



**PEMBELAJARAN SENI RUPA
DALAM MEMBENTUK KREATIVITAS
PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN PURWOYOSO 03 KOTA SEMARANG**

Skripsi

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

UNNES
oleh
Hesti Febrina Rizqi
1401412416
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Hesti Febrina Rizqi

NIM : 1401412416

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul skripsi : Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas
Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03

Kota Semarang

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kode etik ilmiah baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Agustus 2016



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hesti Febrina Rizqi
NIM 1401412416

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang” atas nama Hesti Febrina Rizqi, NIM 1401412416, telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa
tanggal : 26 Juli 2016

Semarang, 26 Juli 2016

Menyetujui,
Pembimbing Utama,



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP 197711092008012018

Pembimbing Pendamping,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP 195806191987022001

Mengetahui,
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang” atas nama Hesti Febrina Rizqi, NIM 1401412416, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Kamis

tanggal : 18 Agustus 2016

Panitia Ujian,

Ketua Panitia,



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP 195604271986031001



Sekretaris,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 195510051980122001

Penguji,



Dra. Yuyarti, M.Pd.
NIP 195512121982032001

Pembimbing Utama,



Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
NIP 197711092008012018.

Pembimbing Pendamping,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP.195806191987022001



MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Tiada daya dan upaya melainkan pertolongan dari Allah S.W.T” (HR. Bukhari dan Muslim)

Persembahan

Dengan izin Allah S.W.T,
skripsi ini saya persembahkan teruntuk:

Ibunda Elly Mulyanah

Ayahanda Prihartono (Alm.)

Ayunda Rani Sulistyowati P.

Almamaterku, Unnes



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji dan syukur peneliti haturkan kehadiran Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam*, sosok teladan sempurna bagi umat.

Skripsi yang berjudul “Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang” ini diajukan sebagai syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Peneliti mendapat banyak dukungan, doa, serta bantuan dalam menyusun skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi dan memberikan izin perkuliahan.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Drs. Isa Ansori, M.Pd. dan jajarannya yang memperlancar dan menyetujui penyusunan skripsi.
4. Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd. dan Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pendamping yang telah membimbing dan memberikan masukan dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi.
5. Dra. Yuyarti, M.Pd, sebagai penguji sidang skripsi yang telah memberikan masukan dan perbaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah menularkan ilmu dan memberikan inspirasi kepada peneliti.
7. Sofiyah, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 03 dan jajarannya yang memberikan izin dan dukungan kepada peneliti.
8. Wali Kelas V A, Nurhayati Astuti, S.Pd. yang telah bekerja sama dan mendukung peneliti.
9. Peserta didik kelas V A yang selalu bersemangat mengikuti alur penelitian.

10. Orang tua dan keluarga peneliti yang tiada hentinya mendoakan.
11. Teman – teman peneliti yang saling mendukung dan mendoakan.
12. Pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga menjadi berkah dan pahala di sisi Tuhan Yang Maha Esa.

Peneliti mengharapkan adanya masukan dan kritik yang membangun dari pembaca mengenai skripsi ini agar dapat menjadi perbaikan peneliti dalam penyusunan karya ilmiah selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Semarang, Agustus 2016

Peneliti

ABSTRAK

Rizqi, Hesti Febrina. 2016. *Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd., Pembimbing Pendamping Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

Pembelajaran seni rupa merupakan pembelajaran yang memberi kebebasan peserta didik untuk berkreasi, sehingga kreativitas peserta didik terbentuk. Rumusan masalah penelitian, bagaimanakah peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik?, bagaimanakah kreativitas peserta didik kelas V di SDN Purwoyoso 03 dalam pembelajaran seni rupa? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik dan mendeskripsikan kreativitas peserta didik kelas V di SDN Purwoyoso 03 dalam pembelajaran seni rupa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sampel 8 peserta didik diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Variabel penelitian, peran pembelajaran seni rupa dan kreativitas peserta didik kelas V. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penganalisisan data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengujian keabsahan data menggunakan uji triangulasi data.

Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran seni rupa di kelas V berjalan dengan baik, yakni 71% dilaksanakan sesuai dengan teori yang dapat membentuk kreativitas peserta didik. Komponen pembelajaran digunakan dengan cukup maksimal dengan kategori baik. Sampel peserta didik menunjukkan kreativitas yang baik dengan kategori sangat baik (70%). Peserta didik rata-rata menunjukkan bentuk kreativitas yang bervariasi dengan tingkat kenampakan tertinggi pada bentuk kreativitas menghargai fantasi (91,7%) dan terendah pada bentuk kreativitas kebebasan dalam ungkapan diri (54,1%).

Simpulan penelitian, pembelajaran seni rupa memiliki peran membentuk kreativitas peserta didik; 1) menyediakan materi dan media yang mengembangkan kreativitas, 2) memberikan motivasi dan kebebasan untuk mengekspresikan diri, dan 3) memberikan bimbingan dan penghargaan pada proses dan produk kreatif. Bentuk kreativitas yang dikembangkan berupa; tepat dalam mewujudkan gagasan, lentur dalam berpikir, bebas mengungkapkan diri, menghargai fantasi, terampil berkarya, percaya terhadap gagasan sendiri, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan. Saran penelitian; 1) sekolah hendaknya mendukung pembelajaran seni rupa agar berjalan sesuai dengan fungsinya, 2) guru hendaknya menjaga objektivitas dan cermat dalam memilih strategi pembelajaran seni rupa, 3) peserta didik hendaknya lebih aktif dalam pembelajaran seni rupa, 4) perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan kurun waktu lebih lama.

Kata kunci: kreativitas; pembelajaran seni rupa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERUMUSAN MASALAH	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 MANFAAT PENELITIAN	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 KAJIAN TEORI	6
2.1.1 Pendidikan Seni di Sekolah Dasar	6
2.1.2 Seni Rupa di Sekolah Dasar	7
2.1.3 Perkembangan Psikologis dan Seni Anak Usia Sekolah Dasar	9

2.1.4 Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar	11
2.1.5 Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar	15
2.1.6 Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar	20
2.2 KAJIAN EMPIRIS	25
2.3 KERANGKA BERPIKIR	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 PENDEKATAN PENELITIAN	29
3.2 PROSEDUR PENELITIAN	30
3.3 SUBJEK, LOKASI, DAN WAKTU PENELITIAN	30
3.4 POPULASI DAN SAMPEL	31
3.5 VARIABEL PENELITIAN	32
3.6 JENIS DAN SUMBER DATA	33
3.7 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	34
3.8 TEKNIK ANALISIS DATA	36
3.9 UJI KEABSAHAN DATA	47
3.10 INDIKATOR KEBERHASILAN	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	49
4.2 HASIL PENELITIAN	53
4.2.1 Peran Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V SDN Purwoyoso 03	54
4.2.2 Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Seni Rupa	73
4.3 PEMBAHASAN	117

4.3.1 Peran Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik.....	117
4.3.2 Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Seni Rupa	122
4.4 IMPLIKASI PENELITIAN	129
4.4.1 Implikasi Teori.....	129
4.4.2 Implikasi Praktis	130
4.4.3 Implikasi Pedagogis	131
BAB V PENUTUP	
5.1 SIMPULAN	132
5.2 SARAN.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	137



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kode informan mengenai kreativitas peserta didik.....	32
Tabel 3.2 Kriteria ketuntasan data kualitatif	40
Tabel 3.3 Kriteria ketuntasan pembelajaran seni rupa	43
Tabel 3.4 Kriteria ketuntasan kreativitas peserta didik	45
Tabel 4.1 SK dan KD pembelajaran seni rupa di kelas V A	51
Tabel 4.2 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan peran pembelajaran seni rupa	54
Tabel 4.3 Sintaks Model Kreatif-Progresif	65
Tabel 4.4 Hasil wawancara peddik mengenai pembelajaran seni rupa	66
Tabel 4.5 Rubrik penilaian gambar ilustrasi	72
Tabel 4.6 Daftar nilai informan materi menggambar ilustrasi	73
Tabel 4.7 Rata-rata skor dan persentase kreativitas seluruh informan.....	74
Tabel 4.8 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan kreativitas informan K01	75
Tabel 4.9 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan kreativitas informan K02	81
Tabel 4.10 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan kreativitas informan K03	86
Tabel 4.11 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan kreativitas informan K04	91
Tabel 4.12 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan kreativitas informan K05	96

Tabel 4.13 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan
 keativitas informan K06101

Tabel 4.14 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan
 keativitas informan K07106

Tabel 4.15 Perolehan skor observasi dan persentase keberhasilan
 keativitas informan K08112



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka berpikir.....	28
Bagan 3.1 Komponen dalam analisis data (Model <i>Miles and Huberman</i>)	37
Bagan 3.2 Triangulasi dengan tiga sumber	47
Bagan 3.3 Triangulasi dengan tiga teknik pengumpulan data.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gb. 4.1 Peta letak SDN Purwoyoso 03	50
Gb. 4.2 Peserta didik membantu menyiapkan ruangan kelas.....	55
Gb. 4.3 Guru menyiapkan media pembelajaran	55
Gb. 4.4 Guru menjelaskan materi pembelajaran	56
Gb. 4.5 Guru memberi kesempatan kepada pesdik untuk berpendapat	57
Gb. 4.6 Guru menampilkan media video tanpa suara	58
Gb. 4.7 Peserta didik berinisiatif membuat karya setelah melihat contoh	59
Gb. 4.8 Guru melakukan tanya jawab mengenai materi	60
Gb. 4.9 Pesdik berdiskusi tanpa arahan dari guru	61
Gb. 4.10 Suasana pembelajaran yang santai kondusif	62
Gb. 4.11 Guru menampilkan berbagai contoh gambar ilustrasi.....	64
Gb. 4.12 Guru menampilkan video rancangan atau langkah-langkah Menggambar.....	67
Gb. 4.13 Guru menjelaskan cara menggunakan alat gambar	68
Gb. 4.14 Guru berkeliling kelas	69
Gb. 4.15 Pesdik mengumpulkan hasil karyanya	70
Gb. 4.16 Guru memberi timbal balik positif terhadap karya pesdik	71
Gb. 4.17 Mading kelas V A.....	72
Gb. 4.18 Karya Lily (Informan K01) “Singa dan Gajah”	76
Gb. 4.19 Informan K01 sedang membuat karya gambar ilustrasi.....	77
Gb. 4.20 Informan K01 menggores dengan hati-hati.....	79
Gb. 4.21 Informan K01 saat diwawancarai peneliti.....	80

Gb. 4.22 Hasil Karya Nadia Maharani (Informan K02)	
“Kehidupan Makhhluk Hidup”	82
Gb. 4.23 Informan K02 saat menggunakan alat berkarya yang bervariasi	83
Gb. 4.24 Informan K02 saat proses membuat karya dengan percaya diri.....	85
Gb. 4.25 Karya Author Zeva (Informan K03) “Kancil di sore hari”	87
Gb. 4.26 Informan K03 sedang menggambar	
dengan berbagai alat gambar.....	88
Gb. 4.27 Informan K03 sedang mewarnai gambar dengan hati-hati.....	89
Gb. 4.28 Hasil karya Pandu Budi (Informan K04) “ <i>Bear and Deer</i> ”	92
Gb. 4.29 Informan K04 kesulitan menggambar rusa	93
Gb. 4.30 Informan K04 menghapus gambar	
menggunakan alat penghapus.....	94
Gb. 4.31 Hasil karya Informan K05 (Hana Azahra)	
“Makhhluk Laut”.....	97
Gb. 4.32 Hana membuat karya sesuai rancangan.....	98
Gb. 4.33 Informan K05 sedang membuat sketsa gambar.....	99
Gb. 4.34 Informan K05 sedang diwawancarai	100
Gb. 4.35 Karya Bunga (Informan K06) “Ikan di Laut”	102
Gb. 4.36 Informan K06 sedang melihat contoh dari guru.....	103
Gb. 4.37 Informan K06 sedang membuat karya sesuai	
dengan fantasinya	104
Gb. 4.38 Informan K06 memamerkan sketsa gambarnya	
dengan percaya diri	105

Gb. 4.39 Karya Dina Amalia “Kehidupan Makhluk Laut”	107
Gb. 4.40 Informan K07 berinisiatif membuat gambar	108
Gb. 4.41 Informan K07 berhati-hati dalam menggores.....	109
Gb. 4.42 Informan K07 menghapus gambar yang kurang baik baik (belum percaya diri)	110
Gb. 4.43 Hasil karya Informan K08 (Arya Setya) “Pemandangan Gunung”	113
Gb. 4.44 Informan K08 tidak malu menunjukkan karya yang belum selesai.....	115
Gb. 4.45 Informan K08 sedang mewarnai menggunakan krayon	116
Gb. 4.46 Informan K07 membuat karya kedua	129



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kisi-kisi instrumen penelitian.....	138
Lampiran 2. Instrumen penelitian	139
Lampiran 3. Hasil instrumen penelitian	151
Lampiran 4. Perhitungan data skor hasil observasi.....	174
Lampiran 5. Daftar nama peserta didik kelas V A	181
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Seni Rupa Kelas VA	183
Lampiran 7. Daftar Nilai SBK Kelas V A SDN Purwoyoso 03.....	188
Lampiran 8. Daftar dan denah fasilitas SDN Purwoyoso 03	190
Lampiran 9. Jenjang pendidikan guru dan karyawan SDN Purwoyoso 03	192
Lampiran 10. Daftar peserta didik SDN Purwoyoso 03 TA 2015/2016	192
Lampiran 11. Jadwal pelajaran kelas V A.....	193
Lampiran 12. Foto penelitian	194
Lampiran 13. SK Dosen Pembimbing Skripsi	197
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	198
Lampiran 15. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....	199
Lampiran 16. SK Dosen Penguji.....	200

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan seni di Indonesia pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di masukkan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Pendidikan seni budaya dan keterampilan memiliki peran penting dalam pengoptimalan potensi peserta didik. Depdiknas (2006) merumuskan peran tersebut sebagai berikut:

“pendidikan seni budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional”

Pemerintah dalam UU No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran SBK memiliki beberapa aspek kajian salah satunya adalah bidang seni rupa. Pembelajaran seni rupa adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif (Sumanto, 2006: 20).

Pembelajaran seni rupa memiliki tujuan mengembangkan keterampilan menggambar, menambahkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa peserta didik, menyediakan kesempatan

mengaktualisasi diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural (Salam dalam Sobandi, 2008: 74).

National Education Association Amerika Serikat merumuskan tujuan pembelajaran seni rupa antara lain; mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, mengembangkan dorongan-dorongan kreatif, mengembangkan daya penglihatan, membantu mengembangkan kemampuan menyatakan sesuatu, dan menyiapkan keterampilan bagi anak-anak (Retnowati dan Prihadi, 2010: 26) dan untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran seni rupa didesain untuk dapat menanamkan kreativitas dan sensibilitas peserta didik (Tumurang, 2006: 39). Fungsi pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, antara lain sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media bermain, sebagai media pengembangan bakat seni, sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir, dan sebagai media memperoleh pengalaman estetis (Sumanto, 2006: 21).

Salah satu aspek yang dikembangkan melalui pendidikan seni, khususnya pembelajaran seni rupa adalah kecerdasan kreativitas. *President's Committee on the Arts and Humanities* (2011) Amerika menyatakan bahwa seni dapat mengembangkan cara berpikir (*development of habits of mind*), termasuk juga cara berpikir kreatif. Prentice (2002) menyatakan bahwa pendidikan seni dapat membangkitkan respon kreatif dan ide personal, yakni belajar melalui proses dan prosedur seni (dalam Nilson dkk, 2013 (38(7)): 9).

Kreativitas adalah karakter seseorang yang didasari oleh dorongan dalam diri dan didukung oleh lingkungan yang membuat dirinya dapat menelurkan ide dan menciptakan hal baru yang berguna bagi dirinya maupun orang lain (Rhodes

dalam Munandar, 2014: 19-22). Kreativitas perlu ditanamkan sejak dini, khususnya pada tahun awal atau tahun dasar sekolah, yakni ketika pondasi pembelajaran dibangun dan pola-pola pengembangan masa depan diletakkan (Beetlestone, 2011: 1-2). Seseorang dapat berbuat lebih dari kemungkinan rasional dan pengetahuan yang ia miliki dengan kreativitas (Pribadi dalam Sudarma, 2013: 6).

Kreativitas juga memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Saparahayuningsih (2010, 1(1): 4) berpendapat bahwa peningkatan prestasi peserta didik tidak hanya bisa dilakukan melalui strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan kecerdasan tetapi juga melalui strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas peserta didik.

Pembelajaran seni rupa yang bagaimana yang dapat membentuk kreativitas peserta didik? Apakah ada peran nyata yang diberikan pembelajaran seni rupa terhadap kreativitas peserta didik? Perlu adanya penggalian tentang pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang mampu membentuk kreativitas peserta didik. Berdasarkan data awal yang diperoleh peneliti melalui Lembaga UPTD Kecamatan Ngaliyan, terdapat sekolah dasar yang melaksanakan praktik pembelajaran seni dengan baik dan dapat membentuk kreativitas peserta didik. Sekolah dasar tersebut adalah SDN Purwoyoso 03 yang terakreditasi A sejak tahun 2007.

Uraian latar belakang tersebut membuat peneliti memiliki kesimpulan awal bahwa pembelajaran seni rupa memang dapat membentuk kreativitas peserta didik sehingga peneliti berkeinginan melakukan penelitian analisis deskriptif tentang

pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang berjudul “Pembelajaran Seni Rupa dalam Membentuk Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah merupakan fokus persoalan yang berusaha dicari jawabannya. Pelaksanaan penelitian ini mencari jawaban mengenai beberapa masalah yang didapat berdasarkan uraian latar belakang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Bagaimanakah peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V SDN Purwoyoso 03?
- b. Bagaimanakah kreativitas peserta didik kelas V di SDN Purwoyoso 03 dalam pembelajaran seni rupa?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah.

- a. Mendeskripsikan peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik kelas V SDN Purwoyoso 03.
- b. Mendeskripsikan bentuk kreativitas peserta didik kelas V di SDN Purwoyoso 03 dalam pembelajaran seni rupa.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Setelah peneliti merumuskan simpulan yang menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, peneliti mengharapkan simpulan tersebut dapat memberi manfaat berupa.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi berupa rujukan dan konsep, yaitu bahwa pembelajaran seni rupa dapat membentuk kreativitas peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menambah wawasan serta mengambil pengalaman mengenai proses pembelajaran seni rupa yang efektif dalam membentuk kreativitas peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan prestasi belajar dan memperkaya pola pikir yang dimiliki melalui pembelajaran seni rupa yang membentuk kreativitas.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memiliki rujukan dan dasar dalam mengembangkan kebijakan mengenai pembelajaran seni terutama seni rupa berdasarkan hasil penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 KAJIAN TEORI

2.1.1 Pendidikan Seni di Sekolah Dasar

Seni adalah alat buatan manusia untuk menimbulkan efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya (Mundro dalam Tumurang, 2006: 6). Seni dapat dipelajari melalui proses pendidikan (belajar tentang seni) maupun dijadikan sarana dalam mencapai tujuan pendidikan (belajar melalui seni). Kurikulum pendidikan Indonesia menyebut konsep tersebut dengan pendidikan seni yang dilaksanakan di jenjang pendidikan dasar hingga atas.

Pendidikan seni di jenjang pendidikan dasar (sekolah dasar) dilaksanakan karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya dalam memenuhi kebutuhan perkembangan peserta didik, yakni memberikan pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi. Pendidikan seni memiliki tujuan mengembangkan peserta didik agar dapat memahami konsep seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global (Depdiknas, 2006).

Fungsi pendidikan seni di sekolah dasar adalah; 1) sebagai media ekspresi, 2) sebagai media komunikasi, 3) sebagai media bermain, 4) sebagai media pengembangan bakat seni, 5) sebagai media kreativitas, 6) sebagai media

pengembangan kemampuan berpikir, dan 7) sebagai media untuk memperoleh pengalaman-pengalaman estetis (Tumurang, 2006: 31-39).

Pendidikan seni di sekolah dasar dikategorikan ke dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan atau SBK dengan beberapa ruang lingkup seperti yang dijelaskan dalam UU No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi pendidikan. Ruang lingkup tersebut adalah.

- a. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
- b. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik.
- c. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- d. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.
- e. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional dan keterampilan akademik.

2.1.2 Seni Rupa di Sekolah Dasar

Seni rupa merupakan cabang seni yang berhubungan dengan rangsangan visual (Purwanto, 2016: 21). Salam (2001) berpendapat bahwa seni rupa merupakan kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang yang perwujudannya dapat berupa

karya dua dimensi (gambar dan lukisan) maupun tiga dimensi (patung, perabot, dekorasi, dan asesoris) (Sumanto, 2006: 7-8).

Karya seni rupa dapat dihasilkan melalui proses berkarya seni rupa, yaitu teknik yang digunakan dalam membuat suatu jenis karya seni rupa sesuai dengan media yang digunakan. Proses berkarya seni rupa yang dapat dipraktikkan anak SD adalah menggambar, mematung, mencetak, dan mendesain. Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda tajam pada bidang datar. Menggambar merupakan proses yang terintegratif dari melihat, memvisualisasikan, dan mengekspresikan *image*. Proses menggambar tidak hanya dapat dilakukan dengan mencontoh. Seseorang dapat menghasilkan gambar dari proses berimajinasi dan berkreativitas (Syakir dan Mujiyono, 2007: 7).

Terdapat berbagai macam jenis menggambar antara lain; 1) menggambar bentuk adalah mewujudkan kesan dari suatu bentuk benda yang dilihat, 2) menggambar ornamen/dekorasi merupakan kegiatan membuat gambar yang berbentuk hiasan bidang atau menghias benda, 3) menggambar ilustrasi adalah cara menggambar dengan tujuan menjelaskan atau menerangkan suatu cerita, 4) menggambar imajinasi adalah membuat gambar yang memberi kesempatan pada anak untuk menyatakan daya khayalnya, dan 5) menggambar ekspresi adalah pengungkapan perasaan dan emosi melalui kegiatan menggambar (Sumanto, 2006: 53-70).

Kegiatan menggambar membutuhkan media untuk mewujudkan karya. Media dalam gambar terdiri atas bahan, alat, dan teknik. Bahan menggambar dapat berupa kertas, kain, keramik, dan bidang datar lainnya. Alat menggambar

berupa pensil, *crayon/pastel*, pena dan tinta, *charcoal* (arang), kuas, cat air, *cutter* atau peruncing. Teknik menggambar terdiri atas;

- a. teknik linear, yakni teknik menggambar menggunakan pensil atau pena dengan menghasilkan arsiran yang menciptakan nilai gelap terang dan tekstur,
- b. teknik *dussel*, yakni menebalkan gambar dengan menggosokkan serbuk warna,
- c. teknik *stipel*, yakni menebalkan gambar dengan membentuk titik-titik yang diulang,
- d. teknik sapuan, yakni teknik menggambar dengan cara menyapukan cairan warna dengan kuas, dan
- e. teknik campuran, yakni menggambar dengan memadukan atau menggunakan 2 jenis pewarna (Syakir dan Mujiyono, 2007: 21-30).

Proses berkarya seni rupa dapat diajarkan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak, baik perkembangan psikologis maupun artistik.

2.1.3 Perkembangan Psikologis dan Seni Anak Usia Sekolah Dasar

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa dapat membentuk kreativitas peserta didik jika pemilihan materi dan strategi pembelajaran sesuai dengan perkembangan psikologis maupun artistik peserta didik. Anak usia sekolah dasar berumur antara 6 sampai kira-kira 13 tahun atau dalam istilah psikologi berada pada akhir masa kanak-kanak. Pada masa ini, ahli psikologi menamakannya dengan “usia kreatif”, adalah suatu masa yang menentukan apakah anak akan menjadi konformis atau menjadi pencipta karya yang baru dan orisinal. Pada masa

ini, dasar-dasar kemampuan dalam kegiatan kreatif berkembang secara sempurna (Hurlock, 2012: 147-148).

Masa intelektual pada usia sekolah dasar dibagi ke dalam dua fase, yakni masa kelas rendah SD (sekitar usia 6-9 tahun) dan masa kelas tinggi SD (sekitar usia 9-13 tahun). Sifat-sifat yang ditunjukkan pada anak usia kelas tinggi adalah adanya perhatian kepada kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit, realistik, ingin tahu, ingin belajar, memiliki minat kepada hal atau mata pelajaran tertentu. (Tumurang, 2006: 97-98).

Perkembangan seni anak dalam bidang seni rupa diungkapkan oleh Lowenfield (1982) yang merangkum periodisasi gambar anak melalui 5 tahapan, yaitu;

- a. masa mencoreng (2-4 tahun), merupakan masa awal ekspresi diri. Pada masa ini, gambar yang dibuat belum membentuk suatu ungkapan objek dan masih bertujuan untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua,
- b. masa pra-bagan (4-7 tahun), pada masa ini, anak mulai mengenal pola objek pada gambarnya dan mulai dapat mengontrol keterampilan tangannya,
- c. masa bagan (7-9 tahun), anak mulai menemukan bentuk-bentuk skema dengan lebih mantap dan kemampuan mengelola warna mulai tumbuh dengan cepat,
- d. masa kenyataan semu (9-11 tahun), anak mulai membuat gambar yang dipengaruhi pengamatannya terhadap lingkungan. Konsep gambar menjadi semakin jelas dan mendekati kenyataan, dan

- e. masa kealaman semu (11-12 tahun), anak-anak semakin berusaha menyesuaikan bentuk gambar yang mereka buat dengan bentuk alam. Pada masa ini, kreativitas anak mengalami kemerosotan karena kewajaran dan spontanitas kegiatan menggambar terganggu dengan pertimbangan akal (Purwanto, 2016: 117-121).

2.1.4 Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Pembelajaran memiliki pengertian suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan peserta didik atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Usman, 2013: 4). Pendapat lain mengenai pembelajaran diungkapkan oleh Knirk dan Gustafson (dalam Sobandi, 2008: 152-154) yang menjelaskan pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi, sedangkan pembelajaran seni rupa memiliki pengertian upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif (Sumanto, 2006: 20). Pelaksanaan pembelajaran seni rupa melibatkan berbagai komponen, baik komponen hidup (guru dan peserta didik) maupun komponen mati (media, model, tujuan, dsb) dan memiliki alur proses atau tahapan yang dapat dibagi menjadi kegiatan awal, inti, dan penutup. Komponen pembelajaran seni rupa dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Tujuan pembelajaran, merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran, yakni tujuan instruktusional khusus yang dijadikan

patokan dalam mengukur keberhasilan pembelajaran (Riyana, 2008: 8).

Tujuan tersebut tercantum pada dokumen RPP guru.

- b. Materi pelajaran, merupakan isi dari kurikulum yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topik atau sub topik dan rinciannya. Materi pelajaran dalam pembelajaran seni rupa adalah materi konsepsi (wawasan seni, sejarah seni, dasar dan prinsip seni, jenis seni), apresiasi seni (kritik seni dan apresiasi), serta praktik/kreasi seni (karya seni murni dan terapan).
- c. Model pembelajaran merupakan desain yang dirancang dalam menyusun kurikulum, mengatur peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam mendesain pengajaran. Pemilihan model pembelajaran, perlu mempertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran, dan sebagainya agar model tersebut dapat berfungsi dengan maksimal.

Beberapa model pembelajaran seni dan kerajinan yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD adalah; 1) model pembelajaran bermain, yakni upaya penciptaan suasana yang rileks, bebas terkendali, tanpa tekanan atau paksaan dalam belajar. Kebebasan dalam model ini adalah kebebasan mengembangkan ide, teknik atau cara yang disenangi anak, 2) model pembelajaran kreatif, yaitu model yang menciptakan iklim belajar yang menumbuhkan kreativitas anak didik, 3) model pembelajaran integratif, yaitu penggabungan atau pengombinasian materi terpisah, misal: menggabungkan antara seni rupa, seni music, kerajinan, dan tari atau pembelajaran SBK dengan matematika atau IPS, 4) model pembelajaran kooperatif, yakni pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga peserta didik

bekerja dan belajar satu sama lain untuk mencapai tujuan kelompok. Model kooperatif yang dapat mengembangkan pembelajaran seni adalah model *think-pair-share*, *numbered heads*, dan *jigsaw* (Tumurang, 2006: 98-104).

Model pembelajaran lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni, antara lain; 1) model aprentisip, model ini digunakan untuk menularkan keterampilan seni melalui percontohan guru atau pelatih yang ditirukan peserta didik. Model ini tidak mengembangkan inisiatif peserta didik karena guru hanya menularkan keterampilannya, 2) model pembelajaran progresif, yaitu model pembelajaran yang memberikan kebebasan pada peserta didik untuk berekspresi (peserta didik belajar secara aktif) melalui seni, 3) model akademik, yaitu proses pembelajaran di mana keterampilanataupun penciptaan didasari dengan teori-teori hasil penelitian dan berkiblad ke ilmu pengetahuan sehingga hasil belajar peserta didik dapat diduga sebelumnya (Soehardjo, 2011: 252-263).

- d. Media pembelajaran, didefinisikan sebagai berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar (Gagne dalam Asyhar, 2012: 7). Media yang digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar dapat berupa alat penunjang kegiatan menggambar, mencetak, dekorasi, membentuk, membangun, dan sebagainya sesuai dengan materi pelajaran yang dipelajari serta dapat berupa media yang berasal dari alam maupun buatan (Sumanto, 2006: 15).
- e. Evaluasi pembelajaran, merupakan suatu proses yang sistematis dari pengumpulan dan analisis suatu data unuk menentukan sejauh mana siswa

telah mencapai tujuan pembelajaran (Gronlund, dalam Riyana, 2008: 49). Pembelajaran seni rupa memiliki alat penilaian berupa; 1) evaluasi formatif, dilakukan dengan cara mengobservasi proses kerja yang hasilnya berupa catatan data (skala pengukuran, catatan anekdot atau portofolio) dan 2) tes perbuatan dalam bentuk berkarya teknik dan berkarya kreatif dalam batas karakteristik seni rupa anak-anak. Jenis tes perbuatan dapat berupa tes tingkah laku, prates, tes sambil jalan, dan pasca tes (Tumurang, 2006: 116-119).

- f. Guru (pendidik) dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan guru kelas yang belum tentu memiliki kemahiran dalam keterampilan seni. Namun dalam menjalankan tugasnya, guru dituntut untuk memiliki kompetensi yang harus dikuasai meliputi kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional, dan sosial.

Kaufman (1966) menjelaskan secara khusus tentang kompetensi guru seni rupa, yakni; 1) guru seni haruslah seseorang yang memiliki kesadaran untuk menyadarkan dan mengembangkan kemampuan dan potensi masing-masing peserta didik, 2) guru seni harus dapat menciptakan iklim yang cocok bagi peserta didik dalam merespon, belajar, dan mencipta, dan 3) guru seni seharusnya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas agar dapat mengembangkan dan menciptakan inspirasi bagi peserta didik (Sobandi, 2008: 164). Guru dituntut pula menguasai 8 keterampilan mengajar dalam melaksanakan pembelajaran. Keterampilan tersebut adalah keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran,

keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, serta keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan (Usman, 2013: 74-108).

- g. Subjek belajar (peserta didik), merupakan pusat perhatian dalam proses pembelajaran. Berbagai upaya yang dilakukan guru dalam proses belajar-mengajar bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa beserta komponennya dengan maksimal dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan, khususnya dalam membentuk kreativitas peserta didik.

2.1.5 Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar

Kreativitas secara luas memiliki pengertian, sikap atau karakter seseorang yang didasari oleh dorongan dalam diri dan didukung oleh lingkungan yang membuat dirinya dapat mengalami proses menelurkan ide atau gagasan sehingga dapat menciptakan suatu hal baru atau belum ada menjadi ada yang berguna bagi dirinya, masyarakat, maupun bangsa dan Negara serta dapat dipelajari atau dikembangkan melalui pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan pendapat Rhodes (1961) yang merumuskan definisi kreativitas ke dalam empat kategori, definisi pribadi, proses, produk, dan "*press*".

Pribadi kreatif merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis, yaitu intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian atau motivasi. Proses kreatif adalah proses dari; 1) kepekaan terhadap kesulitan, masalah, kesenjangan informasi, elemen yang hilang, sesuatu yang dipertanyakan, 2) membuat alternatif

dan memformulasikan hipotesis tentang kekurangan tersebut, 3) mengevaluasi dan menguji alternatif dan hipotesis, 4) memungkinkan merevisi dan menguji ulang alternatif dan hipotesis tersebut, dan terakhir 5) mengkomunikasikan hasilnya yang diungkapkan oleh Torrance (1988). Produk kreatif adalah, kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru. Definisi yang terakhir adalah “*press*” atau dorongan yang dapat berasal dari dalam diri (internal) maupun dari luar individu (eksternal). Dorongan dari luar misalnya lingkungan. Lingkungan yang tidak menghargai imajinasi atau fantasi, terlalu menekankan pada tradisi, dan kurang terbuka terhadap hal baru tidak dapat membentuk kreativitas seseorang (Munandar, 2014: 20-22).

Kreativitas yang berkaitan dengan pengajaran terbagi menjadi beberapa pengertian, yakni 1) kreativitas sebagai sebuah bentuk pelajaran, yakni kreativitas sebagai alat interpretasi konsep-konsep abstrak yang akan membantu menginformasikan pembelajaran lainnya, 2) representasi, yakni kreativitas sebagai alat mengekspresikan diri atau seni ekspresi, 3) originalitas, yakni jenis kreativitas yang berkaitan dengan membuat koneksi atau keterkaitan yang tidak biasa, gagasan terasingkan, yang sebelumnya tidak saling terhubung, 4) berpikir dengan kreatif, aspek ini memungkinkan orang yang sedang menyelesaikan masalah untuk memunculkan solusi-solusi yang berbeda dan yang tadinya tidak terlihat jelas, 5) alam yang memiliki pengertian sebagai dorongan yang melibatkan interaksi emosional antara individu dan lingkungan, 6) produktivitas, merupakan kreativitas yang menghasilkan produk kreatif (Beetlestone, 2011: 2-6).

Kreativitas dalam pembelajaran seni rupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan kedalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya. Keterampilan berkarya seni rupa itu sendiri berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam; 1) mengolah media ungkap sesuai alat yang digunakan waktu berkarya, 2) ketepatan dalam mewujudkan gagasan ke dalam karya seni, dan 3) kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik berkarya seni rupa.

Boden menjelaskan 3 bentuk kreativitas, yakni kreativitas yang lahir dalam bentuk kombinasi, yakni mengombinasikan bahan-bahan yang sudah ada baik berupa ide atau produk sehingga melahirkan hal baru, kreativitas yang lahir dalam bentuk eksplorasi, yakni berupaya melahirkan sesuatu yang baru dari sesuatu yang belum tampak sebelumnya, dan kreativitas yang lahir dalam bentuk transformasional, yakni mengubah dari gagasan pada suatu tindakan praktis (Sudarma, 2013: 25-27). Bentuk kreativitas seni rupa anak sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yakni praktek berkarya kreatif dan bereksplorasi melalui media seni rupa.

Praktek berkarya kreatif seni rupa sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua jenis kegiatan, yakni kegiatan seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi. Kegiatan seni rupa dua dimensi meliputi; menggambar bebas, melukis dengan jari, menggambar teknik membuat sederhana, permainan warna, mewarnai gambar, menggambar ekspresi atau menggambar bebas, aplikasi mosaik, montase, dan

kolase, mencetak/seni grafis, kerajinan kertas, serta kerajinan anyaman. Kegiatan seni rupa tiga dimensi meliputi; membentuk/membuat model mainan secara bebas, membentuk bangun kubus, merangkai/meronce, menghias benda dan lainnya. Bereksplorasi melalui media seni rupa, yaitu peserta didik dikenalkan dengan jenis media (bahan praktek) seni rupa dan teknik penggunaannya selanjutnya, peserta didik dibiarkan secara kreatif menjelajah, mencoba, dan menemukan penggunaan media seni yang diwujudkan ke dalam berbagai bentuk karya seni rupa. Contohnya adalah menggambar bebas dengan menggunakan berbagai jenis alat seperti pensil warna, krayon, spidol warna, dan sejenisnya (Sumanto, 2006: 36).

Treffinger (1981) mengatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisasi dalam tindakan. Peserta didik kreatif adalah biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan bermain dengan ide, konsep, atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan. Secara umum, peserta didik yang kreatif memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru, yakni melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang, menghargai hasil karya teman, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa atau inisiatif, dan selalu ingin tahu.
- b. Lentur (fleksibel) dalam berpikir, yakni menghasilkan karya orisinal, teliti dan tekun dalam mengerjakan tugas, tidak cepat putus asa, dan terorganisasi dalam tindakan.

- c. Bebas dalam mengungkapkan diri, yakni tidak takut membuat kesalahan dan memiliki pendirian.
- d. Menghargai fantasi, yakni imajinatif, memiliki kinerja yang tinggi, bersemangat, dan bertindak dengan penuh kejutan.
- e. Berminat terhadap kegiatan kreatif, yakni menyukai kegemaran dan aktivitas menarik, tertarik melakukan hal baru, dan tertarik pada hal yang rumit.
- f. Percaya terhadap gagasan sendiri, yakni percaya diri, berani berbeda dan menonjol.
- g. Mandiri dalam memberikan pertimbangan, yakni tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui oleh orang lain (Munandar, 2014: 35-37).

Berdasarkan teori yang disampaikan Sumanto (2006) mengenai praktik berkarya seni rupa dan ciri umum peserta didik kreatif oleh Munandar (2014), peneliti merumuskan beberapa ciri peserta didik yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran seni rupa, sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru, yakni memandang objek seni rupa dari berbagai sudut pandang, menghargai hasil karya seni rupa orang lain, bersedia mengambil resiko dalam mencampur warna atau mengangkat tema, mempunyai prakarsa atau inisiatif dalam membuat karya seni rupa, dan sering mengajukan pertanyaan seputar objek seni rupa.
- b. Lentur (fleksibel) dalam berpikir, yakni menghasilkan karya seni rupa yang orisinal, teliti dan tekun dalam mengerjakan tugas dalam pembelajaran seni

rupa, tidak cepat putus asa dalam menyelesaikan tugas atau karya seni rupa, dan memiliki rancangan yang jelas dalam membuat karya seni rupa.

- c. Bebas dalam mengungkapkan diri, yakni tidak takut membuat kesalahan dalam mengembangkan gagasannya membuat karya seni rupa dan memiliki pendirian dalam membuat karya.
- d. Menghargai fantasi, yakni imajinatif dalam memilih tema karya seni rupa, memiliki kinerja yang tinggi dalam membuat karya seni rupa, bersemangat dalam pembelajaran seni rupa, dan bertindak dengan penuh kejutan dalam pembelajaran seni rupa.
- e. Berminat terhadap kegiatan kreatif, yakni antusias dalam pembelajaran seni rupa, berpartisipasi aktif dalam kegiatan berkarya seni rupa, dan tertarik memilih tema berkarya seni rupa yang rumit.
- f. Percaya terhadap gagasan sendiri, yakni percaya diri dengan proses dan hasil karya yang dijalani, serta berani berbeda dan menonjol dari teman yang lain dalam pembelajaran seni rupa.
- g. Mandiri dalam memberikan pertimbangan, yakni tidak takut untuk membuat kesalahan dan mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran seni rupa.

2.1.6 Pembentukan Kreativitas Melalui Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Kreativitas merupakan keterampilan yang dapat dibentuk. Pembentukan tersebut dapat dilakukan melalui desain pembelajaran yang guru terapkan. Alasan pentingnya kreativitas ditumbuhkan pada diri peserta didik adalah berdasarkan

pendapat Gardner yang menyatakan kreativitas merupakan komponen yang penting dan perlu dikembangkan karena tanpa kreativitas, pembelajar hanya akan bekerja pada tingkat kognitif paling sempit, yaitu hafalan (Beetlestone, 2011: 28).

Munandar (2014: 31-32) merumuskan alasan pembentukan kreativitas adalah; 1) dengan berkreasi orang dapat mengaktualisasikan dirinya, dengan demikian kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi manusia dapat terpenuhi, 2) kreativitas atau berpikir kreatif masih kurang diperhatikan dalam pendidikan, padahal berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, 3) bersibuk diri dengan cara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan namun juga memberikan kepuasan individu, dan 4) kualitas hidup manusia akan meningkat dengan kreativitas. Kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada pengembangan kreativitas berupa ide, teknologi, dan penemuan baru yang akan meningkatkan kualitas hidup.

Pembelajaran seni rupa dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang kreatif jika dilaksanakan dengan kondisi yang mendukung kebebasan peserta didik dalam berkreasi. Penciptaan kondisi yang mendukung tersebut melibatkan berbagai komponen. Bentuk pembelajaran seni rupa yang dapat membentuk kreativitas peserta didik adalah:

- a. kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan minat anak. Moyles (1989) menyatakan dalam mendorong kreativitas, guru harus menyediakan teknik-teknik dan bahan-bahan yang sesuai bagi anak (Beetlestone, 2011: 155&171). Misalnya dalam pembelajaran seni rupa

materi menggambar, peserta didik diarahkan untuk menggambar menggunakan pensil terlebih dulu kemudian menggunakan pensil warna, krayon, dsb. Hal tersebut juga dapat meningkatkan keterampilan berseni anak secara bertahap. Objek gambar juga disesuaikan dengan minat anak. Guru hanya memberikan tema sehingga peserta didik dapat terarah dalam mengeksplorasi idenya,

- b. kegiatan kreatif hendaknya dilakukan dalam suasana santai tanpa tekanan untuk berprestasi, yakni guru tidak memaksa peserta didik untuk menggambar persis dengan contoh yang diberikan atau peserta didik tidak ditekan untuk menghasilkan karya yang menurut guru bagus. Kreativitas seseorang dapat berkembang dengan baik bila mendapat dorongan (motivasi) dari luar. Motivasi tersebut berupa kondisi lingkungan yang memiliki keamanan psikologis, yaitu menerima setiap individu sebagaimana adanya, mengusahakan suasana yang di dalamnya tidak ada evaluasi eksternal yang mengancam, dan memberikan pengertian secara empatik, dan kebebasan psikologis, yaitu memberikan kesempatan yang luas bagi individu dalam mengekspresikan dirinya (Munandar, 2014: 33),
- c. memberi kesempatan pada peserta didik untuk bebas berekspresi menggunakan media seni rupa seperti pensil, pensil warna, kertas, plastisin, cat, dan sebagainya. Guru perlu menghadirkan contoh gambar atau produk untuk merangsang kepekaan visual peserta didik, yakni untuk mendorong kesadaran indra visual, dibutuhkan media berupa pajangan dua dimensi seperti lukisan dan gambar (Beetlestone, 2011: 155). Benda-benda seni dan

kerajinan (*art and craft*) memiliki daya dorong yang besar dalam menciptakan suasana kreatif (Purwanto, 2016: 163),

- d. menanyakan kepada peserta didik tentang judul, tema atau cerita dari karya yang dibuat agar guru dapat lebih paham ungkapan/ekspresi yang ia maksud. Hal tersebut juga dapat memudahkan guru dalam membimbing proses kerja secara lebih terarah dan guru dapat memahami perasaan peserta didik (Sumanto, 2006: 38),
- e. produk atau hasil kreativitas bukanlah tujuan akhir yang terlalu penting, melainkan proses yang dilakukan peserta didik dengan kesenangan pekerjaan yang dilakukan. Fryer (1996) mengungkapkan bahwa fitur atau ciri dari orang yang sangat kreatif adalah mereka yang bersedia untuk bekerja keras guna mencapai tujuan (Beetlestone, 2011: 95-100). Pembelajaran seni rupa dimaksudkan untuk membentuk *multiple intelegence* sehingga penilaian proses kerja merupakan bagian yang penting dan tak terpisahkan dari pembelajaran,
- f. memberi motivasi dan rangsangan sebelum memulai kegiatan berkarya, yaitu yang berkaitan dengan pengalaman dan kemampuan yang dimiliki peserta didik. Misalnya dengan membahas proses kerja dari karya sebelumnya dan menghadirkan contoh-contoh yang membuat ia semangat. Contoh gambar memberikan energi pada anak untuk berimajinasi, keberanian untuk berekspresi, mengajarkan berbagai macam emosi, dan memberinya ide untuk menyelesaikan masalah (Purwanto, 2016: 79),

- g. menyediakan tempat yang memadai untuk melakukan kegiatan berkreasi seni rupa baik di dalam ruangan atau di luar ruangan dengan waktu yang cukup, sesuai dengan tingkat kesulitan karya yang dibuat. Purwanto (2016) berpendapat bahwa penyebab hilangnya minat anak pada kreativitas adalah karena kesempatan dan waktu anak yang semakin sempit untuk berkreasi, dan
- h. memajang atau memamerkan hasil kreasi anak pada tempat/ruang kelas, sehingga anak dapat melihat dan menilai secara langsung hasil kreativitasnya.

Pembentukan kreativitas dapat dilakukan melalui pembelajaran dimana guru; 1) menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya dengan tidak mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, 2) menciptakan lingkungan yang mendorong dan mendukung berkembangnya kreativitas, 3) memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif dengan memberikan sarana dan prasarana yang diperlukan serta memberikan waktu bagi peserta untuk bersibuk dalam kegiatan kreatif, dan 4) menghargai produk kreativitas peserta didik (Munandar, 2014: 45-46).

Beetlestone (2011: 2-6) menyatakan kreativitas dapat dibentuk melalui kegiatan pembelajaran yang mengembangkan *skill* keingintahuan, kemampuan menemukan, eksplorasi, pencarian kepastian, dan antusias, memenuhi kebutuhan ekspresi peserta didik, melibatkan interaksi emosional peserta didik dengan lingkungan, melibatkan pembuatan, membiasakan peserta didik membuat koneksi yang unik, tidak dapat ditiru, dan independen, serta memunculkan solusi-solusi yang berbeda.

2.2 KAJIAN EMPIRIS

Beberapa penelitian telah dilakukan yang menghasilkan fakta bahwa pendidikan seni dapat meningkatkan prestasi belajar, *soft skill*, khususnya kreativitas peserta didik.

Penelitian oleh Caroline Nilson, dkk pada tahun 2013 dengan judul “*Creative Arts: An Essentials Element in the Teacher’s Toolkit When Developing Critical Thinking in Children*” menjelaskan bahwa kreativitas atau berpikir kritis menjadi komponen penting dalam kurikulum pedagogis untuk peserta didik dan hal yang dapat mengembangkan berpikir kritis tersebut adalah *creative arts*. Penelitian menyarankan pengajar dan pendidik untuk dapat menguasai seni kreatif agar dapat mengembangkan komponen berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Dynna Wahyu Perwita Sari pada tahun 2013 melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari bermain Secara Individu dan Kelompok” menunjukkan hasil analisis tidak ada pengaruh kegiatan bermain plastisin yang merupakan kegiatan seni rupa terhadap kreativitas anak, baik ditinjau dari bermain sendiri maupun kelompok.

“*Investigating Interrelations in Visual Arts Education: Aesthetic Enquiry, Possibility Thinking and Creativity*” menghasilkan adanya hubungan antara seni rupa berupa *artworks* dalam mengembangkan estetik inkuiri kemudian berpengaruh pada cara berpikir imajinatif anak yang kemudian membentuk kreativitas anak. Penelitian tersebut dilakukan oleh Victoria Pavlou tahun 2013.

Pada tahun 2012 *National Coalition for Core Arts Standards* (NCCAS) di Amerika melakukan penelitian dengan judul *Child Development and Arts Education: A Review of Current Research and Best Practice* menemukan bahwa seni memiliki manfaat dalam tiga aspek, yakni fisik, kognitif, dan sosial atau emosional pada setiap jenjang kehidupan peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, seni memiliki manfaat, yakni peserta didik dalam segi fisik atau motorik seni meningkatkan motorik halus peserta didik, dalam segi kognitif ditemukan bahwa peserta didik memiliki keingintahuan yang tinggi karena bertambahnya wawasan mereka tentang keanekaragaman dunia yang kompleks melalui seni, dalam segi sosial atau emosional peserta didik memiliki kecakapan bersosialisasi yang terus meningkat, seperti pertemanan, kerja sama tim, dsb. Namun pada usia ini (sekolah dasar), kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan kreatif berkurang. NCCAS merekomendasikan guru untuk dapat membuka ruang bagi peserta didik mengekspresikan dirinya dan berkesperimen dengan ide baru.

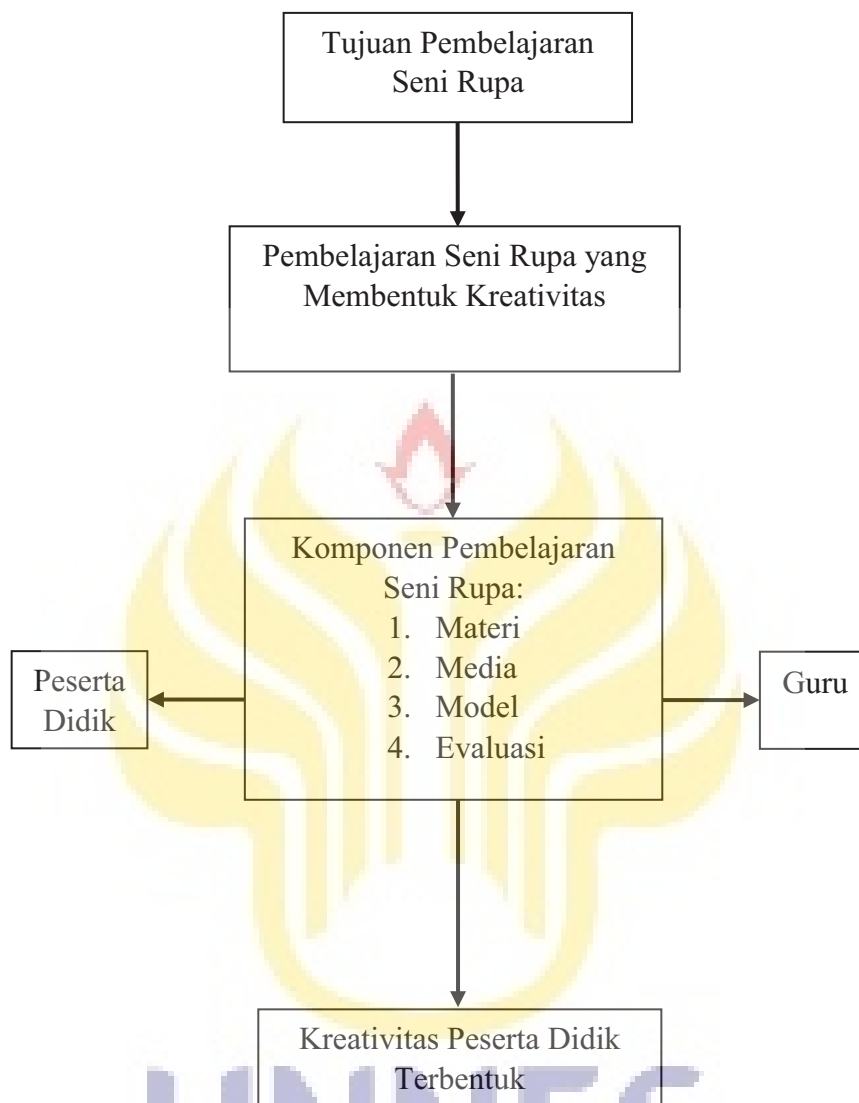
Penelitian senada dilakukan di Skotlandia dengan mengembangkan pendekatan pembelajaran interdisiplin oleh guru dalam kurikulum untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif berjudul "*A Teacher's Repertoire: Developing Creative Pedagogies*" oleh Sharsmitha Das, dkk tahun 2011 yang menghasilkan bahwa dalam membentuk kreativitas peserta didik, guru dapat menggunakan mata pelajaran seni sebagai alat dalam membelajarkan seluruh kurikulum atau *Arts as a Tool for Learning Across the Curriculum* (ATLAC).

2.3 KERANGKA BERPIKIR

SDN Purwoyoso 03 memiliki kualitas pembelajaran yang baik, begitu juga pembelajaran seni rupa. Sekolah menyusun tujuan institusi dan dikembangkan menjadi tujuan instruksional dalam melaksanakan program pembelajaran. Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi anak, terutama kreativitas peserta didik. Peran tersebut dapat muncul apabila guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran seni rupa dengan maksimal yang melibatkan berbagai komponen pembelajaran, antara lain; 1) materi, yaitu substansi yang akan disampaikan dalam pembelajaran, 2) media, merupakan berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar, 3) model pembelajaran, yaitu desain yang dirancang dalam melakukan proses pembelajaran, dan 4) evaluasi, yaitu alat ukur ketercapaiannya tujuan.

Melalui pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan baik, serta pengondisian komponen pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran seni rupa yang membentuk kreativitas, maka diharapkan peran pembelajaran seni rupa dapat dirasakan dan kreativitas peserta didik dapat terbentuk.

Pengumpulan data yang bersumber dari guru, peserta didik, dan dokumen, diharapkan dapat menggambarkan pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik serta mendeskripsikan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Kerangka berpikir tersebut dapat ditampilkan melalui bagan sebagai berikut.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah.

5.1.1 Peran pembelajaran seni rupa dalam membentuk kreativitas peserta didik

Peran pembelajaran seni rupa meliputi; 1) menyediakan materi dan media yang mengembangkan kreativitas peserta didik, yakni materi yang sesuai dengan perkembangan peserta didik dan media yang bervariasi yang dapat membangkitkan gagasan-gagasan baru, 2) memberikan motivasi dan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan diri, yakni menciptakan kondisi pembelajaran yang santai tanpa tekanan serta memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran, dan 3) memberikan bimbingan dan penghargaan pada proses dan produk kreatif peserta didik, yakni menghargai setiap perkembangan, perbedaan, dan keunikan yang ada pada diri peserta didik serta membimbing peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilannya dalam berkarya maupun mengungkapkan ide.

5.1.2 Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa

Bentuk kreativitas peserta didik tersiri atas; tepat dalam mewujudkan gagasan, lentur dalam berpikir, bebas mengungkapkan diri, menghargai fantasi, terampil berkarya, percaya terhadap gagasan sendiri, dan mandiri dalam memberikan pertimbangan.

5.2 SARAN

Saran penelitian ini adalah:

a. Sekolah

Hendaknya terus mengawasi dan mendukung pembelajaran seni rupa agar dapat berjalan sesuai dengan fungsinya, yakni membentuk kreativitas peserta didik.

b. Guru

Hendaknya dapat menjaga objektivitas dalam proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar seni rupa serta cermat dalam memilih media dan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif membentuk kreativitasnya.

c. Peserta Didik

Diharapkan lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan pembelajaran.

d. Peneliti

Perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan kurun waktu lebih lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Beetlestone, Florence. 2011. *Creative Learning: Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Peserta didik*. Terjemahan Y. Narulita. Bandung: Nusamedia
- Das, Sharsmistha, dkk. 2013. A Teacher's Repertoire: Developing Creative Pedagogies. *International Journal of Education and the Arts*. 12(15): 1-40
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Hurlock, Elizabeth B. 2012. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga
- Moleong, J. Lexy. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nilson, Caroline, dkk. 2013. Creative Arts: An Essentials Element in the Teacher's Toolkit When Developing Critical Thinking in Children. *Australian Journal of Teacher Education*. 38(7). 1-17
- Paul, Richard dan Linda Elder. 2008. *The Nature and Function of Critical and Creative Thinking*. Dillon Beach, CA: Foundation of Critical Thinking
Diunduh di [http://www.criticalthinking.org/files/CCThink_6.12.08.pdf]
tanggal 14 Februari 2016

- Pavlou, Victoria. 2013. Investigating Interrelations in Visual Arts Education: Aesthetic Enquiry, Possibility Thinking and Creativity. *International Journal of Education Through Arts*. 9(1): 71-88
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assement Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdikbud
- President's Committee on the Arts and the Humanities of America (PCAH). 2011. *Reinvesting in Arts Education: Winning America's Future Through Creative Schools*. Washington, DC diunduh di [http://www.pcah.gov/sites/default/files/PCAH_Reinvesting_4web_0.pdf] tanggal 14 Februari 2016
- Purwanto, Setyoadi. 2016. *Pendidikan Karakter Melalui Seni*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Retnowati, Tri Hartiti dan Bambang Prihadi. 2010. *Pembelajaran Seni Rupa*. Yogyakarta: UNY press
- Riyana, Cipi. 2012. *Komponen-komponen Pembelajaran*. Bandung: UPI Press
- Saparhayuningsih, Sri. 2010. Peningkatan Kecerdasan dan Kreativitas Peserta didik. *Kreatif (Jurnal Kependidikan Dasar)*. 1(1): 1-6
- Sari, Dynna WP. 2013. Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. 2(3): 218-225
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset
- Soehardjo. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia
- Sudarma. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Syakir dan Mujiyono. 2007. *Bahan Ajar Tertulis: Gambar 1*. Semarang: Unnes Press
- The Collage Board of The National Coalition for Core Arts Standards. 2012. *Child Development and Arts Education: A Review of Recent Research and Best Practices*. New York. Diunduh di [<https://nccas.wikispaces.com/file/view/NCCAS+Child+Development+Report.pdf>] tanggal 14 Februari 2016
- Tumurang, Hetty. 2006. *Pembelajaran Kreativitas Seni Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Ulfatin, Nurul. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Malang: MNC Publishing
- Usman, Moh. Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Lampiran 13. SK Dosen Penguji



KEMENTERIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung A4,, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 0248660106
 Laman: www.pgsd.unnes.ac.id, surel: pgsd@mail.unnes.ac.id

No. : 4508/UN37.1.1./KM/2016
 Lamp. :
 Hal : Surat Tugas Panitia Ujian Sarjana

Dengan ini kami tetapkan bahwa ujian Sarjana Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk jurusan Pendidikan Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

I. Susunan Panitia Ujian:

a. Ketua : Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 b. Sekretaris : Drs Isa Ansori, M.Pd
 c. Pembimbing Utama : Atip Nurharini, S.Pd., M.Pd.
 d. Pembimbing Pendamping : Dra Arini Estiastuti, M.Pd
 e. Penguji : Dra Yuyarli, M.Pd

II. Calon yang diuji:

Nama : Hesti Febrina Rizqi
 NIM/Jurusan/Program Studi : 1401412416/Pendidikan Sekolah Dasar
 /Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
 Judul Skripsi : Peran Pembelajaran Seni Rupa dalam Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik Kelas V di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang

II. Waktu dan Tempat Ujian:

Hari/Tanggal : Kamis / 18 Agustus 2016
 Jam : 08:00:00
 Tempat : R.Ujian PGSD
 Pakaian :

UNNES
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 8 Agustus 2016
 Dekan,

Tembusan

1. Ketua Jurusan PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
2. Calon yang diuji



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001