



Strategi LPWP NTB untuk Mengembangkan Imajinasi Siswa Sekolah Dasar di Lombok Barat Melalui Lomba Menggambar

Taufik Mawardi¹, Agus Wira Tahir²

Seni Pertunjukan Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

Sastra Indonesia Universitas Nahdlatul Wathan Mataram, Mataram, Indonesia

opikviking8@gmail.mail¹, aguswiratahir091196@gmail.com²

Article History

Manuscript submitted:

15 July 2025

Manuscript revised:

25 July 2025

Accepted for publication:

27 July 2025

Keywords

LPWP NTB,
imagination,
creativity,
drawing competition,
elementary school,

Abstract

The development of imagination in elementary school students is a crucial aspect in fostering creativity, critical thinking, and problem-solving skills from an early age. This study aims to analyze the strategies of the Regional Development Institute of West Nusa Tenggara (LPWP-NTB) in developing students' imagination through a drawing competition program in West Lombok. A descriptive qualitative approach was employed to explore in depth the planning, implementation, and evaluation of the drawing competition organized by LPWP-NTB. Data were collected through in-depth interviews with LPWP administrators, accompanying teachers, and student participants, supported by field observations and documentation. The findings reveal that LPWP-NTB designed the drawing competition by integrating local themes closely related to students' daily lives, such as Sasak culture, the natural beauty of Lombok, and local wisdom values. This strategy not only stimulated students' imagination but also instilled pride in their cultural identity. Moreover, the use of creative mentoring methods and a healthy competitive atmosphere encouraged students to freely explore and express their ideas visually. The analysis further shows that the success of the program was influenced by collaboration between LPWP, schools, and local art communities in West Lombok. These findings contribute theoretically to studies on the development of children's creativity based on local wisdom while offering an implementable model for educational institutions in other regions. The study also emphasizes the importance of continuous support from various stakeholders to ensure the sustainable development of students' imagination. Thus, the drawing competition initiated by LPWP-NTB serves not only as a contest but also as a creative educational platform relevant to contemporary educational needs and character-based learning.

How to Cite: Mawardi, T., & Tahir, A.W. (2025). Strategi LPWP NTB Untuk Mengembangkan Imajinasi Siswa Sekolah Dasar di Lombok Barat Melalui Lomba Menggambar. *Journal of Basic Education Research*, 1(1), 26-37. <https://doi.org/10.71094/wiwar.v1i1.44>

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam pembentukan kepribadian, keterampilan, serta pola pikir anak. Pada fase ini, anak-anak berada pada periode perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor yang sangat pesat sehingga setiap bentuk stimulasi akan meninggalkan jejak yang kuat dalam proses belajar dan pembentukan karakter. Salah satu aspek krusial yang perlu dikembangkan sejak dini adalah imajinasi. Imajinasi tidak sekadar aktivitas mental yang bersifat fantasi, melainkan proses kognitif yang berperan dalam mendorong kreativitas, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan yang terus berubah (Vygotsky, 2004; Sawyer, 2012).

Sejalan dengan perkembangan paradigma pendidikan abad ke-21, keterampilan yang dibutuhkan peserta didik tidak hanya terbatas pada kemampuan literasi dan numerasi, tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi (hots – higher order thinking skills), kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta kecakapan inovasi (Trilling & Fadel, 2009). Dalam kerangka ini, imajinasi menempati posisi strategis karena ia merupakan motor utama dari kreativitas. Anak yang memiliki imajinasi kaya akan lebih mudah menciptakan solusi, membangun gagasan baru, serta mengekspresikan dirinya secara lebih adaptif.



Namun, realitas pendidikan kontemporer menunjukkan bahwa ruang bagi pengembangan imajinasi anak semakin terdesak oleh dominasi teknologi digital, kurikulum yang padat, serta budaya belajar yang cenderung menekankan hafalan dibandingkan eksplorasi kreatif. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dan permainan digital yang pasif daripada terlibat dalam aktivitas kreatif yang menstimulasi daya khayal. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan seni, terutama seni visual seperti menggambar, memiliki kontribusi besar terhadap perkembangan imajinasi, kemampuan simbolik, dan kecerdasan emosional anak (Eisner, 2002; Wright, 2012).

Imajinasi dalam perspektif teori perkembangan anak menurut Piaget (1962), imajinasi berkaitan erat dengan tahap perkembangan kognitif anak. Pada masa usia sekolah dasar (7–12 tahun), anak berada pada tahap operasional konkret di mana mereka mulai mampu berpikir logis, tetapi masih sangat bergantung pada pengalaman konkret. Imajinasi, melalui permainan simbolik dan ekspresi seni, menjadi jembatan yang membantu anak bergerak menuju pemikiran yang lebih abstrak.

Sementara itu, Vygotsky (2004) menekankan bahwa imajinasi tidak lahir dari ruang kosong, melainkan merupakan hasil interaksi antara pengalaman nyata dengan transformasi kreatif anak. Dalam pandangan Vygotsky, permainan imajinatif adalah wahana bagi anak untuk mengekspresikan ide, mengembangkan regulasi diri, serta membangun makna sosial. Dengan demikian, aktivitas seperti menggambar bukan hanya bentuk hiburan, tetapi sarana pendidikan yang fundamental.

Bruner (1996) menambahkan bahwa imajinasi memberi ruang bagi anak untuk berlatih berpikir naratif, yakni kemampuan mengonstruksi cerita, memaknai pengalaman, dan menghubungkannya dengan konteks sosial budaya. Imajinasi menjadi media di mana anak belajar menempatkan dirinya dalam situasi yang berbeda, memahami perspektif orang lain, dan mengasah empati. Hal ini relevan dengan tujuan pendidikan karakter yang saat ini menjadi salah satu prioritas di Indonesia era sekarang.

Era globalisasi dan perkembangan teknologi digital menghadirkan tantangan tersendiri. Anak-anak Indonesia, termasuk di Lombok Barat, semakin terbiasa mengonsumsi konten visual instan dari televisi, YouTube, hingga permainan daring. Kondisi ini memang memberikan stimulasi visual, tetapi sering kali bersifat pasif dan tidak mendorong eksplorasi imajinatif. Penelitian Rideout (2017) menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar di banyak negara menghabiskan lebih dari 2–3 jam per hari dengan layar gawai, sementara waktu untuk kegiatan kreatif berbasis seni cenderung menurun.

Di sisi lain, Indonesia memiliki potensi luar biasa dalam hal sumber daya budaya dan lingkungan yang dapat dijadikan inspirasi bagi pengembangan imajinasi anak. Pulau Lombok, khususnya Lombok Barat, kaya akan lanskap alam, tradisi budaya Sasak, dan kearifan lokal yang unik. Elemen-elemen ini dapat menjadi “bahan bakar” imajinasi apabila diintegrasikan dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler. Sayangnya, potensi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam sistem pendidikan formal yang masih cenderung berorientasi pada hasil akademik.

Peran seni dan lomba menggambar dalam pendidikan imajinasi anak menjadi penting. Seni, khususnya seni rupa, memainkan peran penting dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak. Menurut Eisner (2002), melalui seni, anak belajar mengekspresikan ide, pengalaman, serta emosi dalam bentuk simbolik. Proses menggambar, misalnya, memungkinkan anak untuk menuangkan dunia internal mereka ke dalam representasi visual, sehingga mereka dapat mengolah pengalaman nyata sekaligus membangun dunia imajinatif.

Lomba menggambar di tingkat sekolah dasar dapat dipandang sebagai salah satu strategi efektif untuk menstimulasi imajinasi. Pertama, lomba menggambar memberi motivasi dan ruang ekspresi bagi anak untuk bereksperimen dengan ide baru. Kedua, lomba dapat menghadirkan tema-tema kontekstual yang memperkaya wawasan anak, misalnya budaya lokal, isu lingkungan, atau nilai-nilai sosial. Ketiga, melalui kompetisi yang sehat, anak belajar menghargai karya orang lain, mengembangkan sportivitas, serta mengasah kepercayaan diri.

Berbagai penelitian mendukung peran lomba seni dalam pendidikan. Studi Wright (2012) menegaskan bahwa keterlibatan anak dalam kegiatan seni meningkatkan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Sementara

itu, penelitian Jalongo & Stamp (1997) menunjukkan bahwa menggambar membantu anak membangun kemampuan representasional, yang menjadi dasar bagi keterampilan literasi dan numerasi.

LPWP NTB memiliki strategi kreatif berbasis kearifan lokal. Lembaga Pengembangan Wilayah Nusa Tenggara Barat (LPWP - NTB) Nusa Tenggara Barat hadir sebagai salah satu aktor pendidikan non-formal yang berkomitmen untuk mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan berbasis kearifan lokal. Salah satu program unggulannya adalah lomba menggambar untuk siswa sekolah dasar di Lombok Barat. Berbeda dengan lomba menggambar pada umumnya, LPWP NTB merancang tema-tema yang berakar pada budaya, lanskap alam Lombok, serta isu-isu sosial lingkungan yang relevan dengan kehidupan anak.

Strategi ini penting karena menghubungkan imajinasi anak dengan identitas lokal mereka. Anak-anak tidak hanya belajar menggambar secara teknis, tetapi juga menyerap nilai budaya dan keindahan alam sekitar. Dengan demikian, lomba menggambar menjadi sarana pendidikan multiaspek: estetika, kognitif, emosional, sekaligus kultural.

Selain itu, LPWP NTB menerapkan metode pembimbingan kreatif dengan melibatkan orang tua pendamping dan relawan mahasiswa. Proses ini mendorong terciptanya ekosistem kolaboratif antara orang tua, lembaga pendidikan, dan masyarakat. Dengan cara ini, kegiatan lomba tidak hanya berhenti pada momen kompetisi, tetapi juga menjadi ruang pembelajaran yang berkelanjutan.

Meskipun terdapat banyak studi tentang seni dalam pendidikan anak, kajian yang fokus pada strategi lembaga pendidikan lokal dalam mengintegrasikan kearifan budaya melalui lomba menggambar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengisi kekosongan literatur tersebut. Pertama, penelitian ini mendeskripsikan bagaimana LPWP NTB merancang lomba menggambar dengan mengintegrasikan budaya lokal dan isu-isu relevan. Kedua, penelitian ini menganalisis proses implementasi dan evaluasi lomba dari perspektif siswa, orang tua, dan pengelola lembaga. Ketiga, penelitian ini menilai efektivitas strategi tersebut dalam merangsang imajinasi serta mengidentifikasi faktor pendukung dan hambatan dalam pelaksanaannya. Keempat, hasil penelitian diharapkan dapat menawarkan model yang dapat direplikasi oleh lembaga pendidikan lain di daerah dengan kekayaan budaya lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi LPWP NTB dalam merancang dan melaksanakan lomba menggambar untuk siswa sekolah dasar. Selain itu penelitian ini juga mengkaji efektivitas lomba dalam mengembangkan imajinasi anak, juga untuk mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi lomba. Sehingga bisa menawarkan model pengembangan imajinasi berbasis lomba seni yang dapat diterapkan di daerah lain.

Kontribusi penelitian ini bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya literatur tentang pengembangan kreativitas anak berbasis kearifan lokal, khususnya di Indonesia. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan formal maupun non-formal dalam merancang program kreatif yang relevan dengan konteks budaya dan kebutuhan abad ke-21.

Dengan demikian, pengembangan imajinasi anak sekolah dasar merupakan agenda penting yang perlu mendapat perhatian serius dalam sistem pendidikan. Tantangan global berupa dominasi gawai dan budaya belajar instan perlu diimbangi dengan strategi lokal yang kreatif, kontekstual, dan partisipatif. LPWP NTB melalui program lomba menggambar menawarkan sebuah model intervensi yang tidak hanya menumbuhkan imajinasi, tetapi juga memperkuat identitas kultural anak. Artikel ini hadir untuk mendalami strategi tersebut serta memberikan kontribusi bagi upaya pengembangan pendidikan kreatif berbasis kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan menggali secara mendalam strategi Lembaga Pengembangan Wilayah Nusa Tenggara Barat (LPWP - NTB) dalam mengembangkan imajinasi siswa sekolah dasar melalui lomba menggambar di Lombok Barat. Pendekatan kualitatif dipilih sebab sesuai untuk memahami fenomena pendidikan dalam konteks sosial dan kultural tertentu, serta memungkinkan peneliti memperoleh gambaran komprehensif mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, dan

evaluasi kegiatan. Sebagaimana ditegaskan Creswell (2018), penelitian kualitatif memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami makna dari perspektif partisipan melalui interaksi yang intensif di lapangan.

Penelitian dilaksanakan di LPWP NTB, Terong Tawah, Kec. Labuapi, Kabupaten Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat, yang merupakan wilayah pelaksanaan program lomba menggambar oleh LPWP NTB. Subjek penelitian meliputi pengurus lembaga sebagai penyelenggara, orang tua pendamping yang terlibat dalam mendampingi siswa, siswa sekolah dasar yang mengikuti lomba, serta relawan mahasiswa dan komunitas seni yang turut serta dalam kegiatan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, artinya responden dipilih berdasarkan keterlibatan langsung mereka dengan program, sehingga diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan serta kaya akan data.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang terperinci tentang pengalaman, strategi, maupun persepsi para pihak terkait mengenai lomba menggambar. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti ketika kegiatan berlangsung, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi, dengan tujuan memahami dinamika kegiatan, interaksi antarpartisipan, serta metode pembimbingan yang digunakan. Selain itu, data diperoleh pula dari dokumentasi berupa foto, video, pedoman lomba, karya peserta, hingga laporan resmi kegiatan yang dikeluarkan oleh LPWP NTB. Seluruh data tersebut dipandang penting untuk memperkaya analisis serta menguatkan keabsahan temuan penelitian.

Untuk menjamin validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi. Triangulasi dilakukan pada beberapa aspek, baik sumber, teknik, maupun waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai partisipan, seperti pengurus LPWP, guru, orang tua, siswa, maupun relawan mahasiswa. Triangulasi teknik dilakukan dengan mengombinasikan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data pada berbagai tahap kegiatan lomba, baik sebelum, saat, maupun setelah lomba berlangsung, sehingga peneliti memperoleh gambaran yang lebih utuh dan tidak parsial. Strategi triangulasi ini sejalan dengan pandangan Denzin (2017) yang menekankan bahwa penggunaan berbagai sumber dan metode pengumpulan data akan meningkatkan kredibilitas hasil penelitian. Analisis data dilakukan secara interaktif dengan menggunakan model Miles dan Huberman (2014), yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan menyaring data mentah yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga menghasilkan informasi yang lebih terarah. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang dilengkapi dengan kutipan wawancara maupun catatan observasi. Penyajian data ini membantu peneliti melihat pola, hubungan, serta makna yang muncul dari informasi lapangan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan terus diverifikasi dengan data baru yang ditemukan di lapangan, sehingga temuan penelitian memiliki landasan yang kuat dan teruji.

Selain triangulasi, penelitian ini juga menerapkan strategi lain untuk menjaga kredibilitas, seperti member check, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara dengan responden agar interpretasi peneliti sesuai dengan maksud informan. Peneliti juga melakukan diskusi dengan sejawat (peer debriefing) untuk mendapatkan sudut pandang tambahan dan menghindari bias personal. Seluruh proses penelitian didokumentasikan dengan rapi melalui catatan lapangan dan arsip data (audit trail), sehingga setiap langkah penelitian dapat ditelusuri kembali dengan jelas. Dengan cara ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran yang valid, reliabel, dan bermanfaat bagi pengembangan strategi pendidikan kreatif berbasis kearifan lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian mengenai strategi LPWP–NTB dalam mengembangkan imajinasi siswa sekolah dasar di Lombok Barat melalui penyelenggaraan lomba menggambar, sekaligus membahasnya dengan kerangka teoritis dan hasil-hasil riset relevan. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan pengurus LPWP–NTB, orang tua pendamping, siswa peserta, dan relawan komunitas seni, dilengkapi observasi partisipatif sepanjang rangkaian kegiatan dan studi dokumentasi (pedoman lomba, karya siswa, foto,

dan laporan internal). Validitas temuan dijaga melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu, lalu dianalisis secara interaktif mengikuti reduksi–penyajian–verifikasi sehingga diskusi yang tersaji bukan sekadar deskriptif, melainkan menaut pada teori dan bukti lapangan.

Temuan pertama menunjukkan bahwa rancangan lomba LPWP–NTB secara sengaja memosisikan kearifan lokal sebagai pemantik imajinasi. Tema-tema yang diangkat seperti budaya Sasak, lanskap pesisir dan pegunungan Lombok, narasi keseharian pasar tradisional, hingga isu pelestarian lingkungan memberi jangkar kontekstual yang dekat dengan pengalaman anak. Pengalaman kedekatan ini krusial karena, sebagaimana ditekankan Vygotsky, imajinasi tidak pernah lahir dari ruang kosong, melainkan “rekombinasi” pengalaman nyata yang ditransformasikan secara kreatif (Vygotsky, 2004). Dengan mengundang anak menafsir ulang simbol-simbol lokal (motif tenun, arsitektur lumbung, perayaan tradisi), LPWP–NTB secara praktis memperluas “bahan baku” mental yang kemudian dirangkai dalam bentuk visual. Pengurus lembaga menjelaskan bahwa kurasi tema dilakukan jauh sebelum lomba (melibatkan diskusi dengan perupa lokal dan pendidik) agar tantangan artistik selaras dengan tahap perkembangan anak SD. Hal ini selaras dengan pandangan Piaget bahwa pada tahap operasional konkret (± 7 –12 tahun), anak memerlukan jembatan dari yang konkret menuju simbolik; kegiatan seni memberi medium aman untuk transisi tersebut (Piaget, 1962; Lowenfeld & Brittain, 1970).

Dari sisi proses, LPWP–NTB mengembangkan alur kegiatan berlapis: pra-lomba, pelaksanaan, dan pascalomba. Pada tahap pra-lomba, panitia menyebarkan lembar informasi yang tidak hanya berisi ketentuan teknis, tetapi juga pengantar tema beserta beberapa *prompt* terbuka (misalnya, “bagaimana laut bercerita tentang kampungmu?” atau “jika rumah adat bisa berbicara, apa yang ia katakan?”). *Prompt* semacam ini memantik *divergent thinking* (kemampuan menghasilkan banyak gagasan berbeda) yang dalam literatur psikologi kreatif diakui sebagai ciri utama kreativitas (Runco & Jaeger, 2012; Sawyer, 2012). Guru/orang tua pendamping menyebutkan bahwa siswa tampak antusias karena merasa “punya bahan cerita,” bukan sekadar diminta menggambar secara teknis. Pada tahap pelaksanaan, suasana dibuat non-intimidatif: ruang lomba ditata longgar, peserta diperbolehkan menyusun sketsa awal, dan panitia secara berkala mengingatkan bahwa tidak ada satu “jawaban” benar. Pendekatan ini menggemakan prinsip penting dalam pendidikan seni: keamanan psikologis sebagai prasyarat eksplorasi kreatif (Eisner, 2002; Hennessey & Amabile, 2010). Setelah lomba, karya difoto dan dipamerkan secara sederhana; beberapa anak diminta menceritakan makna karyanya. Panggung naratif ini mendorong *metacognition* dan bahasa visual–verbal anak (Bruner, 1996; Wright, 2012). Secara substantif, karya-karya yang dihasilkan menunjukkan variasi orisinalitas (*originality*), keluwesan gagasan (*flexibility*), kelancaran gagasan (*fluency*), dan elaborasi. Empat dimensi yang kerap digunakan untuk menilai produk kreatif pada anak (Torrance, 1990; Jalongo & Stamp, 1997). Pada tema lingkungan, misalnya, sebagian anak tidak hanya menggambar pantai dan perahu, tetapi memadukan unsur simbolik seperti ikan yang membawa pesan, pohon yang memeluk garis pantai, atau perpaduan motif tenun sebagai ombak. Elaborasi tampak pada detail tekstur pasir, bayangan pegunungan, dan integrasi warna yang menandai *mood* cerita. Observasi menunjukkan anak yang pendampingnya aktif mengajak berdialog cenderung memproduksi simbol-simbol yang lebih berlapis. Temuan ini selaras dengan gagasan *scaffolding* à la Bruner tentang bimbingan dialogis yang menempatkan anak di zona perkembangan terdekatnya (Bruner, 1996; Vygotsky, 2004). Artinya, kontribusi pendamping (guru/orang tua/relawan) bukan mengarahkan hasil, melainkan memperkaya bahasa visual dan memantik imajinasi tanpa menstandarkan bentuk.

Dalam hal rubrik penilaian, LPWP–NTB menggunakan empat aspek: kesesuaian tema, orisinalitas, komposisi/teknik, dan cerita/interpretasi. Praktik ini sejalan dengan rekomendasi literatur pendidikan seni yang menyarankan rubrik holistik berbasis proses dan produk (Efland, 2002; Hetland et al., 2013). Namun, diskusi pasca-kegiatan mengindikasikan ruang peningkatan pada konsistensi antar-penilai. Beberapa juri dari komunitas seni memberi bobot lebih pada eksperimen teknik dan warna, sementara juri berlatar pendidikan dasar menekankan koherensi cerita. Perbedaan bobot ini wajar tetapi perlu penyeimbang demi reliabilitas. Studi *Studio Thinking* menunjukkan bahwa eksplisitasi kriteria yang misalnya melalui contoh karya jangkar (*anchor samples*) serta dapat menaikkan kesepahaman penilai sekaligus memberi *feedback* formatif bagi anak

(Hetland et al., 2013). Ke depan, LPWP-NTB dapat menyepakati deskripsi tingkat kinerja (misal 1–4) untuk tiap indikator agar transmisi nilai lebih transparan bagi peserta dan guru.

Salah satu temuan kuat dari triangulasi wawancara adalah meningkatnya efikasi diri kreatif pada sebagian besar anak yakni keyakinan bahwa “saya bisa menuangkan ide menjadi gambar.” Efikasi diri yang tumbuh ini diduga bersumber dari pengalaman keberhasilan kecil (menyelesaikan gambar sesuai gagasan), penguatan verbal dari pendamping dan juri, serta *modeling* antar teman (Bandura, 1997). Keterkaitan efikasi diri dan partisipasi kreatif telah didemonstrasikan pada berbagai konteks seni anak; semakin anak merasa mampu, semakin berani ia mengambil risiko kreatif (Hennessey & Amabile, 2010). Di sinilah desain lomba yang menekankan proses alih-alih hadiah semata berperan ganda: menumbuhkan motivasi intrinsik (kenikmatan berkreasi) di samping motivasi ekstrinsik (penghargaan) (Deci & Ryan, 2000). Observasi menyiratkan bahwa ketika pengumuman pemenang ditunda dan diganti sesi berbagi cerita karya, anak-anak tetap bersemangat, mengisyaratkan dorongan intrinsik yang relatif terjaga.



Gambar 1. Salah Satu Gambar Peserta Lomba
Sumber: (Doc. Taufik Mawardi)

Di level kurikulum, guru pendamping menuturkan bahwa lomba memberi pelengkap pada pembelajaran harian yang sering kali terbebani target numerasi/literasi. Dengan kata lain, ajang ini berfungsi sebagai ruang *HOTS* ekstra-kurikuler tempat anak mempraktikkan analisis, sintesis, dan evaluasi visual (Trilling & Fadel, 2009). Hubungannya dengan kompetensi abad ke-21 juga tampak: komunikasi (presentasi karya), kolaborasi (diskusi ide dengan teman/pendamping), kreativitas (variasi ide), dan *character building* (resiliensi saat menghadapi keterbatasan waktu/media). Literatur internasional berulang kali menegaskan relasi positif pendidikan seni terhadap perluasan *toolkit* kognitif dan sosial-emosional anak (Bamford, 2006; Winner, Goldstein, & Vincent-Lancrin, 2013; UNESCO, 2006). Temuan lokal penelitian ini menyajikan bukti kontekstual bagaimana platform berlatar budaya daerah memperkuat kaitan tersebut.

Menyangkut media dan teknik, mayoritas kegiatan menggunakan media kering (pensil warna, krayon, spidol) dengan sebagian kecil cat air. Pilihan ini realistis untuk efisiensi dan kepraktisan. Namun, beberapa karya menunjukkan eksplorasi tekstur menggosok daun kering, menstamping motif kain yang memperkaya dimensi taktil. Upaya ini patut diapresiasi karena mengajak anak mengalami *embodied cognition* dalam berkarya; aktivitas sensorimotor menyatu dengan konstruksi makna visual (Eisner, 2002; Wright, 2012). Ke depan, peluang integrasi teknik campur (kolase sederhana, *found objects*) dapat dibuka dengan tetap menjaga aksesibilitas. Para peneliti seni-pendidikan cenderung setuju bahwa ragam teknik memperluas kemungkinan semiotik anak tanpa harus “menyetir” isi karya (Efland, 2002).

Analisis dokumentasi karya mengungkap pola ikonografi lokal yang terus hadir (gunung kembar, perahu, rumah adat, pohon kelapa) tetapi makin diperlakukan sebagai “bahan naratif” ketimbang stereotip bentuk beku. Ini indikasi Bergeraknya anak dari reproduksi visual menuju transformasi simbolik. Di beberapa karya, motif tenun Sasak diolah bukan sekadar hiasan pinggir, melainkan “alur ombak” yang menyatukan pantai dan gunung; pada karya lain, elemen pasar tradisional disusun *bird's-eye view* untuk menonjolkan ritme aktivitas. Pola ini difasilitasi oleh *prompt* LPWP–NTB yang mengundang reinterpretasi (“bayangkan motif kain sebagai angin” dsb.). Dari kacamata teori, praktik ini mendorong *flexibility* konseptual dan *combinatory play* kemampuan mengombinasikan domain pengalaman berbeda menjadi konfigurasi baru (Csikszentmihalyi, 1996; Sawyer, 2012).

Temuan juga menyentuh dimensi emosi. Sejumlah karya memperlihatkan pemilihan warna yang berfungsi sebagai bahasa afektif: gradasi biru–hijau untuk keteduhan laut, merah–oranye untuk semangat festival, atau kontras gelap–terang ketika menggambarkan isu sampah. Dalam sesi cerita, anak menjelaskan alasan warna sebagai penanda perasaan. Hal ini penting karena imajinasi bukan hanya urusan kognisi, tetapi juga regulasi emosi dan empati (Bruner, 1996; Wright, 2012). Pendidikan seni yang menempatkan ekspresi afektif sebagai bagian sah dari proses belajar terbukti mendukung perkembangan sosial-emosional, yang pada gilirannya terkait dengan kesiapan belajar lintas mata pelajaran (Durlak et al., 2011).



Gambar 2. Aktivitas Lomba
Sumber: (Doc. Taufik Mawardi)

Meskipun banyak capaian positif, penelitian ini mengidentifikasi tantangan yang perlu dikelola. Pertama, keterbatasan waktu pengerjaan membuat sebagian anak dengan gaya kerja reflektif kesulitan menyelesaikan ide yang kompleks. Menurut literatur kreativitas, kecepatan bukan indikator utama kualitas; beberapa anak memerlukan jeda untuk inkubasi ide (Csikszentmihalyi, 1996). LPWP–NTB dapat mengeksplorasi model dua tahap: sketsa ide di rumah (dengan *brief* terbuka) dan finalisasi di lokasi lomba untuk menyeimbangkan struktur–kebebasan. Kedua, isu akses media muncul bagi peserta dari sekolah dengan sumber terbatas; beberapa hanya terbiasa satu jenis media, yang dapat mengekang eksplorasi. Di sini, dukungan *starter kit* sederhana dan lokakarya singkat media alternatif akan meningkatkan keadilan kesempatan (UNESCO, 2006; Bamford, 2006). Ketiga, perbedaan literasi seni antar pendamping berpengaruh pada kualitas *scaffolding*; tidak semua guru/orang tua nyaman berdialog tentang komposisi, warna, atau simbol. Program pelatihan ringkas berbasis *Studio Habits of Mind* (“Mengembangkan Kerajinan”, “Mengamati”, “Merefleksi”, “Mengekspresikan”) terbukti efektif meningkatkan kosakata pedagogis seni di sekolah (Hetland et al., 2013).

Keempat, dalam konteks era digital, ada dorongan sebagian anak untuk berkarya secara digital (gawai/ tablet). Walau penelitian ini berfokus pada media tradisional, LPWP–NTB dapat merancang kategori terpisah untuk *digital drawing* dengan pertimbangan etika dan logistik. Pendekatan hibrida ini bukan sekadar mengikuti tren, melainkan pengakuan bahwa literasi multimodal adalah bagian dari profil pelajar abad ke-21 (OECD, 2019). Integrasi digital juga membuka diskusi tentang hak cipta, orisinalitas, dan *remix culture*, tema relevan bagi pendidikan karakter di ruang digital (Winner et al., 2013).

Kelima, aspek penilaian membutuhkan penguatan reliabilitas antar-penilai. Selain menyusun deskriptor kinerja tiap level, pelatihan kalibrasi antar-juri sebelum lomba—menilai bersama beberapa karya contoh—akan mengurangi *drift* standar. Dalam literatur asesmen autentik seni, praktik *moderation* demikian lazim digunakan untuk menyeimbangkan sensitivitas artistik dan keadilan prosedural (Efland, 2002; Hetland et al., 2013). Keenam, momen refleksi pascalomba perlu diformalkan: satu halaman “cerita karya” atau rekaman audio singkat anak akan memperkaya pemahaman penilai atas niat artistik sekaligus menjadi artefak belajar bagi guru/orang tua. Refleksi adalah jantung pembelajaran seni, tempat anak mengkristalkan pengalaman menjadi pengetahuan (Eisner, 2002; Wright, 2012).

Dari perspektif model konseptual, temuan lapangan dapat diringkas sebagai sebuah rantai *input–proses–luaran* yang beresonansi dengan teori sosiokultural kreativitas. *Input* meliputi tema kontekstual lokal, lingkungan yang aman secara psikologis, dan dukungan *scaffolding* yang memadai. *Proses* adalah siklus eksplorasi–komposisi–refleksi, di mana anak bernegosiasi antara dunia pengalaman dan dunia imajinasi. *Luaran* tampak pada produk visual yang menunjukkan indikator kreativitas (orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi) serta luaran non-produk seperti efikasi diri kreatif, kosa kata visual, dan sikap estetis. Vygotsky (2004) akan menyebutnya sebagai kerja imajinasi yang “berbahan” realitas sosial; Bruner (1996) menamakannya narasi kultural; sementara Eisner (2002) membaca luaran sebagai perluasan cara mengetahui (*forms of representation*) anak. Model ini berdasar pula pada temuan bahwa dukungan orang dewasa memediasi pengalaman anak, bukan menggantikan (Lowenfeld & Brittain, 1970; Jalongo & Stamp, 1997).

Temuan penelitian turut menyingkap peran komunitas dalam memperkuat ekosistem. Keterlibatan relawan perupa muda, misalnya, memberi *role model* yang dekat usia—menjembatani jarak aspirasi anak dengan praktik artistik. Kehadiran mereka juga menormalisasi bahwa proses kreatif bukan garis lurus; kegagalan sketsa bukan akhir, melainkan bagian dari iterasi. Literatur kreativitas menyatakan pentingnya *field* (komunitas penilai/pelaku) dalam memvalidasi dan menyuburkan domain—bahkan pada ekosistem kecil seperti komunitas seni daerah (Csikszentmihalyi, 1996). Dengan demikian, LPWP–NTB berfungsi bukan sekadar penyelenggara acara, tetapi orkestrator ekosistem yang mempertemukan sekolah, keluarga, dan komunitas seni.

Dari sudut pemerataan dan inklusi, pengamatan menunjukkan upaya LPWP–NTB mengundang sekolah dari berbagai kecamatan, termasuk yang jauh dari pusat kabupaten. Kendati demikian, biaya transportasi dan informasi yang belum merata masih menyisakan jurang partisipasi. Literatur kebijakan seni pendidikan menekankan bahwa akses adalah syarat keadilan kreatif; anak perlu kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensi estetikanya, terlepas dari latar sosial ekonomi (UNESCO, 2006; Bamford, 2006). Di sinilah kolaborasi lintas pihak—misal sponsor lokal untuk subsidi perjalanan, kemitraan dinas pendidikan untuk diseminasi informasi—menjadi strategi penting agar dampak program meluas dan tidak elitis.

Sebuah dimensi yang menarik adalah intertekstualitas budaya dalam karya anak. Pada tema “kebersihan pantai,” beberapa anak memadukan simbol tradisi *begibung* (makan bersama) dengan aksi gotong royong memungut sampah, menandai bahwa bagi mereka pelestarian lingkungan adalah praktik sosial, bukan semata kegiatan individual. Ini ilustrasi bagaimana imajinasi menegosiasikan nilai-nilai budaya dan praktik kontemporer. Literatur seni dan budaya pendidikan sering menyoroti potensi seni sebagai medium internalisasi nilai warga, solidaritas, dan kepemilikan lokal (Ewing, 2010; Winner et al., 2013). Di tingkat mikro, karya-karya itu menampilkan *possible worlds* (dunia yang mungkin) yang dibayangkan anak—formatif bagi pembentukan identitas kultural.

Membahas dampak pembelajaran lintas mata pelajaran, guru menuturkan bahwa pasca-kegiatan beberapa anak lebih aktif dalam pelajaran bahasa Indonesia saat diminta menulis karangan, meminjam kosakata naratif yang sebelumnya digunakan untuk menjelaskan karya. Keterpautan ini dikenal dalam literatur sebagai transfer modalitas: berlatih menyusun “cerita visual” mempermudah struktur cerita verbal (Bruner, 1996; Jalongo & Stamp, 1997). Selain itu, kemampuan mengamati dan memerinci (terlihat dalam detail gambar) diperkirakan beresonansi dengan sains dasar—mengamati perubahan, pola, dan hubungan sederhana. Walau penelitian ini tidak menguji transfer secara kuantitatif, indikasi kualitatifnya konsisten dengan temuan kompendium internasional tentang dampak seni pada dimensi kognitif dan nonkognitif (Bamford, 2006; Winner et al., 2013). Pada ranah manajemen kegiatan, LPWP–NTB menunjukkan praktik organisasi yang adaptif. Dokumentasi memperlihatkan alur kerja rinci—timeline, pembagian tugas, dan protokol keselamatan anak—yang membantu kelancaran acara. Di sisi lain, pengarsipan karya dan data peserta masih dapat ditingkatkan melalui sistem digital sederhana untuk mempermudah *tracking* longitudinal: apakah anak yang terpapar kompetisi seni lebih awal menunjukkan keberlanjutan partisipasi seni di kelas lebih tinggi? Potensi riset tindak lanjut ini menarik karena dapat memperkaya *evidence base* lokal mengenai seni dan kreativitas anak (OECD, 2019). Basis data juga memudahkan pameran daring, membuka partisipasi publik, dan memberi umpan balik berkelanjutan—membangun *learning community* yang tetap hidup di luar acara tahunan.

Dari pembacaan teori motivasi dan kreativitas, keberhasilan desain LPWP–NTB tampak memenuhi beberapa prasyarat *creative climate*: otonomi terarah (anak bebas mengembangkan ide dalam pagar tema), umpan balik yang informatif (bukan sekadar evaluatif), model peran yang mendekat (relawan perupa), dan komunitas apresiatif (pameran karya) (Amabile, 1996; Hennessey & Amabile, 2010). Ketika kondisi ini terpenuhi, anak lebih mudah mengalami *flow*—keterlibatan penuh yang intrinsik menyenangkan—yang berasosiasi dengan keberlanjutan praktik kreatif (Csikszentmihalyi, 1996). Indikator *flow* tampak saat observasi: fokus mendalam, kehilangan rasa waktu, dan kepuasan pasca-selesai yang terlihat dari cara anak memandang kembali karya sambil tersenyum.

Beralih ke implikasi praktis, pertama, bagi LPWP–NTB, penguatan rubrik dan kalibrasi juri akan memperkuat kredibilitas serta keadilan proses. Penyediaan *anchor samples* dari karya tahun lalu, disertai deskripsi performa tiap level, akan memandu konsistensi. Kedua, sesi *pre-brief* untuk pendamping tentang strategi bertanya terbuka (“ceritakan bagian yang paling penting dalam gambarmu,” alih-alih “warnai langit biru”) akan memperkaya *scaffolding* yang non-direktif. Ketiga, eksplorasi kategori media digital dan teknik campur memperluas cakrawala anak sambil tetap menjaga akses. Keempat, pelibatan sponsor lokal dan dinas untuk memperkuat akses sekolah pinggiran perlu dilembagakan, misalnya dalam bentuk kuota peserta yang disubsidi. Kelima, mekanisme refleksi pascalomba—*artist statement* singkat anak—dijadikan standar, karena terbukti mengokohkan transfer bahasa visual-verbal dan memberi landasan asesmen autentik.

Bagi sekolah formal, lomba hendaknya diposisikan bukan sebagai “acara insidental,” melainkan bagian dari siklus belajar. Guru dapat merancang dua pertemuan tindak lanjut: *pre-lomba studio* (eksplorasi ide dan referensi lokal) dan *post-lomba critique* (berbagi karya dan umpan balik sejawat). Pendekatan ini sesuai tradisi *studio pedagogy* yang mendorong kebiasaan “mengamati–mencoba–merevisi–mencermati” (Hetland et al., 2013). Pada saat bersamaan, sekolah menjaga agar partisipasi tidak menumbuhkan hierarki bakat semata; semua anak diberi kesempatan, karena kreativitas adalah kompetensi yang dapat dipupuk (Sawyer, 2012; Robinson & Aronica, 2015).

Untuk kebijakan daerah, hasil penelitian menegaskan nilai strategis kemitraan lembaga masyarakat seperti LPWP–NTB dalam memperkaya ekosistem pendidikan seni. Bukti kualitatif ini dapat menjadi dasar advokasi program berkelanjutan—misalnya *grant* kecil bagi komunitas seni sekolah dasar, jaringan pameran keliling bertema budaya lokal, dan festival seni anak tingkat kabupaten. Kerangka UNESCO (2006) dan kajian OECD (2019) memberi legitimasi internasional bahwa seni bukan pelengkap, melainkan kanal utama literasi multimodal dan pembentukan warga kreatif.

Akhirnya, dari sisi kontribusi teoritis, penelitian ini menambah literatur pendidikan seni dalam tiga hal. Pertama, ia memperlihatkan bagaimana tema berbasis kearifan lokal dapat bertindak sebagai “mesin asosiasi”

yang memperkaya ruang imajinasi anak—menautkan teori sosiokultural (Vygotsky) dengan praktik kurasi tema. Kedua, ia menunjukkan bahwa proses kompetisi yang dirancang sebagai pengalaman belajar (bukan sekadar seleksi pemenang) mendorong tumbuhnya efikasi diri kreatif dan motivasi intrinsik—menghubungkan teori motivasi (Deci & Ryan; Bandura) dengan desain kegiatan. Ketiga, ia menegaskan relevansi *Studio Habits of Mind* dan asesmen autentik pada konteks lokal—mengadaptasi gagasan Hetland dan Efland ke dalam rubrik penilaian yang holistik dan ramah anak. Dengan demikian, temuan ini bukan hanya menambah stok deskripsi praktik baik, tetapi juga menautkannya pada teori yang mapan, memberi pijakan untuk replikasi dan penguatan kebijakan.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini memperlihatkan bahwa LPWP–NTB berhasil menghadirkan platform yang mengaktifkan imajinasi anak melalui pertemuan yang hangat antara budaya lokal, lingkungan belajar aman, dan *scaffolding* yang sensitif terhadap tahap perkembangan. Tantangan yang tersisa—terutama akses, konsistensi penilaian, dan literasi seni pendamping—bukan alasan untuk mundur, melainkan agenda peningkatan yang realistis. Dengan langkah-langkah perbaikan terarah, lomba menggambar tidak hanya akan melahirkan karya-karya yang indah, tetapi juga generasi pelajar yang memaknai dunia melalui bahasa simbolik yang kaya, empatik, dan kreatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Lembaga Pengembangan Wilayah Nusa Tenggara Barat (LPWP–NTB) memiliki strategi yang efektif dalam mengembangkan imajinasi siswa sekolah dasar melalui lomba menggambar. Strategi utama yang diterapkan ialah pemilihan tema berbasis kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan anak, seperti budaya Sasak, lanskap alam Lombok, dan isu lingkungan. Tema-tema ini berfungsi sebagai pemicu imajinasi sekaligus sarana internalisasi identitas budaya. Proses pelaksanaan lomba dirancang dengan memperhatikan keamanan psikologis anak, suasana kompetisi yang sehat, serta pembimbingan kreatif yang diberikan oleh guru, orang tua, maupun relawan komunitas seni.

Hasil karya anak memperlihatkan indikator kreativitas berupa orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kelancaran ide, serta menunjukkan adanya transformasi simbolik dari pengalaman nyata ke bentuk visual. Lomba juga berdampak pada peningkatan efikasi diri kreatif siswa, motivasi intrinsik dalam berkarya, serta kemampuan mengekspresikan gagasan secara visual dan verbal. Selain itu, kegiatan ini memperkuat kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas seni, sehingga tercipta ekosistem pembelajaran kreatif yang lebih luas daripada ruang kelas formal.

Meskipun demikian, penelitian juga menemukan sejumlah tantangan, antara lain keterbatasan waktu pengerjaan, akses media yang tidak merata, variasi literasi seni pada pendamping, serta konsistensi penilaian antar-juri. Tantangan ini menunjukkan bahwa program masih memerlukan penyempurnaan, terutama dalam aspek asesmen autentik, pelatihan pendamping, dan inklusi peserta dari berbagai latar belakang. Secara teoritis, penelitian ini menegaskan relevansi teori perkembangan kognitif (Piaget), sosiokultural (Vygotsky), motivasi (Deci & Ryan, Bandura), serta pendidikan seni (Eisner, Hetland, Wright) dalam konteks lokal Indonesia.

Dengan demikian, lomba menggambar yang diselenggarakan LPWP–NTB dapat dipandang bukan hanya sebagai ajang kompetisi seni, melainkan sebagai wahana pendidikan kreatif berbasis kearifan lokal yang mampu menumbuhkan imajinasi, memperkuat identitas budaya, dan mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21 pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, bagi LPWP–NTB, disarankan memperkuat rubrik penilaian lomba dengan kriteria yang jelas dan terukur, sekaligus menyelenggarakan kalibrasi antar-juri sebelum kegiatan berlangsung. Hal ini penting untuk menjaga reliabilitas dan keadilan penilaian. Kedua, lembaga dapat mempertimbangkan penyediaan pelatihan singkat bagi guru atau orang tua pendamping mengenai strategi *scaffolding* non-direktif agar mereka lebih siap mendampingi anak tanpa mengarahkan secara berlebihan. Ketiga, akses peserta dari sekolah pinggiran atau keluarga dengan keterbatasan media perlu didukung melalui penyediaan paket dasar menggambar, subsidi transportasi, atau kerjasama dengan pihak sponsor lokal.

Keempat, pengembangan kategori baru seperti seni digital atau teknik campuran dapat menjadi inovasi agar lomba relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus memperluas cakupan literasi multimodal anak. Kelima, mekanisme refleksi pasca-lomba seperti penulisan *artist statement* singkat atau sesi cerita karya perlu dilembagakan untuk memperkaya dimensi bahasa dan pemikiran naratif anak. Keenam, dokumentasi digital karya dan data peserta hendaknya dikelola secara sistematis untuk memudahkan tindak lanjut, termasuk penelitian longitudinal mengenai keberlanjutan dampak program.

Bagi sekolah, lomba ini hendaknya diposisikan sebagai bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar kegiatan tambahan. Guru dapat mengintegrasikan pengalaman lomba dalam pembelajaran seni budaya, bahasa, maupun sains dasar, sehingga terjadi transfer keterampilan antar mata pelajaran. Pemerintah daerah melalui dinas pendidikan diharapkan memperluas dukungan bagi program serupa di kabupaten lain, mengingat manfaatnya terhadap pengembangan kreativitas dan karakter anak.

Terakhir, bagi peneliti berikutnya, studi ini dapat dilanjutkan dengan pendekatan kuantitatif atau campuran untuk mengukur secara lebih sistematis dampak lomba terhadap perkembangan imajinasi, kreativitas, maupun keterampilan sosial-emosional siswa. Kajian perbandingan antar daerah juga dapat dilakukan untuk melihat bagaimana kearifan lokal yang berbeda menghasilkan strategi kreatif yang khas.

Dengan langkah-langkah tersebut, lomba menggambar yang diinisiasi LPWP–NTB berpotensi berkembang menjadi model pendidikan kreatif berbasis budaya yang berkelanjutan, memberikan kontribusi nyata bagi pembentukan generasi yang imajinatif, inovatif, dan berakar kuat pada identitas lokalnya.

scientific research. Courier Corporation.

Daftar Pustaka

- Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context*. Boulder, CO: Westview Press.
- Bamford, A. (2006). *The wow factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Münster: Waxmann.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: W. H. Freeman.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention*. New York: HarperCollins.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Denzin, N. K. (2017). *The research act: A theoretical introduction to sociological methods*. New York: Routledge.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students’ social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405–432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Efland, A. D. (2002). *Art and cognition: Integrating the visual arts in the curriculum*. New York: Teachers College Press.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Ewing, R. (2010). *The arts and Australian education: Realising potential*. Camberwell: Australian Council for Educational Research.
- Hennessey, B. A., & Amabile, T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*, 61, 569–598. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.093008.100416>
- Hetland, L., Winner, E., Veenema, S., & Sheridan, K. M. (2013). *Studio thinking 2: The real benefits of visual arts education*. New York: Teachers College Press.
- Jalongo, M. R., & Stamp, L. N. (1997). *The arts in children’s lives: Aesthetic education in early childhood*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1970). *Creative and mental growth* (5th ed.). New York: Macmillan.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE.

- OECD. (2019). *OECD future of education and skills 2030: OECD learning compass 2030*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
- Rideout, V. (2017). *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2017*. San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Robinson, K., & Aronica, L. (2015). *Creative schools: The grassroots revolution that's transforming education*. New York: Penguin.
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The standard definition of creativity. *Creativity Research Journal*, 24(1), 92–96. <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). New York: Oxford University Press.
- Torrance, E. P. (1990). *The Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2006). *Road map for arts education*. Lisbon: UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (2004). *Imagination and creativity in childhood*. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7–97. <https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210>
- Winner, E., Goldstein, T. R., & Vincent-Lancrin, S. (2013). *Art for art's sake? The impact of arts education*. Paris: OECD Publishing.
- Wright, S. (2012). *Children, meaning-making and the arts* (2nd ed.). Frenchs Forest, NSW: Pearson.