan penelitian yang secara kritis meneliti pengetahuan, temuan dan gagasan pada referensi akademik, menginterpretasikan keterlibatan teoritis dan metodologisnya pada topik spesifik (Ali & Limakrisna, 2016). Karakteristik dari kajian menggunakan analisis deskriptif, merupakan penyajian data yang didapatkan secara sistematis, diikuti dengan penjelasan yang membantu pembaca memahami informasi tersebut dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ekstrakurikuler Digital art

Menurut Suharsimi Arikunto menganggap ekstrakurikuler ialah aktivitas tambahan di luar desai agenda sekolah dan biasanya termasuk kegiatan pilihan. Menurut pendapat ini, aktivitas ekstrakurikuler terdiri dari beberapa kegiatan pilihan bagi siswa, seperti kesenian, rohis, PMR, olahraga, dan pramuka yang boleh diikuti sebagai kegiatan tambahan diluar jam pelajaran seperti pulang sekolah. Suryosubroto berpendapat ekstrakurikuler ialah aktivitas yang dilakukan secara langsung ketika jam pelajaran selesai yang bertujuan sebagai wadah pengembangan pengetahuan serta keterampilan siswa.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan ekstrakurikuler ialah kegiatan yang dilakukan secara langsung di jam luar pembelajaran yang biasanya merupakan kegiatan pilihan yang bisa diikuti oleh siswa searah dengan minat serta bakatnya tersebut, biasanya aktivitas ekstrakurikuler ini dilaksanakan dilingkungan sekolah maupun luar sekolah yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan, keterampilan siswa dan menunjang program dan visi misi sekolah.

Digital art atau sering kita kenal dengan seni digital ialah kreasi seni artistik yang dilakukan dengan memanfaatkan platform digital untuk proses pembuatannya. Sekarang ini banyak ahli seni yang dapat membuat bermacam-macam kreasi seni berupa lukisan, gambar, bahkan video kreatif dan kreasi lainnya. Kegunaan utama dari digital art ini yaitu berupa pembuatan templat brosur, logo, komik, poster bahkan animasi-animasi yang menarik sehingga digital art ini menjadi kegiatan yang menarik untuk dilakukan.

Dari penjelasan diatas mengenai ekstrakurikuler dan juga digital art maka dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler digital art ialah suatu kegiatan di luar jam pembelajaran yang diikuti oleh siswa searah dengan minat serta bakatnya yaitu siswa memiliki ketertarikan terhadap digital art yang merupakan kreasi seni artistik yang dilakukan dengan memanfaatkan platform digital untuk proses pembuatannya.

Kelebihan Ekstrakurikuler Digital Art

Kelebihan ekstrakurikuler digital art meliputi:

1. Keterampilan Fotografi dan Videografi: Ekstrakurikuler digital art memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan fotografi dan videografi, yang sangat berguna dalam berbagai bidang, termasuk konten yang berupa foto, video, podcast, tulisan, digital art, dan lain-lain.
2. Keterampilan Editing: Digital art melibatkan editing yang diperlukan untuk memastikan konten yang dibuat sesuai untuk dipublikasikan dan membuat konten yang lebih menarik. Editing juga diperlukan dalam pembuatan video, foto, dan tulisan, serta dalam mengatur warna, pencahayaan, dan kontras.
3. Keterampilan Desain Grafis: Ekstrakurikuler digital art melibatkan desain grafis yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, termasuk penggunaan vektor dan bitmap, serta kelebihan dan kekurangan masing-masing.
4. Keterampilan Pembuatan Buku Digital: Ekstrakurikuler digital art juga melibatkan pembuatan buku digital yang memiliki kelebihan seperti kemampuan untuk dibaca di perangkat elektronik, memudahkan pelaksanaan kegiatan membaca, serta memiliki berbagai format seperti HTML, PDF, TXT, XML, Mobi, dan lain-lain.
5. Keterampilan Pembuatan Game 2D: Ekstrakurikuler digital art juga melibatkan pembuatan game 2D yang memerlukan software-software seperti CorelDRAW dan Adobe Photoshop, serta memiliki kelebihan seperti kemampuan untuk membuat asset 2D Games dari mulai pembuatan backdrop sampai pada pembuatan karakter.
6. Keterampilan Digitalisasi: Ekstrakurikuler digital art juga melibatkan digitalisasi yang memiliki kelebihan seperti kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi, serta relevansi digitalisasi PLP I dengan penguatan kompetensi mengajar abad 21.

Kekurangan Ekstrakurikuler Digital Art

Kekurangan dalam mengikuti ekstrakurikuler Digital Art dapat mencakup beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan. Berikut adalah beberapa kekurangan yang mungkin terjadi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Digital Art:

1. Keterbatasan Akses dan Sarana Prasarana: Salah satu kekurangan utama dalam mengikuti ekstrakurikuler Digital Art adalah keterbatasan akses terhadap perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan. Siswa mungkin tidak memiliki akses ke perangkat lunak desain grafis atau perangkat keras yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan digital art mereka. Hal ini dapat menjadi hambatan serius dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler ini.
2. Kurangnya Bimbingan dan Pengawasan: Kegiatan ekstrakurikuler Digital Art seringkali membutuhkan bimbingan dan pengawasan yang intensif dari instruktur yang berpengalaman. Kekurangan dalam hal ini dapat mengakibatkan siswa tidak mendapatkan arahan yang cukup dalam mengembangkan keterampilan digital art mereka. Tanpa bimbingan yang memadai, siswa mungkin kesulitan untuk mengoptimalkan potensi kreatif mereka.

3. Kurangnya Kesempatan untuk Berkolaborasi: Digital Art seringkali melibatkan kerja tim dan kolaborasi antar siswa. Keterbatasan dalam hal ini dapat menghambat siswa untuk belajar dari orang lain, berbagi ide, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui kolaborasi dalam proyek-proyek digital art.
4. Kurangnya Pengakuan dan Dukungan Institusi: Beberapa sekolah mungkin kurang memberikan pengakuan dan dukungan yang cukup terhadap kegiatan ekstrakurikuler Digital Art. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya motivasi dan semangat bagi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Tanpa dukungan yang memadai dari institusi, kegiatan ekstrakurikuler Digital Art mungkin tidak dapat berkembang secara optimal.
5. Keterbatasan Waktu dan Prioritas: Siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Digital Art mungkin menghadapi keterbatasan waktu dan prioritas. Mereka harus dapat mengatur waktu mereka dengan baik antara kegiatan akademik, ekstrakurikuler lainnya, dan kehidupan pribadi. Keterbatasan ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk secara konsisten terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler Digital Art.

Dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan di atas, penting bagi institusi pendidikan dan siswa yang tertarik dalam mengikuti ekstrakurikuler Digital Art untuk mencari solusi yang tepat guna mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari kegiatan ekstrakurikuler Digital Art dalam pengembangan keterampilan kreatif dan teknologi mereka.

Manfaat Ekstrakurikuler Digital Art

Manfaat dari mengikuti ekstrakurikuler Digital Art sangat beragam dan signifikan. Pertama, melalui kegiatan ini, peserta didik dapat menemukan dan mengembangkan potensi kreatif dan seni yang mereka miliki (Khoiriyah et al., 2019). Hal ini tidak hanya membantu dalam pengembangan keterampilan artistik, tetapi juga dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kerja sama dengan orang lain (Khoiriyah et al., 2019). Selain itu, keikutsertaan dalam ekstrakurikuler Digital Art juga dapat memberikan manfaat sosial yang besar dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain (Khoiriyah et al., 2019).

Selain manfaat tersebut, kegiatan ekstrakurikuler Digital Art juga dapat membantu dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai seni dan keterampilan artistik (Nuryansyah & Hermawan, 2021). Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang seni digital dan teknologi yang terkait.

Selain manfaat individual, keikutsertaan dalam ekstrakurikuler Digital Art juga dapat memberikan manfaat bagi sekolah secara keseluruhan. Siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler cenderung memiliki perilaku belajar yang lebih baik dan dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan harapan (Tamala et al., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler Digital Art tidak hanya memberikan manfaat bagi perkembangan pribadi peserta didik, tetapi juga bagi prestasi akademik mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler Digital Art memberikan manfaat yang signifikan dalam pengembangan kreativitas, keterampilan artistik, kemampuan berkomunikasi, kerja sama, serta prestasi belajar peserta didik.

Kompetensi kreativitas siswa

Pendidikan tidak hanya terbatas pada kurikulum formal di sekolah, melainkan juga meliputi aspek-aspek yang dapat membantu generasi muda untuk bersiap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Prasetyo, 2010: 64. Dalam Dahliyana). Nilai-nilai yang dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler sebaiknya selaras dengan tujuh kompetensi utama yang ditekankan oleh sekolah, termasuk kepemimpinan, kerja sama, disiplin, solidaritas, toleransi, kepedulian, kebersamaan, keberanian, tanggung jawab, dan kekompakan. Lebih lanjut, kegiatan ekstrakurikuler harus mendukung pembentukan sikap kewirausahaan di kalangan siswa. Oleh karena itu, nilai-nilai yang ditanamkan melalui aktivitas ekstrakurikuler harus mencerminkan tujuan dari Pendidikan Nasional, yakni mengembangkan kemandirian, jiwa kewirausahaan, tanggung jawab sosial, serta kreativitas yang berbasis pada kebebasan untuk berekspresi.

Kompetensi kreativitas dalam konteks ekstrakurikuler untuk siswa sekolah dasar adalah tentang pengembangan kemampuan mereka untuk berpikir secara inovatif, menggunakan imajinasi mereka, dan mengekspresikan diri dalam berbagai cara yang unik dan produktif. Ekstrakurikuler memberi siswa kesempatan untuk menerapkan pembelajaran mereka dalam situasi nyata dan mendorong mereka untuk mengambil inisiatif serta mencoba hal-hal baru di lingkungan yang aman dan mendukung.

Bagaimana Membangun Kompetensi Kreativitas:

1. Tawarkan berbagai ekstrakurikuler dan aktivitas seperti pramuka, seni, sains, dan olahraga. Siswa dapat mengeksplorasi minat mereka dan mengembangkan kreativitas dalam bidang yang berbeda.
2. Buat lingkungan belajar yang mendukung di mana siswa merasa aman untuk mengambil risiko dan gagal, sebagai bagian dari proses belajar.
3. Manfaatkan teknologi untuk menciptakan lebih banyak peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menarik.
4. Dukungan dari guru dan fasilitator yang kompeten sangat penting untuk membimbing siswa dalam mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka.
5. Ajarkan siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka sendiri, memberikan umpan balik dan belajar dari setiap kegiatan.

Pengembangan kompetensi kreativitas siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler mencakup berbagai aspek yang penting dalam mendukung pertumbuhan pribadi dan kemampuan mereka. Ekstrakurikuler seperti klub seni memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan berbagai teknik melukis atau membuat patung, memicu inovasi dan kreativitas. Selain itu, kegiatan ekstrakurikuler seringkali membutuhkan pemecahan masalah melalui berpikir kritis dan kolaborasi dalam tim, seperti yang terlihat dalam klub sains di mana siswa mengatasi tantangan dalam eksperimen.

Dalam lingkungan ekstrakurikuler, siswa dapat mempelajari dan mengembangkan kreativitas melalui proses yang menyenangkan dan menarik, seringkali melalui kerja tim dan

kolaborasi dengan teman sebaya. Kompetensi ini sangat penting karena membantu siswa tidak hanya dalam aspek akademis tetapi juga dalam pembentukan kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan dan beradaptasi dengan berbagai situasi dalam kehidupan nyata. Kegiatan ekstrakurikuler, dengan fokus pada pengembangan kreativitas, mendukung pertumbuhan holistik siswa, mengembangkan tidak hanya kecerdasan intelektual mereka tetapi juga kecerdasan emosional dan sosial.

Cara meningkatkan kreativitas siswa

Kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan setelah jam sekolah dapat mendukung pengembangan kreativitas siswa. Biasanya, pembelajaran di dalam kelas dilakukan sesuai dengan kurikulum dan waktu yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan siswa di luar jam belajar formal guna memperdalam pemahaman materi dan kompetensi yang dipelajari dari berbagai mata pelajaran melalui kegiatan pengembangan diri seperti ekstrakurikuler. Kegiatan ini harus dirancang dengan baik oleh organisasi pengembangan diri agar dapat berfungsi secara optimal.

Sebagai guru, penting untuk mengenal kemampuan tiap siswa dan menempatkan mereka sesuai dengan bidang dan keahlian yang mereka miliki. Kreativitas siswa yang unik atau tidak biasa juga harus didukung. Sangat disarankan agar guru, teman sekelas, dan orang tua siswa bersama-sama mendukung ide kreatif mereka. Seringkali, siswa yang memiliki ide-ide kreatif inilah yang dapat menyelesaikan berbagai tugas kebutuhan sehari-hari dengan cepat. Untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler, termasuk intrakurikuler dan kokurikuler, penting bagi sekolah untuk menyediakan materi pelajaran, strategi, dan media pembelajaran yang dapat menstimulasi kreativitas siswa, seperti melalui diskusi yang mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam menyampaikan pendapat atau argumen.

Kegiatan ekstrakurikuler membutuhkan dukungan dari sekolah dalam bentuk fasilitas yang memadai untuk setiap kegiatan yang diadakan, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka secara maksimal. Memberikan motivasi kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler juga penting agar mereka memiliki antusiasme yang tinggi dan kehadiran yang aktif. Selain itu, sekolah harus menugaskan pembina yang memiliki keahlian yang relevan dengan kegiatan tersebut. Peserta didik sebaiknya diberi kesempatan untuk memilih kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat mereka agar dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan lebih bersemangat.

Untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar dalam kegiatan ekstrakurikuler, ada beberapa pendekatan yang bisa dilakukan:

1. Siswa-siswa harus diberikan kebebasan untuk menjelajahi berbagai minat dan bakat mereka tanpa takut akan penilaian. Lingkungan yang mendukung dan bebas tekanan membantu siswa mengembangkan ide-ide baru dan mengeksplorasi berbagai solusi kreatif.
2. Aktivitas kelompok dapat meningkatkan kreativitas melalui kolaborasi. Ketika siswa-siswa bekerja bersama, mereka berbagi ide, menginspirasi satu sama lain, dan belajar dari perspektif yang berbeda, yang semuanya dapat meningkatkan pemikiran kreatif.

3. Guru dan pelatih ekstrakurikuler harus menggunakan metode pengajaran yang mendorong pemikiran kritis dan kreatif. Contohnya, mengajukan pertanyaan terbuka, menggunakan permainan peran, dan memfasilitasi brainstorming.
4. Penggunaan alat-alat teknologi modern seperti komputer, tablet, dan software kreatif dapat membantu siswa mengembangkan dan mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang inovatif.
5. Memberikan akses kepada berbagai bahan dan sumber daya seperti alat musik, bahan seni, kit robotika, dan lain-lain, dapat memperluas kemungkinan untuk eksplorasi kreatif.
6. Mengundang ahli dari berbagai bidang untuk berbicara dan berinteraksi dengan siswa dapat memberikan inspirasi dan pengetahuan baru yang dapat memicu ide-ide kreatif.
7. Menyelenggarakan pameran atau pertunjukan untuk memamerkan karya ekstrakurikuler siswa memberi mereka kesempatan untuk melihat hasil kerja mereka dihargai dan diakui, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk terus berinovasi.
8. Memberi siswa waktu yang cukup untuk bereksperimen dengan ide-ide mereka tanpa terburu-buru dapat memberikan hasil yang lebih kreatif.
9. Memberikan siswa tantangan atau masalah rutin yang harus mereka selesaikan dapat merangsang pemikiran kreatif dan inovatif.
10. Memberikan siswa kebebasan untuk memilih kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan minat mereka dapat membuat mereka lebih bersemangat dan terlibat.

Kompetensi Pembelajaran Abad 21 di SD

Kompetensi abad ke-21 sering dikenal dengan sebutan 4C, yang mencakup keterampilan-keterampilan penting sesuai dengan perkembangan zaman. Kompetensi ini meliputi berpikir kreatif, berkomunikasi, berpikir kritis serta memecahkan masalah, dan bekerja sama. Dalam proses pembelajaran, kompetensi 4C ini mulai diterapkan dengan baik. Kompetensi abad 21 terbagi menjadi tiga kategori meliputi:

1. Keterampilan belajar (*learning skills*)
Keterampilan belajar adalah keterampilan yang melatih keterampilan belajar. Keterampilan belajar menekankan pada keterampilan abad ke-21, yang terdiri dari 4C (*Critical thinking, creativity, collaboration, and communication*). Karena itu, berpikir kritis dapat membantu menyelesaikan masalah dan menemukan solusi, kreativitas dapat membantu menemukan inovasi, dan komunikasi dan kolaborasi dapat membantu bersosialisasi dengan orang lain.
2. Keterampilan literasi (*literacy skills*)
Keterampilan literasi mengacu pada kemampuan siswa untuk membedakan fakta, menetapkan sumber informasi, menghentikan informasi yang tidak valid, dan memahami teknologi. Di era informasi yang berkembang pesat saat ini, keterampilan ini sangat penting. Karena banyaknya informasi yang membanjiri internet, diperlukan keterampilan untuk memilah dan menentukan apakah informasi tersebut akurat.
Keterampilan literasi abad 21 yaitu:

- 1) Literasi informasi: kemampuan mengetahui informasi, angka, serta bukti
- 2) Literasi media: kemampuan mengetahui sitem serta informasi mana saja yang ditayangkan
- 3) Literasi teknologi: kemampuan mengetahui teknologi digunakan untuk menghasilkan bahan berita
3. Keterampilan hidup (*life skills*)

Keterampilan hidup berpusat pada kemampuan siswa untuk bertahan hidup dan menjalani kehidupan yang baik, baik secara individu ataupun kompeten. Keahlian ini dapat memberikan manfaat dan mempengaruhi pekerjaan. Keterampilan hidup meliputi:

- 1) Fleksibilitas merupakan keterampilan agar dapat beradaptasi dan bersikap fleksibel ketika rencana tidak berjalan sesuai yang diharapkan.
- 2) Kepemimpinan merupakan keterampilan memimpin untuk memotivasi tim dalam memperoleh tujuan bersama.
- 3) Inisiatif merupakan keterampilan untuk merancang proyek, strategi, dan rencana mandiri baik individu maupun secara kelompok
- 4) Produktifitas merupakan keterampilan menjaga keefisienan dalam lingkup lingkungan pada banyaknya hambatan
- 5) Sosial merupakan keterampilan bersosialisasi dengan orang lain

Selain itu, pembelajaran abad ke-21 dianggap sebagai cara untuk mencapai kompetensi abad ke-21. Pembelajaran ini menggabungkan tiga kompetensi utama: kemampuan belajar, literasi, keterampilan hidup, serta penguasaan teknologi. Pendidikan modern menekankan pembelajaran adaptif dengan siklus berulang, dimulai dari mengajukan pertanyaan (ujian), memberikan materi atau penguatan (belajar), dan menilai kepercayaan diri siswa terhadap pengetahuan mereka.

Pembelajaran abad ke-21 harus berbasis teknologi untuk menyetarakan ketentuan era milenial pada tujuan pendidikan, sehingga siswa terbiasa dengan keterampilan hidup yang relevan di abad ini. Menurut Greenstein (2012), siswa di abad ke-21 perlu memiliki pemahaman ilmiah, kemampuan metakognitif, kemampuan berpikir kritis serta kreatif, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik. Hal ini menunjukkan perbedaan antara harapan dan kenyataan yang terjadi.

Meskipun demikian, kurikulum 2013 disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk memenuhi standar pendidikan modern. Pembelajaran di sekolah formal harus dengan cepat menerapkan kemampuan 4C. Hal ini membutuhkan perubahan metode pengajaran oleh guru, tanggung jawab peran guru non-formal untuk melatih siswa menerapkan 4C dalam aktivitas setiap hari (Prihadi, 2017).

Mutu pengajaran senantiasa terkait pada pemanfaatan model pembelajaran yang ideal untuk menjangkau kondisi belajar yang konseptual. Masing-masing mapel hendaklah disusun menggunakan model yang akurat dan menyampaikan bagi siswa dengan cara yang efektif (Danial dan Sepe, 2010). Untuk menghadapi tantangan abad ke-21, setiap siswa harus menguasai keterampilan 4C. Menurut Prihadi (2017) kemampuan 4C meliputi:

- 1) Berpikir kritis (*critical thinking*) merupakan keterampilan siswa untuk bernalar, mengungkapkan, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.

- 2) Komunikasi (*communication*) merupakan indikator keberhasilan pendidikan yang terlihat dari adanya komunikasi yang baik antara semua pihak terkait untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- 3) Kolaborasi (*collaboration*) merupakan keterampilan untuk berkolaborasi, bersinergisitas kepada beberapa golongan, berkomitmen pada diri individu, umum, dan lingkungan sehingga menjadi bermanfaat bagi sekelilingnya.
- 4) Kreativitas (*creativity*) adalah keterampilan untuk menciptakan hal yang baru.

Peran guru dalam pengembangan Ekstrakurikuler Digital art

Peran guru dalam pengembangan Ekstrakurikuler Digital Art sangat penting dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa di era digital. Guru berperan sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing yang membantu siswa mengembangkan keterampilan digital seperti desain grafis, ilustrasi, dan pembuatan game. Guru wajib mempunyai keterampilan dalam yang telah ditekuni supaya siswa mampu mengembangkan kemampuan mereka secara lebih mendalam.

Dalam pengembangan Ekstrakurikuler Digital Art, guru wajib menerapkan kurikulum yang akan berganti pada era digital. Guru juga wajib mementingkan kegiatan yang mesti dikerjakan langsung, seperti memberikan bimbingan dan mendampingi siswa dalam mengembangkan keterampilan digital. Guru juga harus memiliki kesadaran global dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi untuk memantau perkembangan dan berinovasi dalam pengembangan kurikulum.

Dalam beberapa penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Hutapea, Rinto, & PAK, S. (2020) guru didorong agar berperilaku kompeten dalam menemani siswa supaya meningkatkan diri sendiri pada keterampilan teknologi informasi. Guru wajib mampu melaksanakan penguasaan pedagogik dan mengaplikasikan pendidikan yang bersifat holistik dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Dalam sintesis, peran guru dalam pengembangan Ekstrakurikuler Digital Art sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa di era digital. Guru hendaklah mempunyai kemampuan untuk peralihan yang sudah ditekuni, mengimplementasikan kurikulum yang selalu berubah, dan memprioritaskan pekerjaan yang perlu dilakukan langsung. Guru juga harus memiliki kesadaran global dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi untuk memantau perkembangan dan berinovasi dalam pengembangan kurikulum.

SIMPULAN

Ekstrakurikuler Digital Art menawarkan banyak manfaat bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan kreativitas, teknologi, dan sosial mereka terutama pada abad 21 teknologi semakin canggih. Ekstrakurikuler ini memungkinkan siswa untuk belajar dan mengembangkan berbagai keterampilan seperti fotografi, editing, desain, buku digital, game 2D, dan digitalisasi. Namun, ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses dan sarana prasarana, kurangnya bimbingan dan pengawasan, dan kurangnya dukungan institusi. Untuk membangun kompetensi kreativitas siswa, penting bagi sekolah untuk menyediakan lingkungan yang mendukung di mana siswa merasa aman untuk

bereksprosi dan mengambil risiko. Guru harus mendorong pemikiran kritis, kreatif, serta teknologi modern untuk meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahliyana, A. (2017). Penguatan pendidikan karakter melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 15(1).
- Danial, M. (2010). *Pengaruh Strategi Pembelajaran PBL dan GI terhadap Metakognisi dan Penguasaan Konsep Kimia Dasar Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA UNM*. Disertasi tidak diterbitkan. Program Pasca Sarjana (S3) Universitas Negeri Malang.
- Fronika, S., Huljannah, M., Prayudha, A., & Noviyanti, S. (2022). Meningkatkan Kreatifitas Siswa Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 728-732.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. London: Sage Publications Ltd.
- Hamna, H., & BK, M. K. U. (2022b). Science Literacy in Elementary Schools : A Comparative Study of Flipped Learning and Hybrid Learning Models. *Profesi Pendidikan Dasar*, 9(2), 132–147. <https://doi.org/10.23917/ppd.v9i2.19667>.
- Hutapea, R. H., & PAK, S. (2020). Peran guru dalam pengembangan peserta didik di era Digital.
- Khoiriyah, M. and Damayani, A. (2019). Analisis nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ekstrakurikuler drum band. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 137.
- Kunjariyanto, K. (2020). *Strategi Peningkatan Daya Saing Madrasah Berbasis Ekstra Kurikuler (Studi Kasus di MI Nahdlatul Fata Petekeyan Kabupaten Jepara)* (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Marwiyah, S., Alauddin, & BK, M. K. U. (2018). *Perencanaan Pembelajaran Kontemporer berbasis Penerapan Kurikulum 2013*. Deepublish (CV. Budi Utama). https://www.google.co.id/books/edition/Perencanaan_Pembelajaran_Kontemporer_Ber/V09mDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perencanaan+pembelajaran+kontemporer+berbasis&printsec=frontcove.
- Nuryansyah, H. and Hermawan, E. (2021). Perancangan sistem informasi manajemen ekstrakurikuler berbasis web pada sekolah menengah kejuruan negeri 5 kota bandung. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 298-305.
- Prihadi, Singgih. (2017). Penguatan Ketrampilan Abad 21 Melalui Pembelajaran Mitigasi Bencana Banjir. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Geografi FKIP UMP 2017*, 45- 50.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramdhani Nauval, & Pangestu Ridwan Nur. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Budaya: Ras, Perkembangan Teknologi dan Lingkungan Geografis (Literature Review Perilaku Konsumen). *Manajemen Ilmu Terapan*, 3(5), 515–528.

- Rustaman, N.Y. (2007). *Kemampuan Dasar Bekerja Ilmiah dalam Pendidikan Sains dan Asemennya. Proceeding of the First International on Science Education*. Bandung: Sps UPI. Suragangga.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin, M. (2018). Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Suharsimi Arikunto, *Pengelolaan Kelas dan Siswa* (Jakarta: CV. Rajawali, 1988), 57.
- Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Rev. 2* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 287.
- Tamala, Y., Arjudin, A., Turmuzi, M., & Sripatmi, S. (2022). Pengaruh aktivitas siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler dan perilaku belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1453-1461.