



**ANALISIS PEMBELAJARAN SBdP SENI RUPA
DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK DI SDN 1 NGAMPELKULON
KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Kurnia Iga Marystyana
1401416289

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**



**ANALISIS PEMBELAJARAN SBdP SENI RUPA
DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS
PESERTA DIDIK DI SDN 1 NGAMPELKULON
KABUPATEN KENDAL**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Kurnia Iga Marystyana
1401416289

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul "Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal", karya

nama : Kurnia Iga Marystyana

NIM : 1401416289

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

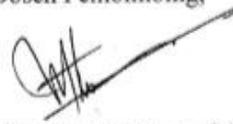
Diketahui Oleh,

Koorprodi PGSD Tegal,



Semarang, 8 April 2020

Dosen Pembimbing,



Moh Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19770725 200801 1 008

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal" karya,

nama : Kurnia Iga Marystyana

NIM : 1401416289

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari 2020.

Tegal, 15 April 2020

Panitia Ujian


Ketua
Achmad Rifa'i RC, M.Pd.
NIP. 19590821 198403 1 001

Sekretaris,


Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.
NIP 19630721 198803 1 001

Penguji I


Eka Titi Andaryani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19831129 200812 2 003

Penguji II


Ika Ratmaningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 19820814 200801 2 008

Menyetujui,
Pembimbing/Penguji III


Moh Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.
NIP. 19770725 200801 1 008

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Kurnia Iga Marystyana

NIM : 1401416289

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

judul : Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa dalam Pengembangan
Kreativitas Peserta Didik di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten
Kendal

menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 April 2020

METERAI
TAMPEL
448DEAFF910546045
6000
TAMPEL

Peneliti

Kurnia Iga Marystyana
1401416289

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Strength does not come from winning. Your struggles develop strength. When you go through hardships and decide not to surrender, that is strength.
(Mahatma Gandhi)
2. You are braver than you believe, stronger than you seem, and smarter than you think. (Pooh)
3. I'm so proud of me. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuku tercinta; sosok yang selalu hadir di setiap terangku, bahkan untuk setiap gelapku. Terimakasih atas dukungan dan doanya untukku.
2. Kakakku Raga yang selalu mendukung dan membantuku. Terimakasih banyak bro.

ABSTRAK

Marystyana, Kurnia Iga. 2020. *Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Moh Fathurrahman, S. Pd., M.Sn.

Kata Kunci: analisis, pembelajaran SBdP seni rupa, pengembangan kreativitas peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan digunakan sebagai wadah pengembangan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, makadari itu pendidik juga harus berpikiran kreatif pula dalam mengembangkan pembelajaran yang ada. Sangat penting bagi pendidik dapat menguasai kelas, untuk itulah kreativitas pendidik sangat diperlukan saat pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa di SDN 1 Ngampelkulon dalam pengembangan kreativitas peserta didik; (2) menganalisis hambatan dalam pembelajaran; (3) mendeskripsikan tindak lanjut yang diberikan oleh pendidik sebagai upaya mengatasi hambatan yang ada dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data di lapangan, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. (1) Pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa dilaksanakan secara kondisional dengan menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran, penggunaan pola pembelajaransesuai dengan rancangan pembelajaran, penugasan disesuaikan dengan materi, pengembangan kreativitas dilakukan dengan memberikan kebebasan berkarya pada peserta didik, dan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik; (2) Hambatan pembelajaran ini diantaranya yaitu pada terbatasnya kemampuan teknik pendidik, pengondisian peserta didik, jadwal pembelajaran, dan Ketidaktersediaan Perlengkapan Pembuatan Karya; (3) Tindak lanjut yang diberikan yaitu pada penguasaan teknik peserta didik menggunakan sumber belajar internet untuk memperdalam materi, pada pengondisian peserta didik yaitu dengan cara menegur dan memberi pertanyaan, pada jadwal pembelajaran dilaksanakan secara kondisional, sementara pada perlengkapan pembuatan pendidik dan peserta didik bekerjasama untuk mempersiapkan perlengkapan membuat karya sebelum pembelajaran.

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi dan masukan bagi pendidik dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal-hal yang perlu dilakukan pendidik yaitu guru hendaknya mempelajari konsep dan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Pendidik juga perlu mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan baik, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan inovatif, agar siswa lebih aktif.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Pembelajaran SBdP Seni Rupa dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik di SDN 1 Ngampelkulon Kabupaten Kendal”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Ahmad Rifa’I, RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tegal, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
5. Moh Fathurrahman, S.Pd., M.Sn., Dosen Pembimbing.
6. Antonius Ngatijem, S. Pd., Maryam, S.Pd., Kusmani, S.Pd., Guru Kelas SDN 1 Ngampelkulon.
7. Sahabatku tersayang Holo-holo, kos Sumanti, Cepumania dan sahabat-sahabat sayang yang selalu ada dalam prosesku.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 15 April 2020

Peneliti,

Kurnia Iga Marysyana

1401416289

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR SINGKATAN	x
GLOSARIUM	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB	
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	12
II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	14
2.2 Kajian Empiris	49
2.3 Kerangka Berpikir.....	64
III. METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	68
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	69
3.3 Prosedur Penelitian	69
3.4 Data dan Sumber Data	72

3.5	Teknik dan Instrumen Pengumpul Data.....	75
3.6	Teknik Keabsahan Data	77
3.7	Teknik Analisis Data.....	80
IV.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian	85
4.2	Pembahasan.....	106
4.3	Implikasi Penelitian	116
V.	PENUTUP	
5.1	Simpulan	118
5.2	Saran	120
	DAFTAR PUSTAKA	122
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	129

DAFTAR SINGKATAN

D	Dokumentasi
O	Observasi
RPP	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran
SBdP	Seni Budaya dan Prakarya
W	Wawancara

GLOSARIUM

Apersepsi, pengamatan secara sadar tentang segala sesuatu dalam diri yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide baru.

Evaluasi, penilaian.

Kreativitas, kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi; kekreatifan.

Implementasi, implementasi merupakan proses pelaksanaan kebijakan yang telah ditetapkan berdasarkan peraturan yang berlaku.

Pembelajaran, pembelajaran merupakan kegiatan penanaman dan perubahan perilaku melalui proses transfer ilmu oleh guru dan siswa secara berkesinambungan yang menghasilkan suatu pengetahuan.

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
4.1	Jumlah Peserta Didik Tahun 2020	88
4.2	Data Tenaga Pendidik dan Karyawan.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Karya gambar anak tipe visual.....	30
2.2	Karya gambar anak tipe haptic	30
2.3	Karya gambar anak masa goresan.....	31
2.4	Karya gambar anak masa pra-bagan	31
2.5	Karya gambar masa bagan	32
2.6	Karya gambar masa realisme	32
2.7	Karya gambar masa naturalisme semu	32
2.8	Karya gambar masa penentuan	32
2.9	Skema Kerangka Berpikir.....	67
3.1	Skema Model Interaktif Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman.....	83
4.1	Tampak Depan Sekolah	87
4.2	Peta Lokasi SDN 1 Ngampelkulon	87
4.3	Halaman Sekolah	89
4.4	Parkir Sepeda	90
4.5	Prestasi SDN 1 Ngampelkulon	91
4.6	Pelaksanaan pembelajaran di kelas	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data	133
2. Pengkodean (Coding).....	135
3. Data Informan dan Materi Wawancara	136
4. Data Informan dan Waktu Pengambilan Data	137
5. Pedoman Wawancara Kepala Sekolah.....	139
6. Pedoman Wawancara Pendidik.....	140
7. Pedoman Wawancara Peserta didik	145
8. Catatan Lapangan.....	147
9. Catatan Observasi	218
10. Catatan Dokumentasi	240
11. Reduksi Data	242
12. Display Data.....	268
13. Kesimpulan	269
14. Dokumentasi Observasi	280
15. Dokumentasi Wawancara.....	283
16. Lembar Catatan Aktifitas Penelitian	286
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	288
18. Penilaian.....	315
19. Surat Ijin Penelitian.....	327
10. Surat Keterangan Penelitian	328
21. Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi	329
22. Daftar Jurnal.....	330

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan skripsi ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Berikut penjelasan selengkapnya.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan pembangunan sumber daya manusia. Pendidikan digunakan untuk mengembangkan individu yakni khususnya peserta didik di dalam suatu bangsa untuk mencapai kebutuhan hidup. Selain itu, pendidikan digunakan sebagai pengantar peserta didik nantinya saat terjun ke masyarakat, sehingga nantinya peserta didik akan siap menghadapi permasalahan-permasalahan yang ada dan mengetahui bagaimana pemecahannya.

Peserta didik merupakan agen perubahan bangsa yang membutuhkan bimbingan agar sesuai dengan arah dan tujuan dari pendidikan, karena pendidikan merupakan hal penunjang kehidupan manusia. Kualitas pendidikan suatu bangsa menjadi tolok ukur kemajuan bangsa itu sendiri. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 disebutkan,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Tujuan pendidikan yang termuat dalam pasal tersebut menjadi dasar dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pendidikan bukan hanya tentang proses

transfer ilmu melainkan mengenai pengembangan potensi yang dimiliki individu seperti kepribadian, pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan potensi tersebut termuat juga dalam pasal 28C ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi: “Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.

Berdasarkan pengertian tersebut pendidikan merupakan suatu usaha yang dipersiapkan untuk mengembangkan potensi yang ada pada peserta didik yang dikemas dalam suatu proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendidikan sebagai usaha untuk menggali setiap potensi yang ada pada peserta didik, tidak hanya dalam kemampuan kognitif tetapi juga kemampuan keterampilan.

Setiap peserta didik memiliki potensi yang berbeda dan memerlukan penanganan yang berbeda. Pendidik diharapkan mampu menggali setiap potensi peserta didik yang nantinya diharapkan dapat dikembangkan. Salahudin, A (2011: 22) menyatakan bahwa,

Pendidikan merupakan proses mendidik, membina, mengendalikan, mengawasi, memengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilaksanakan oleh para pendidik kepada peserta didik untuk dengan upaya meningkatkan pengetahuan sehingga anak terbebas dari kebodohan dan membentuk kepribadian yang lebih baik sehingga bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kepribadian individu, aspek kepribadian yang dimaksud berupa sikap, bakat, minat, dan motivasi yang saling memengaruhi satu sama lain. Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dalam upaya pengembangan kemampuan dan kepribadian melalui suatu kegiatan yang dilakukan seperti pengajaran, bimbingan, dan latihan serta interaksi individu dengan lingkungannya untuk mencapai manusia seutuhnya (Arifin, 2016: 39).

Pendidikan merupakan usaha dan upaya yang dilakukan para pendidik dalam bekerja secara interaktif dengan para peserta didik guna meningkatkan,

mengembangkan, memajukan kecerdasan dan keterampilan semua orang yang terlibat dalam pendidikan. Pendidik bekerja sama dengan masyarakat sekitar sekolah dan tokoh masyarakat untuk memaksimalkan proses pendidikan yang ada, sehingga antara sekolah dan masyarakat dapat terbina hubungan yang baik. Hal ini juga dapat membentuk kepribadian peserta didik agar nantinya saat kembali ke masyarakat dapat secara aktif ikut serta memajukan masyarakat dan memahami norma-norma yang berlaku.

Pendidikan sangatlah penting bagi manusia baik untuk menambah wawasan dalam kehidupan maupun untuk meningkatkan kesejahteraan hidup. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak untuk meningkatkan kualitas sumber daya dan memajukan bangsa. Terdapat beberapa permasalahan yang harus di selesaikan berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan, peningkatan efisiensi pengelolaan pendidikan, pemerataan layanan pendidikan, dan penanaman nilai karakter pendidikan. Upaya untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan pendidikan agar lebih terarah maka dibuatlah kurikulum. Kurikulum memberi kepercayaan yang luas pada sekolah untuk mengembangkan dan mengoptimalkan sumber daya yang ada agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Kurikulum merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena kurikulum merupakan suatu program pembelajaran yang sengaja dirancang oleh pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan. Maka dari itu kurikulum bersifat fleksibel atau dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman.

Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi dengan cara mengamati, merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, mengolah data, dan mengomunikasikan hasil yang telah dipelajari. Hal ini mengajarkan kepada peserta didik bahwa informasi dapat berasal darimana saja bukan hanya bersumber dari pendidik. Termuat dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, h. 1-2, disebutkan,

... k) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat; l) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah pendidik, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas; m) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan n) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip tersebut dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik untuk lebih mandiri. Peserta didik dapat menggali informasi dari berbagai sumber bukan hanya berpatok pada pendidik. Kurikulum merupakan aspek yang sangat penting bagi terwujudnya pendidikan yang berkualitas sesuai dengan perkembangan zaman.

Pada era ini kurikulum harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi, hal ini digunakan untuk menghadapi tantangan-tantangan yang ada. Kompetensi-kompetensi tersebut diperlukan di era ini sesuai dengan perkembangan global, diantaranya seperti: kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih, kemampuan menjadi warga negara yang baik, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat dan minat, memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan, dan memiliki minat yang luas terhadap kehidupan.

Pada saat ini kurikulum 2013 diterapkan pada setiap jenjang pendidikan baik itu SD, SMP, dan SMA. Perlu diketahui jika kurikulum tidak dapat digunakan untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang ada pada dunia pendidikan, namun mampu memberi makna yang lebih signifikan untuk memperbaiki pendidikan yang ada. Hal yang paling menonjol dalam implementasi kurikulum 2013 yaitu penanaman nilai karakter pada peserta didik yang disisipkan pada setiap mata pembelajaran. Penanaman pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan kepribadian peserta didik agar memiliki budi pekerti dan akhlak yang mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan yang ada pada setiap sekolah (Mulyasa, 2014: 7). Sekolah diharapkan dapat mencetak generasi yang berkarakter, dan mampu secara mandiri

untuk meningkatkan pengetahuannya dengan pendekatan yang digunakan yakni pendekatan tematik dan kontekstual.

Sesuai dengan isi tujuan pendidikan yang memuat pengembangan potensi yang dimiliki setiap individu seperti sikap, pengetahuan dan keterampilan maka anak tidak hanya dibekali ilmu-ilmu mengenai teori namun juga keterampilan. Setiap individu memiliki mempunyai potensi dan bakat yang berbeda-beda, ada yang pandai menyanyi maka dapat dikembangkan keterampilannya melalui pembelajaran seni musik, jika anak suka menari maka dapat dikembangkan melalui pembelajaran seni tari, dan terdapat pula keterampilan melukis dan berkarya hal tersebut dapat ditemukan pada pembelajaran seni rupa. Keterampilan-keterampilan tadi diintegrasikan dalam suatu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Seni itu sendiri merupakan suatu keindahan yang dapat dinikmati oleh manusia yakni berupa suatu kegiatan untuk menyapaikan perasaan melalui sebuah karya. Fungsi dari seni itu sendiri yakni sebagai ekspresi diri manusia, selain itu sebagai pendidikan. Fungsi seni dalam bidang pendidikan yakni digunakan sebagai media dari pendidikan itu sendiri dikarenakan esensi dari seni sebenarnya berkaitan dengan muatan yang edukatif dan biasanya berhubungan langsung dengan tradisi yang ada pada masing-masing daerah di Indonesia.

Pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada peserta didik sekolah dasar agar dapat menumbuhkan rasa cinta peserta didik terhadap seni budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran SBdP juga berperan dalam membentuk kepribadian peserta didik dengan memperhatikan perkembangan individu dalam mencapai keseimbangan otak kanan yang meliputi kecerdasan intrapersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logika matematika, naturalis serta kecerdasan adversitas, kreativitas, spiritual dan moral, serta kecerdasan emosional. Pembelajaran SBdP juga digunakan sebagai mata pelajaran hiburan bagi peserta didik, karena peserta didik dapat berkreasi dan berekspresi sesuai dengan apa yang diinginkan yang dituangkan dalam suatu karya.

Mareza (2017: 36) menjelaskan bahwa pendidikan seni budaya dan prakarya diberikan pada peserta didik sekolah dasar agar bisa menumbuhkan rasa

kecintaan peserta didik terhadap seni dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Rasa kecintaan ini dapat menimbulkan minat, kreativitas, dan apresiasi anak terhadap seni dan budaya bangsa. Belajar seni dapat mendorong peserta didik untuk mengekspresikan pemahamannya tentang materi pelajaran melalui bentuk-bentuk karya seni. Seni dapat melatih kemampuan imajinasi peserta didik dan mengembangkan potensi-potensi yang menghasilkan karya serta meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik. Menjadi kreatif bukan hanya berlaku bagi seniman namun kreativitas penting bagi semua bidang pengetahuan.

Pendidikan kesenian disejajarkan kedudukan dan fungsinya dengan mata pelajaran lain, berupa pendidikan untuk membina kepekaan rasa dari peserta didik. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan potensi pribadi peserta didik. Selain itu, dengan pendidikan kesenian dapat meningkatkan kemampuan potensi daerah dengan hasil berupa karya seni.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 menyatakan bahwa:

Pendidikan seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Kompetensi dasar muatan lokal yang berkenaan dengan seni, budaya, dan keterampilan diintegrasikan ke dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP). Pendidikan seni budaya memposisikan peserta didik sebagai pewaris budaya bangsa yang kreatif sekaligus memiliki kecerdasan intelektual.

Pada bidang keterampilan khususnya seni rupa, anak dapat mengembangkan minatnya dalam berkarya dalam bentuk karya berupa benda. Pada tahun 1899 National Education Association (NEA) di Amerika Serikat, yang merupakan asosiasi pendidik profesional menetapkan tujuan pendidikan seni rupa yaitu anak dapat mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, meningkatkan kreativitas yang dimilikinya, mengembangkan daya penglihatan, dan mengembangkan kemampuan menyuarakan aspirasi (Retnowati, 2010:26). Selain itu pendidikan seni rupa juga membekali peserta didik dalam membuat ataupun menyipta karya dengan keterampilan-keterampilan yang dipelajarinya. Pendidikan seni rupa tidak menyiapkan anak menjadi seorang seniman yang profesional.

Pendidik dapat mengembangkan bakat peserta didik dalam berkarya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, mata pelajaran ini memuat pembelajaran seni musik, seni tari dan seni rupa. Pembelajaran seni rupa menekankan pada kebutuhan dan kebiasaan peserta didik di dalam kehidupan sehari-harinya dalam berkarya. Dalam praktiknya pendidik dapat menyesuaikan pembelajaran dengan tujuan pendidikan seni yang ada di sekolahnya.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik estetis yang berbeda dengan orang dewasa berdasarkan sifat khas yang dimilikinya (Kusnadi, 2016: 3.13). Hal ini sesuai dengan pribadi yang dimiliki yaitu masih polos, murni dan jujur. Secara apresiatif anak usia sekolah dasar sudah mampu menangkap getar rasa keindahan yang berasal dari luar meskipun sifatnya sangat subyektif dan tergantung pada selera masing-masing. Artinya peserta didik sudah mampu untuk mengerti, mengamati dan merasakan hal yang indah di sekitarnya.

Anak usia sekolah dasar mempunyai karakteristik dalam membuat karya seni. Peserta didik berkarya atas apa yang ingin mereka ciptakan sesuai dengan perasaannya seperti sedih, bahagia, khayalan, maupun cerita kesehariannya. Apa yang sering peserta didik lihat, bagaimana perasaan dan hasil imajinasi menjadi pengaruh yang kuat dalam proses penciptaan karya. Pendidik diharapkan mampu membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan ide dan gagasan yang dimiliki peserta didik dan menuangkannya dalam suatu karya. Selain itu, pendidik diharapkan dapat mengembangkan tingkat kreativitas mereka dalam menghadapi hambatan-hambatan yang dialaminya saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Latar belakang dokumen Kurikulum 2013 juga menyebutkan bahwa agar peserta didik menjadi manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri maka diperlukan pengembangan kurikulum yang berbasis pada kompetensi. Pengembangan dan pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi merupakan salah satu strategi pembangunan pendidikan nasional yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Berkaitan dengan hal tersebut, lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas peserta didiknya. Saat ini masih terdapat pendidik yang

berpikiran konvergen, tanpa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide yang peserta didik miliki. Pendidik akan dapat melakukan pengembangan kreativitas terhadap peserta didiknya jika pendidik juga membiasakan diri untuk berpikir kreatif. Sebaliknya jika pendidik terbiasa berpikiran secara konvergen maka pengembangan untuk berpikir kreatif akan sulit untuk dicapai.

Peneliti telah melakukan kegiatan pra penelitian berupa wawancara pada masing-masing pendidik kelas di SDN 1 Ngampelkulon pada tanggal 5 Desember 2019. Dari hasil wawancara tersebut dapat diuraikan bahwa SDN 1 Ngampelkulon sudah menggunakan kurikulum 2013 sebagai kurikulum pembelajarannya. Pada kurikulum ini terdapat mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dimana proses pelaksanaan pembelajaran khususnya bidang seni rupa dilaksanakan berdasarkan kemampuan yang dimiliki pendidik dan ketersediaan sarana prasarana yang ada. Kompetensi pendidik yang tidak dilatarbelakangi bidang kesenian membuat pendidik mengajar pembelajaran seni rupa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran SBdP di SDN 1 Ngampelkulon kurang begitu diperhatikan pelaksanaannya, khususnya pembelajaran pada kelas tinggi. Pendidik menyadari bahwa mereka lebih memfokuskan peserta didik pada pembelajaran ilmu eksak yang akan diujikan nantinya, sehingga jika jam pelajaran untuk pembelajaran ilmu eksak dirasa kurang maka jam pelajaran SBdP akan digunakan. Pada pelaksanaannya jika materi dirasa sulit untuk diajarkan pada peserta didik, pendidik hanya mengajarkan materi sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Keterbatasan waktu dalam mata pelajaran SBdP selama 2 jam pelajaran (70 menit) dirasa kurang efisien dalam membelajarkan materi dan pembelajaran SBdP yang ditempatkan di awal atau tengah pembelajaran membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. Kelas yang seharusnya efektif saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, menjadi kurang nyaman digunakan saat jam pelajaran sebelumnya dilaksanakan praktik seni rupa. Meskipun pembelajaran SBdP memiliki banyak hambatan, namun SDN 1 Ngampelkulon cukup berprestasi dalam perlombaan di tingkat kecamatan, seperti pada tahun 2019 salah satu siswa mendapat juara dua FLS2N bidang lomba melukis.

Dari adanya hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa di kelas diharapkan pendidik memberikan penyelesaian ataupun tindak lanjut yang sesuai dengan kondisi kelas. Kondisi kelas yang dimaksudkan adalah pendidik harus mampu menyesuaikan antara materi dengan karakteristik peserta didik, selain itu pendidik harus mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran yang ada agar peserta didik merasa tertarik dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pendidik perlu meningkatkan kreativitas peserta didik, makadari itu pendidik juga harus berpikiran kreatif pula dalam mengembangkan pembelajaran yang ada. Sangat penting bagi pendidik dapat menguasai kelas, untuk itulah kreativitas pendidik sangat diperlukan saat pembelajaran dilaksanakan. Pelaksanaan pembelajaran seni rupa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dan digunakan sebagai wadah pengembangan kreativitas yang dimiliki peserta didik.

SDN 1 Ngampelkulon terletak di Desa Ngampel Kulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal. Sebelumnya belum pernah ada penelitian mengenai seni di sekolah ini. Hasil identifikasi masalah pada kegiatan prawawancara yang didapatkan cukup menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian. Khususnya dalam pembelajaran SBdP dimana dalam proses pelaksanaannya masih terdapat beberapa hambatan yang dihadapi oleh pendidik. Dibalik hambatan yang dialami selama proses pembelajaran, peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon masih bisa berprestasi dalam lomba yang berkaitan dengan SBdP khususnya pada bidang seni rupa. Hal ini menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 1 Ngampelkulon. Penelitian akan berfokus pada pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di kelas tinggi. Peserta didik di kelas tinggi cocok untuk penelitian ini, dikarenakan peserta didik kelas tinggi sudah mampu untuk mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Tukirno (2012) dari Universitas Negeri Malang, dengan judul “Kesulitan-Kesulitan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Bidang Seni Rupa di Kelas V SDN Arjosari 01 Kecamatan Blimbing Tahun Ajaran 2011-2012”. Hasil penelitian

menyatakan bahwa pendidik mengalami kesulitan dalam merumuskan tujuan karena pada materi yang akan dikembangkan berpusat pada ranah kognitif dan psikomotor, sehingga pendidik sulit mengembangkan materi ke arah afektif.

Pendidik sangat berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Amaliyyah (2015) dari Universitas Lampung yang berjudul “Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Pendekatan Saintifik di SD Pelita Bangsa Bandar Lampung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran seni budaya yang menggunakan pendekatan saintifik peserta didik dapat langsung mengamati hal yang pendidik sampaikan, dan langsung bertanya tentang hal yang belum mereka pahami, menggunakan kreativitas pada tahap menalar, mengolah dan mencoba serta mampu menyajikan, menyimpulkan dan mengomunikasikan dari hasil yang peserta didik dapat. Aktivitas pendidik selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa pendidik juga berperan aktif dan mampu menjadi fasilitator yang baik, karena pendidik mampu menjelaskan materi yang disampaikan sehingga peserta didik menjadi cepat paham, dan ketika ada peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas pendidik sangat cekatan untuk membantu mengarahkan, kerjasama yang baik diantara dua pendidik didalam kelas membuat suasana kelas menjadi lebih efektif sehingga semua materi yang diajarkan mampu dipahami peserta didik, dan peserta didik juga menjadi lebih senang dan aktif dalam belajar, kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran dan penguasaan materi yang baik memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran terutama seni budaya yang lebih banyak praktik.

Berdasarkan data yang ada, peneliti akan meneliti bagaimana pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa di SDN 1 Ngampelkulon. Tentunya dalam proses pembelajaran banyak sekali yang dapat dianalisis dari keadaan ini, dari adanya faktor-faktor penghambat pelaksanaan pembelajaran tadi bagaimana tindak lanjut yang diberikan pendidik dalam mengatasi permasalahan yang ada. Setiap pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tingkat kekreatifan mereka.

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk mengkaji pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada kurikulum 2013 sangatlah berbeda dengan kurikulum tahun 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Penelitian ini hanya membatasi pada bagaimana pelaksanaan pembelajaran SBdP khususnya Seni Rupa dalam pengembangan kreativitas peserta didik kelas tinggi di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah ditetapkan tersebut, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal?
- (2) Apa saja hambatan yang muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP di SDN 1 Ngampelkulon Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal?
- (3) Bagaimana tindak lanjut yang dilakukan pendidik dari adanya hambatan di dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan tolok ukur berhasil tidaknya suatu penelitian yang akan dilaksanakan. Jika tujuan penelitian tercapai, maka penelitian yang dilakukan berhasil. Tujuan penelitian memuat fakta yang dicapai dari fenomena di lapangan. Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mengetahui dan mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni rupa dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.
- (2) Menganalisis hambatan-hambatan yang muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.
- (3) Mendeskripsikan tindak lanjut yang dilakukan pendidik untuk mengangani hambatan yang muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup manfaat teoritis dan praktis. Penjabarannya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- (1) Memberikan gambaran tentang pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.
- (2) Memberikan gambaran tentang hambatan yang muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.
- (3) Memberikan gambaran tentang cara pendidik mengembangkan kemampuannya dalam menindaklanjuti hambatan yang muncul di dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal.
- (4) Memberikan kontribusi dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang seni budaya dan prakarya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pendidik, sekolah, dan peneliti lanjutan.

(1) Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan acuan serta informasi mengenai layanan pendidikan bagi peserta didik. Memberikan gambaran tentang proses pembelajaran SBdP serta memberikan masukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas siswa.

(2) Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi, informasi, dan bahan kajian tentang pembelajaran SBdP pada peserta didik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menetapkan kebijakan tentang pelayanan pendidikan di sekolah dasar.

(3) Bagi peneliti lanjutan

Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka merupakan dasar dari teori yang akan digunakan dalam penelitian. Pada kajian pustaka akan dibahas tentang: (1) kajian teori; (2) kajian empiris; dan (3) kerangka berpikir. Uraianya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teoritis

Kajian teori pada penelitian ini membahas mengenai perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, kurikulum 2013, kreativitas dan pengembangan kreativitas.

2.1.1 Perencanaan Pembelajaran

Sebagai seorang pendidik dalam memulai pembelajaran diharuskan untuk mempersiapkan hal-hal apa saja yang diperlukan selama pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Saat pendidik akan merencanakan pembelajaran harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dikarenakan keunikan yang dimilikinya. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dalam hal ini pendidik harus mampu menyampaikan pembelajaran agar semua peserta didik dapat memahaminya.

Perencanaan pembelajaran yang diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, dijelaskan bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, penyiapan media dan sumberbelajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran.

Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1. Silabus

Silabus merupakan acuan dalam menyusun kerangka pembelajaran untuk setiap bahan yang akan diajarkan dalam suatu mata pelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a. Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/ Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/Paket C Kejuruan);
- b. Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;
- c. Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d. Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e. Tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f. Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g. Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h. Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i. Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun;
- j. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan. Suprihatiningrum (2013:303) beberapa jenis sumber belajar antara lain buku, ensiklopedia, jurnal, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, terbitan berkala, majalah dan kajian ilmiah, situs internet, multimedia, lingkungan, dan narasumber.

Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola

pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu rencana kegiatan apa saja yang akan pendidik dan peserta didik lakukan selama proses pembelajaran berlangsung selama satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Pendidik diharuskan untuk menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara efektif, interaktif, menyenangkan, inspiratif, dan memotivasi peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran. Selain itu RPP juga memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan kreativitas dan bakat peserta didik sesuai perkembangannya. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan satu kali pertemuan atau lebih.

Komponen RPP terdiri atas:

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. Identitas mata pelajaran/subtema;
- c. Kelas/semester;
- d. Materi pokok;
- e. Alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan keperluan KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;

- i. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup;
- m. Penilaian hasil pembelajaran.

3. Prinsip Penyusunan RPP

Penyusunan RPP menurut Suprihatiningrum (2013:117-118) pendidik hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

- a. Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, emosi, kemampuasn sosial, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- b. Partisipasi aktif peserta didik, berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, krestivitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar.
- c. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- d. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remidi.
- e. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- f. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembuatan perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi kelas yang dituliskan ke dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran harus memuat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah pelaksanaan pembelajaran. Rencana pembelajaran dapat dikembangkan oleh pendidik untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

2.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Definisi pembelajaran menurut Susanto (2016:19) adalah proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan sehingga peserta didik mau belajar. Proses pelaksanaan pembelajaran memuat tentang adanya penransferan ilmu dari pengajar kepada objek yang diajar. Adanya peran dari pendidik yakni sebagai pengajar dan peserta didik sebagai seseorang yang belajar. Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam Majid (2015:4) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pelaksanaan pembelajaran pada peserta didik oleh pendidik diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif seperti dengan pemerolehan ilmu, penguasaan materi, pembentukan sikap dan motivasi kepada peserta didik.

Pembelajaran menurut Corey dalam Majid (2015:4) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dia ikut serta dalam tingkah laku tertentu. Sedangkan menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar peserta didik. Proses pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah didapatkan berdasarkan informasi yang diperoleh.

Salah satu pakar psikologi pendidikan J. Biggers dalam Syah (1995: 138) berpendapat bahwa belajar di pagi hari lebih efektif daripada belajar pada waktu-

waktu lainnya. Sehingga pembelajaran ilmu eksak di kelas lebih baik dilaksanakan pada pagi hari, sementara untuk seni rupa dapat dilaksanakan setelahnya. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan bagaimana kemampuan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Secara sederhananya pembelajaran merupakan suatu proses atau langkah membelajarkan sesuatu kepada seseorang atau kelompok melalui berbagai strategi, metode, pendekatan, dan media apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana hasil dari adanya proses pembelajaran yakni dapat memcerdaskan, membentuk karakter, dan menyiapkan peserta didik untuk nantinya agar siap terjun ke masyarakat. Pada saat proses pembelajaran berlangsung interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan hal yang sangat penting, sehingga pendidik perlu menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik. Hal yang memengaruhi suasana belajar tersebut diantaranya dari pembawaan pendidik, kondisi peserta didik, media pembelajaran, dan sumber pembelajaran. Ditinjau dari pendekatan sistem maka dalam prosesnya pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Rifa'i dan Anni (2016:92) menyatakan komponen-komponen pembelajaran tersebut diantaranya adalah tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi, media, dan penunjang.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan target ataupun hal-hal yang ingin dicapai. Rifa'i dan Anni (2016:71) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Sedangkan tujuannya yaitu deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Gerlach dalam Rifa'i dan Anni, 2016: 71). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan merupakan bentuk harapan atau pencapaian yang disampaikan melalui deskripsi yang menggambarkan perubahan yang diinginkan pada diri peserta didik. Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2016: 72) menyampaikan tiga taksonomi yang disebut ranah belajar, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- a. Ranah kognitif, menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri atas mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap, perasaan, minat, dan nilai. Dalam tujuan pembelajaran untuk peserta didik pada ranah afektif yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
- c. Ranah psikomotorik, berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Jika ketiga ranah ini dapat dikuasai peserta didik dengan baik maka akan lebih mudah pula tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itulah pendidik harus aktif untuk menarik motivasi belajar peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik siap dalam mengikuti pembelajaran. Slameto (2013:59) menyatakan bahwa kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena apabila peserta didik belum siap mengikuti pembelajaran maka hasil belajar akan kurang optimal. Sebaliknya jika peserta didik siap dalam menerima pembelajaran maka hasil belajar akan lebih baik.

2. Subjek Belajar

Subjek belajar dalam sistem pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena peserta didik adalah individu yang melakukan proses belajar-mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar. Untuk itu, dari pihak peserta didik diperlukan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rifa'i dan Anni, 2016:93).

3. Materi Pelajaran

Materi pelajaran merupakan komponen utama dalam pembelajaran. Materi pelajaran yang komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan dideskripsikan dengan jelas akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran. Rifai dan Anni (2016:93) menyatakan bahwa materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan buku

sumber. Suprihatiningrum, (2013: 303) menyatakan bahwa pendidik perlu memperhatikan urutan penyampaian materi. Pendidik hendaknya dapat memilih dan mengorganisasikan materi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

4. Strategi Pembelajaran

Kemp dalam Majid (2015:7) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sedangkan strategi pembelajaran menurut Majid (2015:7) merupakan pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu. Selain itu strategi pembelajaran menurut Rifai dan Anni (2016:93) merupakan pola umum yang mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah rencana atau tindakan yang akan dilakukan oleh pendidik. Strategi pembelajaran berupa pola umum untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Strategi yang dimaksudkan termasuk dalam penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber yang mampu mengefektifkan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012:161), media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Trianto dalam Setijowati (2017:39) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber tersebut dapat berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat keras. Dalam dunia pendidikan media diartikan sebagai alat penyampaian informasi untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2013:319) menyatakan bahwa media pembelajaran

cenderung diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hamdani (2011:246) menjelaskan fungsi media pembelajaran dalam kegiatan instruksional antara lain.

- a. Mengamati benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, potret, slide, film, video dan media lain agar siswa dapat memperoleh gambaran nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
- c. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk dilihat secara langsung.
- d. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- e. Mengamati gerakan-gerakan alat yang sukar diamati secara langsung.

Hamdani (2011:248-249) menyatakan bahwa media pembelajaran pada umumnya dikelompokkan kedalam 3 jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan indra penglihatan, media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar), sedangkan media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan visual.

6. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya (Rifa'i dan Anni, 2016:94). Komponen ini berfungsi untuk memperlancar dan melengkapi proses pembelajaran yang berlangsung.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016, tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) meliputi pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang digunakan untuk menyiapkan peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengajak

peserta didik menfokuskan perhatian dan memotivasi, dilanjutkan dengan kegiatan inti.

Kegiatan inti merupakan inti proses pembelajaran. Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik, tematik terpadu, saintifik, inkuiri, penyingkapan (*discovery*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

1. Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktivitas tersebut.

2. Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan atau penelitian (*discovery* atau *inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

3. Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan atau penelitian (*discovery* atau *inquiry learning*).

dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

Selain komponen pembelajaran terdapat juga faktor pendukung keberhasilan proses belajar diantaranya yaitu sikap guru dalam pembelajaran, ketepatan bahasa dan pengelolaan kelas. Pendidik perlu memperhatikan sikap karena sebagai tauladan bagi peserta didik dan menggunakan bahasa yang santun serta mudah dipahami. Suprihatiningrum (2013:98) menjelaskan bahwa pengelolaan kelas yang dimaksud merupakan kemampuan pendidik untuk mengatur peserta didik dan sarana prasarana pengajaran serta mengendalikan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Syah (2017:19) menyatakan bahwa,

Kita dapat merasakan bahwa kelas 1A tidak sama dengan kelas 1B, dan begitu pula kelas 1B tidak sama dengan kelas 1C. Kelas 1A adalah kelas yang “mati”, tidak ada gairah dan semangat belajar. Sebaliknya kelas 1B merupakan kelas yang ramai tapi kosong, artinya prestasi belajarnya rendah. Kelas 1C merupakan kelas yang menyenangkan, ketua kelasnya aktif, anak-anaknya Nampak kompak, dan prestasinya paling menonjol diantara kelas yang lain.

Suasana kelas merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Suasana kelas yang gaduh akan mengganggu peserta didik lain yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik pendidi perlu menciptakan suasana kelas yang kondusif. Desmita, (2012:39) menyatakan bahwa dalam perspektif psikologis peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang, peserta didik memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya. Suprihatiningrum, (2013:312) berpendapat bahwa usaha untuk mengondisikan kelas yaitu dengan memberi petunjuk yang jelas, memberi penguatan, dan pengulangan materi, menyesuaikan irama belajar, serta meminta pertanggungjawaban peserta didik mengenai tugas yang diberikan.

Adapun pada penutup, kegiatan yang dapat dilakukan adalah menyimpulkan atau merangkum materi yang telah dipelajari, menilai sebagai bentuk refleksi, memberikan umpan balik, dan tindak lanjut. Penilaian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengecek pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dipelajari (Suprihatiningrum, 2013:64). Penilaian hasil belajar juga harus menyesuaikan antara teknik penilaian dan tujuan pembelajaran, prosedur penilaian, dan kelengkapan instrumen (Suprihatiningrum, 2013:113-114). Untuk mengecek kemampuan peserta didik, pendidik dapat memberikan tugas. Suprihatiningrum (2013:292) menjelaskan bahwa tugas yang diberikan pendidik hendaknya berkaitan erat dengan materi yang dipelajari, kemampuan peserta didik, jelas prosedur pengerjaannya, dan batas waktu mengerjakan tugas. Hal ini bertujuan untuk mengingatkan maupun memperdalam pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran. Pendidik dapat mengukur sejauh mana peserta didik dapat memahami pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran harus dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, pendidik harus berperan sebagai fasilitator dan berusaha menciptakan kondisi yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan pendidik, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi. Pengalaman belajar tersebut dapat terwujud melalui pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik.

2.1.3 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Seni Rupa di Sekolah Dasar

Pembelajaran seni rupa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di sekolah dasar menjadi pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan kreasi dan sebagai media ekspresi bagi peserta didik. Pembelajaran ini digunakan sebagai wadah ide kreatif siswa yang nantinya dapat menghasilkan suatu karya. Pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan yang dimiliki peserta didik.

2.1.3.1 Pengertian Seni Rupa

Sumanto (2006:7) menjelaskan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang diciptakan dengan menggunakan elemen atau unsur rupa dan dapat diapresiasi melalui indra mata. Seni rupa yang menonjolkan aspek keindahan dan kegunaannya dapat digunakan sebagai media ekspresi seseorang. Menurut Tarjo (2004:16) menyatakan jika seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang mengungkapkan karyanya melalui media rupa (garis, bidang/bentuk, warna). Selain itu Salam dalam Sumanto (2006:7) menyatakan bahwa seni rupa adalah kegiatan dan hasil pernyataan manusia melalui media garis, warna, tekstur, bidang, volume, dan ruang.

Dari pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan cabang seni dimana seseorang bebas mengekspresikan ide nya melalui sebuah karya yang dituangkan melalui unsur rupa. Seni rupa merupakan realisasi dari imajinasi seseorang kedalam sebuah karya yang dapat diapresiasi melalui indra mata.

2.1.3.2 Unsur dan Prinsip Seni Rupa

Seni rupa sebagai salah satu cabang seni juga memiliki unsur dan prinsip seni dalam penyiptaan karya seni. Dengan memadukan unsur dan prinsip seni yang ada diharapkan dapat mendukung keefektifan proses pembuatan karya yang ada dan membantu siswa dalam meningkatkan kreativitasnya dalam pembuatan karya. Pamadhi (2016:2.58-2.60) juga menjelaskan mengenai unsur rupa yang terdapat pada suatu karya adalah garis, bidang, warna, ruang, dan tekstur. Unsur-unsur itu disusun oleh seniman menurut suatu desain sehingga terwujud suatu karya. Berikut ialah penjelasan dari unsur-unsur tersebut:

1. Garis merupakan perpanjangan dari susunan titik-titik yang memiliki panjang namun relative tidak memiliki lebar. Garis dapat berperan sebagai suatu penghubung dua titik. Garis yang telah terlihat seperti bentuk atau bidang disebut dengan kontur.
2. Warna, unsur rupa yang secara langsung dapat menyentuh perasaan. Menurut teori Webster dalam Pamadhi (2016:2.59) menyatakan jika warna terdiri dari 3

kelompok yaitu warna primer, skunder, dan tersier. Warna primer tidak dibuat dengan mencampur warna atau disebut warna asli yang terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder dapat dibuat dengan cara mencampur dua warna dari warna primer seperti warna merah dicampur warna biru menjadi warna ungu. Warna tersier dapat dibuat dengan mencampur dua atau tiga atau lebih warna skunder dengan warna skunder, boleh juga warna skunder dengan warna primer, contohnya warna merah dengan warna hijau dicampur menjadi warna hitam.

3. Tekstur, sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda. Permukaan tersebut mungkin kasar, licin, halus, polos, mengkilat. Hal ini tergantung dari bahan apa karya dibuat.
4. Ruang, bagian benda yang tampak pejal (keras) disebut pukal, ruang yang kosong disebut rongga. Dalam karya seni rupa ruang selalu terbatas.
5. Bidang, bayangan terjadi karena adanya pencahayaan, cahaya dapat memberikan efek gelap dan terang. Dalam seni rupa efek cahaya ini dapat memberi kesan suram atau terang.

Pamadhi (2016:2.61-2.63) menyebutkan prinsip seni rupa atas kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan. Kesatuan dalam seni rupa merupakan terbentuknya berbagai unsur yang saling menunjang satu sama lain untuk membentuk komposisi yang serasi. Keseimbangan adalah upaya untuk menyeimbangkan proporsi kiri kanan, atau atas bawah sehingga terlihat simetris. Irama merupakan susunan atau perulangan dari unsur seni rupa yang diatur, berupa susunan garis, warna, dan bentuk. Penekanan bertujuan untuk memberi pusat perhatian atas objek yang ditampilkan dalam sebuah karya seni rupa. Proporsi dalam seni rupa memberi perbandingan antara bagian-bagian yang satu dengan yang lain secara keseluruhan. Sedangkan keselarasan merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan beberapa unsur rupa walaupun dari berbagai bentuk yang berbeda.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa menciptakan karya yang indah tentunya harus dilandasi dengan pemahaman dasar mengenai seni rupa yaitu unsur dan prinsip seni. Pemahaman mengenai unsur dan prinsip seni rupa

dapat menambah wawasan peserta didik mengenai bagaimana proses penciptaan karya seni. Bagaimana memahami unsur seni rupa dan bagaimana karya dapat dibentuk maupun digambar dengan indah sesuai dengan prinsip seni rupa yang telah dipahami.

2.1.3.3 Wujud Karya Seni Rupa

Menurut Sumanto (2006:10) karya seni rupa berdasarkan wujudnya dapat dibedakan menjadi: 1) seni rupa dua dimensi, dan 2) seni rupa tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi atau sering disebut dwimatra adalah jenis karya seni rupa yang karakteristik dan wujudnya mengutamakan segi keindahan di atas bidang yang rata atau datar, serta memiliki ukuran panjang dan lebar sehingga hanya dapat dilihat dari satu arah. Sedangkan seni rupa tiga dimensi atau trimatra merupakan jenis karya seni rupa yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat dilihat lebih dari satu arah, seperti contohnya seni patung.

2.1.3.4 Jenis-Jenis Karya Seni Rupa

Karya seni rupa terdiri dari berbagai jenis berdasarkan media yang digunakannya. Sumanto (2006:11) menyebutkan jenis karya seni rupa berdasarkan media yang digunakan dalam proses penciptaannya dapat dibedakan menjadi berikut.

(1) Seni Lukis

Seni lukis merupakan jenis karya seni rupa dwimatra yang berumur paling tua, contohnya lukisan pada masa lampau yang ditemukan pada dinding gua. Lukisan dapat dibuat dari berbagai macam bahan seperti cat lukis, tinta, crayon, dan lainnya yang dituangkan ke media kanvas.

(2) Seni Gambar

Seni gambar adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan atau menampilkan kesan mirip dengan obyek yang nyata. Biasanya menggunakan media gambar seperti kertas dan alat seperti pensil.

(3) Seni Patung

Seni patung merupakan jenis karya seni rupa tiga dimensi yang diciptakan berdasar pada kekreatifan pematung sebagai wujud dari seni murni.

(4) Seni Dekorasi

Jenis karya seni rupa yang megutamakan keindahan rancangan dalam rangkaian bahan tertentu sesuai kesan yang ingin ditampilkan. Penerapannya dapat berupa hiasan pada bidang, hiasan pada benda, hiasan gantung maupun hiasan ruangan.

(5) Seni Kerajinan

Seni Kerajinan merupakan jenis karya seni terapan yang dibuat oleh pengrajin sehingga menghasilkan benda-benda pakai yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh dari seni kerajinan seperti anyaman dan gerabah.

(6) Seni Bangunan

Seni bangunan adalah jenis karya seni rupa terapan yang dalam proses pembuatannya harus dilakukan secara cermat dengan memperhatikan konstruksi, daya tahan, dan fungsi praktis dari jenis bangunan yang akan dibuat.

(7) Seni Cetak

Seni cetak merupakan jenis dari seni rupa dua dimensi yang dibuat dengan cara mencetakkan alat cap yang diberi tinta atau pewarna di atas bidang datar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa seni rupa memiliki jenis yang sangat beragam. Berbagai jenis seni rupa yang ada, tidak semua dapat diajarkan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pengajaran jenis karya seni rupa di sekolah dasar harus disesuaikan dengan kondisi belajar dan karakteristik peserta didik. Penyesuaian ini dilakukan agar peserta didik memelajari teori dan keterampilan seni rupa yang ada sesuai perkembangan usianya.

2.1.3.5 Karakteristik Ungkapan Kreatif Seni Rupa

Setiap anak memiliki cara tersendiri untuk membuat karyanya hal ini sesuai dengan perkembangan usia anak dan dapat dilihat berdasarkan tipologinya. Berikut merupakan penggolongan karya gambar anak menurut Viktor Lowenfeld dalam Sumanto (2006:28-30) terbagi menjadi:

(1) Tipe visual

Anak yang tergolong ke dalam tipe ini mempunyai ketajaman menghayati sesuatu melalui indera penglihatannya. Anak mengungkapkan sesuatu melalui

bentuk, memperhatikan dan mementingkan kesamaan karya dengan bentuk yang dihayatinya, serta memperhitungkan proporsinya. Warna-warna yang dipilih hampir sesuai dengan warna-warna pada benda. Hasil keseluruhannya hampir sesuai dengan kenyataan yang melalui penglihatan atau setidaknya cenderung sama.



Gambar 2.1 Karya gambar anak tipe visual

(2) Tipe haptik

Hasil karya anak pada tipe haptik, menunjukkan anak banyak menggunakan perabaan dan penghayatan lain di luar penghayatan visual. Anak menggambar sesuai dengan reaksi emosional tidak dari hasil penglihatan. Hasilnya cenderung lebih bersifat ungkapan ekspresi pribadi daripada berorientasi pada kenyataan yang ada. Ciri-ciri pada gambar ini yaitu munculnya garis yang sifatnya sangat pribadi, perspektif tidak menjadi perhatian.



Gambar 2.2 Karya gambar anak tipe haptic

Di dalam tahapan menggambar anak, terdapat pola umum perkembangan dari hasil coretan atau gambar anak. Pengelompokan periodisasi karya seni rupa

anak dimaksudkan agar mudah mengenali karakteristik perkembangan anak berdasarkan usianya. Periodisasi menurut Viktor Lowenfeld dalam Sumanto (2006:30-33) yaitu sebagai berikut:

a. Masa Goresan (2-4 tahun)



Gambar 2.3 Karya gambar anak masa goresan

Pertama kali anak-anak mencoba untuk menggoreskan alat tulis pada kertas tujuannya untuk meniru perbuatan orang yang lebih tua dari mereka. Goresan belum membentuk suatu ungkapan obyek, tapi lebih merupakan ekspresi spontan, yang berfungsi sebagai latihan koordinasi antara motorik halus, otot lengan dan lengan dengan gerak mata.

b. Masa Pra-bagan (4- 7 Tahun)



Gambar 2.4 Karya gambar anak masa pra-bagan

Pengalaman anak dalam menarik goresan-goresan garis mendatar, tegak, dan melingkar selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan yang dikaitkan

dengan bentuk atau obyek tertentu. Jika obyek gambar lebih dikenalnya, seperti ayah dan ibu, maka gambar dibuat lebih besar dari yang lainnya. Hal ini dinamakan dengan perspektif batin.

c. Masa Bagan (7-9 tahun)



Gambar 2.5 Karya gambar masa bagan

Dalam masa ini keterampilan menggambar semakin berkembang. Konsep bentuk mulai tampak jelas pada tahap ini. Anak cenderung mengulang bentuk. Gambar masih tetap berkesan datar dan berputar atau rebah. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (*base line*).

d. Masa realisme (9-11 tahun)



Gambar 2.6 Karya gambar masa realisme

Anak sudah mampu membuat gambar dengan memperlihatkan konsep yang lebih jelas. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Mereka menyatukan obyek dalam lingkungan. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Sikap kritis dan realistik sudah mempengaruhi obyek gambar-gambar yang mereka buat kearah bentuk-bentuk yang mendekati

kenyataan. Pada tahap ini kewajaran dan spontanitas anak-anak untuk berekspresi mulai menurun karena pertimbangan akal sudah mulai menguasai dunia ciptaan mereka.

e. Masa Naturalisme Semu (11-13 tahun)

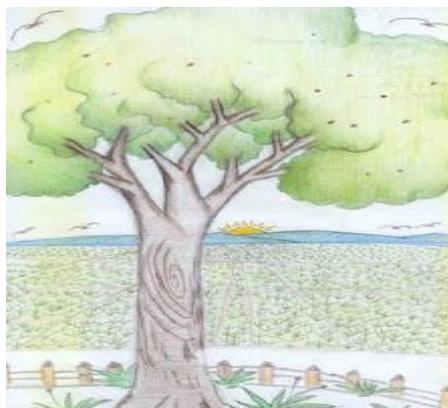


Gambar 2.7 Karya gambar masa naturalisme semu

Pada masa ini kemampuan berpikir abstrak serta kesadaran sosial semakin berkembang. Perhatian kepada seni mulai kritis, bahkan terhadap karyanya sendiri. Pengamatan kepada obyek lebih rinci. Tampak jelas perbedaan anak-anak bertipe haptic dengan tipe visual. Gambar yang dilihat sesuai dengan apa yang dilihatnya sehingga anak menjadi kritis terhadap karyanya sendiri.

f. Masa Penentuan

Pada masa ini dapat ditentukan apakah anak tetap menaruh minatnya terhadap kegiatan seni rupa khususnya menggambar atau penurunan minat anak dan lebih tertarik pada aktivitas seni yang lain, mereka menjadi lebih berhati-hati karena takut berbuat salah.



Gambar 2.8 Karya gambar masa penentuan

Pada usia anak sekolah dasar memasuki masa bagan hingga naturalisme semu. Kemampuan anak berkarya berproses sesuai tahap perkembangannya. Mulai dari karya yang abstrak menuju karya yang lebih rinci, anak mulai kritis mengembangkan karyanya sesuai dengan pengamatan yang diketahuinya.

2.1.3.6 Proses Berkarya Seni Rupa Anak Sekolah Dasar

Proses berkarya seni rupa adalah suatu cara yang diterapkan dan dipilih untuk membuat suatu bentuk karya seni rupa sesuai medium rupa yang digunakannya (Sumanto, 2006:12-13). Proses berkarya yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Menggambar, proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda tajam seperti pensil atau pena pada bidang datar seperti kertas atau dinding.
- b. Mematung, proses membuat bentuk karya tiga dimensi dengan menggunakan berbagai macam bahan, alat, dan prosedur kerja tertentu sesuai dengan teknik yang dipilih.
- c. Mencetak, proses berkarya seni rupa yang bertujuan untuk menghasilkan karya dalam jumlah banyak dan memiliki wujud yang sama sesuai alat cetak yang digunakan. Teknik mencetak diantaranya: mencetak tinggi, mencetak datar, mencetak sablon, dan mencetak rendah.
- d. Mendesain, membuat rancangan suatu bentuk karya seni, baik sebagai karya seni rupa murni maupun terapan.

Adapun proses berkarya seni rupa tersebut dapat dilakukan melalui mencontoh, mengubah dan mencipta.

- a. Mencontoh adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara membuat tiruan yang sama seperti karya yang dicontohnya.
- b. Mengubah adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara mengembangkan bentuk, membuat kreasi baru dan tidak sepenuhnya sama dengan bentuk seni yang telah ada.
- c. Mencipta adalah proses berkarya seni rupa yang dilakukan dengan cara menuangkan ide baru, murni, sesuai daya imajinasi dan kreativitas senimannya.

2.1.3.7 Manfaat Seni Rupa Bagi Anak

Dikemukakan oleh Muharam dan Sundariyati (1992:24) beberapa peranan kegiatan seni rupa bagi anak, antara lain:

- a. Memberikan kebahagiaan dan kepuasan batin.
- b. Melatih anak mengutarakan keinginannya sesuai isi hati.
- c. Memunculkan sikap optimis terhadap cita-cita serta aktif berkarya dan bertanggung jawab.
- d. Membantu anak menghilangkan tekanan jiwa sebagai akibat dari kegagalan dan ketidakpuasan yang dihadapi sehari-hari.
- e. Kegiatan membentuk akan melatih anak untuk berkarya, melatih berbagai macam aktivitas fisik dan memupuk kemampuan menerima kebudayaan.

Seni rupa sebagai salah satu cabang seni memiliki beberapa manfaat. Pamadhi (2016:10.7-17) menyebutkan secara garis besar manfaat belajar seni rupa sebagai berikut: (1) seni rupa sebagai bahasa visual, (2) seni membantu pertumbuhan mental, (3) seni rupa membantu belajar bidang yang lain, (4) seni sebagai media bermain. Penjelasan keempat manfaat belajar seni rupa sebagai berikut.

1. Seni Rupa Sebagai Bahasa Visual

Proses komunikasi ketika peserta didik menggambar adalah komunikasi intrapersonal yang egois. Kondisi seperti ini memberikan indikasi bahwa gambar merupakan alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain lewat imajinasinya. Berdasarkan sejarah seni rupa kuno, gambar berfungsi sebagai wacana, atau disebut gambar tulisan (pictograph). Orang-orang primitif memanfaatkan gambar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Gambar tersebut berfungsi sebagai poster, surat terbuka berisi maklumat raja, ataupun suatu catatan penting tentang peristiwa besar, kemenangan berperang, pernikahan, atau pelajaran agama.

2. Seni Membantu Pertumbuhan Mental

Perkembangan simbol rupa yang dibuat oleh peserta didik ketika menggambar terjadi pada saat peserta didik ingin menyatakan bentuk sesuai dengan yang dipikirkan, dirasakan atau dibayangkan. Bentuk-bentuk tersebut

hadir bersamaan dengan perkembangan usia mental peserta didik. Perkembangan mental peserta didik akan berkembang dengan baik melalui kegiatan berkarya seni khususnya seni rupa. Apa yang dipikirkan, dirasakan, atau dibayangkan dapat dituangkan dalam berbagai bentuk karya seni rupa seperti gambar.

3. Seni Rupa Membantu Belajar Bidang yang Lain

Peserta didik belajar memindahkan hakiki bentuk, peristiwa atau disebut dengan nilai objek yang diubah ke dalam gambar (transfer of value) dalam proses pembelajaran. Seperti ketika peserta didik belajar mata pelajaran IPA tentang perkembangan sapi, peserta didik akan ingat struktur tubuh sapi karena pernah mengamati dalam pelajaran menggambar. Proses ini dinamakan transfer of training.

Gambar memperjelas hal yang bersifat abstrak ke dalam bentuk konkret. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Embun dan Astuti pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang”. Penelitian membuktikan bahwa penggunaan media gambar pada mata pelajaran IPA materi bumi dan cuaca masuk dalam kategori tinggi. Ini dibuktikan dengan aktivitas belajar peserta didik yang tinggi dengan hasil analisis sebesar 13 peserta didik (52%) berada pada kategori tinggi.

4. Seni Sebagai Media Bermain

Bermain merupakan modal yang kuat untuk melatih pikiran, perasaan dan imajinasi pada peserta didik. Hal ini terdapat dalam kegiatan mencipta karya seni khususnya dalam kegiatan menggambar. Ketika peserta didik berkarya seni, pikiran peserta didik akan tertuju kepada hal-hal yang dicita-citakan atau ingin mengungkap peristiwa masa lalu serta merupakan ungkapan perasaan terhadap kejengkelan, kegembiraan, dan kesedihan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat kita simpulkan bahwa seni rupa memiliki banyak manfaat dari perkembangan pemikiran dan perasaan peserta didik yang dapat dituangkan dalam wujud karya seni rupa. Namun dalam

mencipta sebuah karya seni rupa kita harus memahami batasan-batasan dalam seni rupa itu sendiri yaitu unsur seni rupa.

2.1.3.8 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar pembelajaran seni rupa berperan penting dalam pengembangan ide kreatif dan media ekspresi peserta didik. Fungsi seni rupa hakekatnya adalah sebagai sarana untuk membentuk kepribadian (cipta, rasa, karsa) secara utuh dan bermakna, melalui kegiatan praktik berolah seni rupa sesuai dengan potensi maupun kompetensi pribadinya dan kepekaan daya apresiasinya (Sumanto, 2006: 22). Pengembangan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar pendidik dapat mengaitkan pembelajaran yang ada dengan lingkungan untuk menambah ide kreatif peserta didik.

Pamadhi, dkk (2016:11.24) menyebutkan bahwa seni sebagai bagian dari alat pendidikan memiliki fungsi bagi perkembangan siswa, diantaranya pendidikan seni sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media pembinaan kreativitas, dan sebagai model pelatihan pengembangan hobi dan bakat. Fungsi seni dalam pendidikan seni di sekolah dasar adalah sebagai berikut ini:

- (1) Sebagai media ekspresi, yaitu mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran melalui berbagai bentuk aktivitas seni secara kreatif yang dapat menimbulkan kesenangan, kegembiraan, dan kepuasan anak.
- (2) Sebagai media komunikasi, yaitu aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu/berkomunikasi kepada orang lain yang diwujudkan pada karyanya.
- (3) Sebagai media bermain, maksudnya media yang dapat memberikan kesenangan, kebebasan untuk mengembangkan perasaan, kepuasan, keinginan, keterampilan seperti pada saat bermain. Selain itu bermanfaat untuk memberikan hiburan edukatif, karena melalui bermain itulah anak belajar.

- (4) Sebagai media pengembangan bakat seni, berdasar bahwa setiap anak memiliki bakat yang harus diberikan kesempatan untuk mengembangkannya melalui aktivitas seni rupa dan kerajinan tangan sesuai kemampuannya.
- (5) Sebagai media untuk mengembangkan media berpikir, yaitu penyaluran daya nalar yang dimiliki anak untuk digunakan dalam melakukan kegiatan berolah seni rupa. Anak yang cakap kemampuan berpikirnya dapat memicu munculnya kreativitas seni.
- (6) Sebagai media untuk memperoleh pengalaman esthethis, dimana melalui aktivitas penghayatan, apresiasi, ekspresi, dan kreasi seni di sekolah dasar dapat memberikan pengalaman untuk menumbuhkan sensitivitas keindahan dan nilai seni. Hal ini dapat menarik minat dan keinginan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah dasar memiliki banyak fungsi yang mendukung untuk pengembangan kreativitas peserta didik. Sebagai contohnya yaitu seni rupa sebagai media pengembangan bakat seni yang dimiliki peserta didik yang nantinya dapat menampung ide-ide yang dimilikinya dan secara tidak langsung hal ini dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Pembelajaran seni dapat memberikan pengalaman pada peserta didik untuk mencitakan suatu karya berdasarkan kreativitas yang dimilikinya.

2.1.3.9 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar

Pendidikan seni adalah mata pelajaran yang menarik bagi peserta didik karena dalam pembelajarannya peserta didik bebas mengembangkan idenya ke dalam bentuk sebuah karya. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar bertujuan untuk mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian siswa secara positif, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 57 Tahun 2014). Muharam dan Sundariyati (1992:25-26) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan seni rupa adalah menyiapkan anak untuk berpengetahuan, berkecakapan, dan

berkemampuan dalam tingkat dasar agar kelak mampu melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Berikut merupakan tujuan dari pendidikan seni rupa di sekolah dasar:

(1) Mengembangkan Bakat Seni dan Sensitivitas

Mengembangkan bakat yang telah dimiliki oleh peserta didik yang dilakukan melalui pendidikan dapat tumbuh dan menuju arah yang baik, dengan harapan peserta didik dapat menjadi seniman yang sesuai dengan bakatnya. Selain itu pendidik diharapkan dapat mengembangkan sensitivitas atau kepekaan melalui proses berkarya seni.

(2) Pengembangan Persepsi

Pendidikan seni diharapkan dapat mengembangkan persepsi yakni sebagai penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek. Dalam pengembangan persepsi seni kita harus melibatkan tanggapan pribadi secara aktif, luas, terbuka dan dari berbagai sudut pandang.

(3) Pengembangan Apresiasi

Apresiasi melalui berkarya seni menunjukkan bahwa ketika peserta didik berkarya, pengalaman berkarya sudah ada pada dirinya seperti pengetahuan, penghayatan dan pemahaman. Apresiasi lahir karena kegiatan-kegiatan ketika berkarya seni, pengalaman persepsi, dan pengkajian pengetahuan budaya. Apresiasi sejenis penilaian yang mengandung kepekaan, rasa senang, berharga dan manfaat dari karya seni.

(4) Kreativitas

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya. Kreativitas dalam bidang seni diartikan sebagai berkarya atau menghasilkan karya. Keberhasilan seseorang melahirkan karya seni tergantung pada kemampuan kreativitasnya.

(5) Pengembangan Ekspresi Anak

Mengembangkan ekspresi peserta didik dapat menyalurkan cita-cita maupun ide yang dimilikinya. Wujud ekspresi dapat dilihat melalui isyarat gerakan tangan, mimik atau rona muka, tulisan, gambar, patung, dan karya seni lainnya. Ekspresi merupakan pertanyaan proses kejiwaan yang memiliki suatu

daya, seperti daya cipta, daya menyesuaikan diri dalam situasi, kemampuan menanggapi sesuatu masalah, daya berpikir secara internal, kemampuan membuat analisis yang tepat, dan lainnya.

(6) Pengembangan Pengalaman Visual Estetis

Membantu peserta didik dalam penguasaan pengalaman estetis seni yang wajar dari karya seni dan gejala visual lainnya yang memungkinkan memancing pengalaman. Pengalaman estetis diartikan sebagai tantangan aktif dan terbuka dengan objek seni.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan seni rupa tidak untuk membentuk peserta didik menjadi seorang seniman, akan tetapi memberi kesempatan bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang melalui kegiatan seni rupa, membentuk pribadi yang utuh, kreatif, produktif dan inovatif. Tujuan pendidikan seni rupa dapat dicapai dengan menerapkan beberapa kegiatan seni rupa kepada peserta didik di sekolah seperti, menggambar, mencetak, menggunting, menempel, melipat, membentuk, memahat, merakit dan lain sebagainya. Kegiatan seni rupa di sekolah sangat beragam, dengan kegiatan ini dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Seorang pendidik harus dapat menerapkan kegiatan seni rupa kepada peserta didiknya sesuai dengan karakteristik yang dimiliki peserta didik, sehingga tujuan pendidikan seni rupa dapat tercapai secara optimal.

2.1.3.10 Metode Pembelajaran Seni Rupa

Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat beragam dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Namun secara garis besar metode tersebut dibagi menjadi metode untuk pembelajaran teoretik dan metode untuk pembelajaran praktik. Sukmadinata dalam Sobandi (2007:157-158) menjabarkan bahwa metode pembelajaran dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

(1) Pembelajaran Teori

- a. Pembelajaran ekspositorik: ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi.

- b. Pembelajaran kegiatan kelompok: diskusi, diskusi panel, kerja kelompok, simulasi, bermain peran, dan seminar.
- c. Pembelajaran berbuat: eksperimen, pengamatan, penelitian sederhana, dan pemecahan masalah.

(2) Pembelajaran Praktik

- a. Pembelajaran praktik di sekolah.
- b. Pembelajaran praktik di lingkungan kerja.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik dapat mengembangkan pembelajaran di kelas dengan memadukan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kondisi kelas. Pembelajaran yang menggunakan metode variatif dapat mengembangkan kreativitas peserta didik.

2.1.3.11 Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar

Tujuan dan fungsi pendidikan seni sangat penting bagi peserta didik terutama untuk mengembangkan kemampuan dasar dalam proses belajar mereka. Pengembangan kemampuan dasar dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan seni. Seni terdiri dari beberapa cabang. Salah satu cabang seni adalah seni rupa.

Soehardjo dalam Sobandi (2007:44) berpendapat bahwa pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran dan atau latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendidikan seni rupa untuk anak SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan (Sumanto, 2006:20). Penerapan konsep seni ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan semenarik mungkin dan menyenangkan.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar bertujuan untuk melanjutkan dan mengembangkan kesanggupan berkarya maupun pengetahuan seni rupa yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah (Sundariyati, 1993:24). Ketika memasuki sekolah dasar anak telah mampu untuk mencipta seni rupa berdasar

tingkat kreativitasnya masing-masing. Jika pendidik dapat membimbing dan mengarahkannya maka hal tersebut dapat meningkatkan prestasi peserta didik.

Dari definisi-definisi yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni rupa adalah penransferan ilmu dan pengalaman kegiatan kreatif yang berkaitan dengan seni rupa yang melibatkan unsur-unsur seni yang ada. Pendidikan seni rupa di sekolah dasar dapat digunakan untuk menggali potensi peserta didik yang ahli dalam bidang seni rupa.

Pembelajaran menurut Corey dalam Majid (2015:4) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan dia ikut serta dalam tingkah laku tertentu. Dalam membelajarkan seni rupa di sekolah dapat kita pahami jika peserta didik diharapkan dapat memahami dan mencipta suatu karya yang telah disesuaikan atau dimuat dalam kompetensi yang ingin dicapai.

Pembelajaran merupakan subjek khusus dalam pendidikan. Peranan utama pembelajaran seni rupa untuk pendidikan sekolah umum, sebagaimana dikemukakan oleh Wickiser dalam Tarjo (2004: 82) adalah memberikan pengalaman seni. Pengalaman seni rupa dapat diperoleh dari bermacam kegiatan yang luas: perolehan pengetahuan, penikmatan (apresiasi) dan berkarya di bidang seni rupa. Seni tidak dapat “diajarkan” dengan cara-cara sebagaimana lazimnya atau prosedur baku (Herbert Read dalam Tarjo, 2004:83). Pembelajaran seni di sekolah hendaknya difokuskan kepada penciptaan suasana kondusif untuk menumbuhkembangkan kepekaan estetis dan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki pengalaman untuk penciptaan karya dan menggali tingkat kreativitas peserta didik. Pengalaman belajar seni rupa ini disesuaikan dengan kompetensi-kompetensi apa yang harus dicapai oleh peserta didik yang telah termuat dalam silabus dan kurikulum.

2.1.4 Kurikulum 2013

Kurikulum merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena kurikulum merupakan suatu program pembelajaran yang

sengaja dirancang oleh pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan. Maka dari itu kurikulum bersifat fleksibel atau dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Saat ini pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik dimana pembelajaran dimaksudkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Jaedun, Hariyanto, dan Nuryadin (2014:16) menjelaskan,

In accordance with the competency standards and content standards, the principles of learning process in Curriculum 2013 implementation are: (a) from learners being told, to the learners being encouraged to seek out; (b) from the teacher as the only one source of learning, into a variety of learning based resources; (c) from the textual approach learning towards strengthening the use of the learning process as a scientific approach; (d) from the content-based learning toward the competency-based learning; and (e) learning by utilizing information and communication technologies to improve the efficiency and effectiveness of learning.

Berdasarkan penjelasan Jaedun, Hariyanto, dan Nuryadin tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip proses pembelajaran dalam implementasi Kurikulum 2013 lebih menekankan pada aktivitas, agar peserta didik menemukan sendiri apa yang sedang dipelajarinya. Selain itu, pembelajaran dalam Kurikulum 2013 memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Berikut adalah keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 jika dilihat dari indikator-indikatornya menurut Mulyasa (2014:11) yaitu:

1. Adanya lulusan yang berkualitas, produktif, kreatif, dan mandiri.

2. Adanya peningkatan mutu pembelajaran.
3. Adanya peningkatan efisiensi dan efektivitas pengelolaan dan pendayagunaan sumber belajar.
4. Adanya peningkatan perhatian serta partisipasi masyarakat.
5. Adanya peningkatan tanggung jawab sekolah.
6. Tumbuhnya sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara utuh di kalangan peserta didik.
7. Terwujudnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).
8. Terciptanya iklim yang aman, nyaman, tertib, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tenang dan menyenangkan.
9. Adanya proses evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan.

Kurikulum 2013 lebih fokus dan berangkat dari karakter serta kompetensi yang akan dibentuk. Setelah itu mengembangkan tujuan yang akan dicapai. Kurikulum 2013 berbasis kompetensi dapat dimaknai sebagai suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan kemampuan melakukan kompetensi dengan standar yang telah ditentukan. Pengembangan silabus dalam kurikulum 2013 tidak lagi dikembangkan oleh pendidik, tetapi sudah dipersiapkan oleh tim pengembangan kurikulum, baik ditingkat pusat maupun wilayah. Pendidik hanya mengembangkan RPP berdasarkan buku panduan pendidik, buku panduan peserta didik, dan buku sumber yang semuanya telah disiapkan. Pendidik harus mampu memahami pedoman pendidik dan pedoman peserta didik sehingga nantinya dapat menguasai dan memahami materi yang akan diajarkan.

Pengembangan program pembelajaran silabus, kompetensi inti, dan kompetensi lulusan yang telah diidentifikasi dan diurutkan sesuai dengan tingkat pencapaiannya. Kemudian dikembangkan dalam program-program pembelajaran. Program pembelajaran kurikulum 2013 yang dikembangkan adalah tematik dan terpadu, sehingga kegiatan pengembangan kurikulum pada tingkat ini adalah menyusun dan mengembangkan rencana pembelajaran terpadu.

Badan Pusat Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Mulyasa (2014:81-82) menjelaskan bahwa dalam

mengembangkan kurikulum 2013 perlu memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Pengembangan kurikulum dilakukan mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
2. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.
3. Mata pelajaran merupakan wahana untuk mewujudkan pencapaian kompetensi.
4. Standar kompetensi lulusan dijabarkan dari tujuan pendidikan nasional dan kebutuhan masyarakat, Negara, serta perkembangan global.
5. Standar Isi dijabarkan dari Standar Kompetensi Lulusan.
6. Standar Proses dijabarkan dari Standar Isi.
7. Standar Penilaian dijabarkan dari Standar Kompetensi Lulusan, Standar Isi, dan Standar Proses.
8. Standar Kompetensi Lulusan dijabarkan kedalam Kompetensi Inti.
9. Kompetensi Inti dijabarkan kedalam Kompetensi Dasar yang dikontekstualisasikan dalam suatu mata pelajaran.
10. Kurikulum satuan pendidikan dibagi menjadi kurikulum tingkat nasional, daerah, dan satuan pendidikan.
 - a. Tingkat nasional dikembangkan pemerintah.
 - b. Tingkat daerah dikembangkan oleh pemerintah daerah.
 - c. Tingkat satuan pendidikan dikembangkan oleh satuan pendidikan.
11. Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.
12. Penilaian hasil belajar berbasis proses dan produk.
13. Proses belajar dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*).

Simpulan dari berbagai uraian tersebut yaitu dengan menerapkan kurikulum 2013 diharapkan dapat menciptakan peserta didik yang produktif, aktif, inovatif, dan kreatif. Hal ini diwujudkan melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi dalam suatu tema. Pendidik dituntut mampu merancang pembelajaran dan membentuk kompetensi secara efektif, serta menetapkan kriteria keberhasilan.

2.1.5 Kreativitas

Slameto (2013: 145) menyatakan bahwa kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang mengembangkan sesuatu yang telah ada sebelumnya. Menurut Moreno dalam Slameto (2013:146) kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri tidak harus bagi orang lain. Rogers dalam Munandar (2012:18) menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, dan mampu untuk mengekspresikan diri. Pembelajaran SBdP Seni Rupa dapat digunakan sebagai media penampung kreativitas peserta didik yang nantinya dapat menciptakan karya sebagai ekspresi dari ide yang dimilikinya.

Soesilo (2017:15) berpendapat bahwa kreativitas merupakan suatu kemampuan menakjubkan yang dimiliki manusia dalam memahami dan menghadapi situasi atau masalah secara berbeda dengan yang biasa dilakukan oleh orang lain pada umumnya. Webster's dalam Soesilo (2017:16) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat. Kemampuan membuat yang dimaksudkan adalah kemampuan untuk menghadirkan, menghasilkan, mewujudkan suatu tindakan, ataupun menghasilkan atau mewujudkan sesuatu yang baru melalui keterampilan imajinatif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan manusia dalam berkreasi sehingga mampu untuk mempertemukan, menghubungkan atau menggabungkan kenyataan-kenyataan, gagasan-gagasan atau hal-hal berbeda yang sebelumnya tidak berhubungan,

menjadi suatu gagasan baru yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Kemampuan tersebut diantaranya kemampuan mengatasi sesuatu, menciptakan sesuatu yang baru, dan mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2.1.6 Pengembangan Kreativitas

Pada dasarnya setiap orang memiliki tingkat kekreatifannya masing-masing. Makadari itu orang perlu melatih mental kreatifnya atau kemampuan berpikir kreatifnya dalam menghadapi permasalahan yang ada. Soesilo (2017:33-35) menyebutkan bahwa mental kreatif yang dapat membuat seseorang menjadi kreatif yaitu hasrat, kepekaan, minat, rasa ingin tahu, mendalam dalam berpikir, konsentrasi, siap mencoba dan melaksanakan, kesabaran, optimisme, mampu bekerja sama. Memiliki mental kreatif dapat dikembangkan dan dimanfaatkannya untuk menghadapi suatu persoalan. Selain dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan, kreativitas juga digunakan untuk membuat sesuatu menjadi lebih inovatif.

Kemampuan kreativitas bukanlah suatu anugerah yang bersifat statis tetapi bisa dilatih bisa juga dikembangkan (Soesilo, 2017:8). Setiap manusia perlu dididik agar bisa berbuat aktif dalam mewujudkan setiap gagasan yang dimilikinya. Dalam dunia pendidikan, pendidik tidak hanya berperan untuk memberi pemahaman tentang pengetahuan belaka, tetapi pemberian perlakuan pada proses pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kreatif peserta didik. Kreativitas yang dimiliki setiap peserta didik berbeda-beda sesuai dengan pengalaman dan kemampuan yang dimilikinya.

Pengembangan kreativitas sangat bermanfaat dan bermakna bagi peserta didik. Peserta didik dapat mewujudkan dan mengembangkan ekspresinya dengan berkreasi. Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik mampu untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dialaminya sehingga memungkinkan pula untuk meningkatkan kualitas yang dimiliki. Pendidik mempunyai pengaruh besar terhadap pengembangan kepribadian anak dan prestasi akademik peserta didik. Pendidik dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dengan

membimbing, memfasilitasi, dan mampu mengembangkan ide kreatif yang dimiliki peserta didik.

Pendidik harus memahami bagaimana mengembangkan kreativitas peserta didiknya. Sebelum mengembangkan kreativitas peserta didik, pendidik juga harus memiliki kreativitas itu sendiri. Pendidik dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan atau menggunakan metode pembelajaran yang dapat menampung pengembangan kreativitas peserta didiknya tersebut. Pendidik diharapkan agar dapat mengimplementasikan metode pembelajaran agar peserta didik terbiasa untuk berpikir kreatif dan mau mengembangkan kemampuan kreativitasnya. Selain penggunaan metode, pendidik juga dapat memvariasikan pembelajaran dengan media, sumber, dan model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memberi kesempatan kepada peserta didik agar dapat mengeksplor potensi dan talenta yang dimilikinya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang dipelajari.

Di dalam dunia pendidikan, peran pendidik tidak hanya memberi bekal tentang pemahaman suatu pengetahuan belaka, tetapi metode dan proses pembelajaran perlu diformulasikan agar mengakomodasi pengembangan kemampuan kreatif peserta didiknya. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 1 disebutkan pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Adapun kompetensi yang harus dimiliki meliputi unsur pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. Pengembangan kreativitas pendidik sangat dipengaruhi oleh keempat kompetensi tersebut, khususnya kompetensi pedagogik. Kurniasih (2017:8) menyebutkan bahwa istilah pedagogik diartikan sebagai proses interaksi terus-menerus dan saling berasimilasi antara pengetahuan ilmiah dan pengembangan peserta didik. Pengembangan kreativitas peserta didik menuntut pendidik untuk bisa berpikir kreatif pula. Suprihatiningrum (2013: 90) menyatakan bahwa kompetensi profesional guru meliputi menguasai bahan ajar, mengelola program pembelajaran, mengelola kelas, menggunakan media atau sumber belajar, dan menilai prestasi belajar.

Sebagai pendidik haruslah memiliki kompetensi, hal ini berkaitan erat dengan pengembangan kreativitas pendidik. Kompetensi tersebut dapat bisa didapatkan melalui pendidikan formal maupun pengalaman. Kompetensi pendidik adalah hasil dari beberapa kemampuan yang digabungkan seperti seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dikuasai pendidik dalam menjalankan profesionalismenya (Kurniasih, 2017:25). Kompetensi yang dimiliki, pendidik harus mampu mengembangkan kreativitas pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan sehingga pembelajaran yang dilaksanakan berjalan secara efektif.

Sikap penting yang perlu dikembangkan pendidik dalam kerangka kreativitas adalah skeptis, kritis, dan sabar sebagai bagian dari proses belajar (Naim, 2016: 145). Sikap-sikap ini diperlukan pendidik untuk memotivasi dan membangun kepercayaan diri peserta didik dan membentuk kepribadian yang kreatif dalam proses pembelajaran. Penanaman sikap seperti ini juga penting untuk mengembangkan kreativitas siswa, pendidik tidak hanya mengajarkan teori namun memberi contoh dan sebagai teladan bagi peserta didiknya.

Kreativitas dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Pendidik memang harus kreatif, profesional, dan menyenangkan di dalam proses pembelajaran. Pendidik harus mampu memosisikan diri untuk menyayangi, mendengar, memfasilitasi, dan menanamkan nilai-nilai kepribadian kepada peserta didik agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan bermakna. Pendidik yang kreatif diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik. Pendidik bukan hanya mengajarkan teori namun juga memberi tauladan, menanamkan nilai kepribadian dan membekali pengembangan kreativitas agar peserta didik siap saat terjun ke dalam masyarakat.

Lowenfeld dalam Tarjo (2004:48) menyatakan kreativitas di bidang seni meliputi kemampuan dalam kepekaan mengamati masalah melalui indera, menemukan alternatif pemecahan masalah, keluwesan melihat masalah, kemampuan merespon dan menciptakan karya seni dari gagasan yang unik, kemampuan memadukan unsur seni menjadi sebuah karya, dan kemampuan

mengabstraksi hal umum yang dikaitkan dengan hal yang lebih khusus. Ciri-ciri individu kreatif menurut Sund dalam Slameto (2013:147-148) yaitu memiliki keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk meneliti, berpikir fleksibel, menyukai tugas yang sulit, memiliki pengetahuan umum yang luas, memiliki semangat bertanya dan menjawab dengan baik. Subskala untuk kreativitas yang dikemukakan oleh Munandar (2012:71) yang meliputi ciri-ciri: rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan gagasan dan memberi usul terhadap suatu permasalahan, berani menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, mempunyai rasa humor yang tinggi, mempunyai daya imajinasi, memiliki orisinalitas dalam mengungkapkan gagasan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran SBdP seni rupa dapat mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik jika pendidik mampu menampung dan memfasilitasi kemampuan yang dimiliki peserta didik. Ide kreatif yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan melalui pembelajaran SBdP seni rupa dalam bentuk sebuah karya seperti melukis, membentuk, merangkai, mengukir, menempel dan lain sebagainya. Peserta didik menuangkan ide kreatif yang dimiliki dalam sebuah karya. Penghargaan karya itu sendiri dapat dilihat dari estetika yang dimiliki karya. Sementara pada kreativitas siswa dapat diukur melalui pengamatan berdasarkan ciri-ciri kreativitas yang ada.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian mengenai analisis pengembangan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya sudah cukup banyak dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang relevan:

- (1) Alter, F., Hays, T., & O'Hara, R (2009). *Creative Arts Teaching and Practice: Critical Reflections of Primary School Teachers in Australia*. Kesimpulan

dari penelitian ini adalah terdapat sejumlah hasil yang muncul dalam penelitian ini. Yang pertama yaitu memberikan gambaran yang lebih jelas tentang apakah guru sekolah dasar secara umum percaya bahwa mereka dapat secara efektif mengakomodasi semua tanggung jawab mengajar mereka dibidang seni kreatif. Ke dua, mengidentifikasi sejumlah masalah praktis dan mempertimbangkan kurikulum yang berdampak pada pendekatan guru untuk mengajar seni kreatif di ruang kelas mereka. Ke tiga, kemungkinan yang terpenting, pembelajaran ini membantu membangun pemahaman yang lebih baik mengenai nilai-nilai dan sikap yang memengaruhi pendekatan pendidikan kreatif di lingkungan sekolah dasar.

- (2) Fathurrahman (2010) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Analisis Terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni Rupa di tingkat Pendidikan Dasar” menunjukkan hasil pada kenyataannya pendidikan seni (terutama visual art) tidak sepadan jika dibandingkan dengan penggunaannya. Hal ini dapat menjadi praktik pembelajaran yang belum sesuai dengan substansi pendidikan seni. Misalnya strategi pengajaran dan pembelajaran, ketersediaan fasilitas, motivasi siswa, alokasi waktu yang tercantum dalam kurikulum, sistem evaluasi, dan sumber daya manusia.
- (3) Saparahayuningsih (2010) dari dosen FKIP Universitas Bengkulu dengan judul “Peningkatan Kecerdasan Dan Kreativitas Siswa”. Penelitian ini menjelaskan bahwa meningkatkan kecerdasan dan kreativitas siswa sangat penting untuk memajukan bangsa kita. Hal ini akan terbentuk ketika proses pendidikan memberi siswa kesempatan untuk berpikir secara konvergen dan divergen. Sejauh ini meningkatkan kecerdasan dan kreativitas siswa belum dilakukan dengan memuaskan. Akibatnya, kecerdasan siswa dan kreativitas tidak dapat berkembang secara optimal. Tulisan ini menawarkan para ahli psikologi untuk mengoptimalkan kegaitan mereka sehingga kecerdasan dan kreativitas siswa akan dapat berkembang optimal. Guru yang mengoptimalkan kecerdasan dan kreativitas siswa akan dapat mengirimkan siswa yang mandiri di masa depan. Hal itu akan berdampak positif bagi bangsa mereka.

- (4) Dinther, Dochy, dan Segers (2011) Educational Research Review dengan judul “Factor Affecting Students’ Self-Effecting in Higher Education” penelitian ini menunjukkan hasil program pendidikan memungkinkan untuk ditingkatkannya kemampuan diri siswa, dan bahwa program pendidikan berdasarkan teori kognitif sosial terbukti sangat berhasil pada skor ini. Beberapa faktor tampaknya memengaruhi kemampuan siswa dan memberi bukti potensi sumber utama kemampuan diri siswa. Penelitian ini terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas tentang program pendidikan yang memungkinkan untuk ditingkatkannya kemampuan diri siswa. Persamaannya adalah sama-sama membahas mengenai faktor penghambat pembelajaran.
- (5) Astuti (2011) dari Universitas Sebelas Maret dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Batik Jemputan Pada Mata Pelajaran Seni Rupa/Seni Budaya Siswa Kelas VIII B di SMP Negeri I Eromoko Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012” dalam penelitiannya ditemukan hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran batik jemputan pada mata pelajaran Seni Rupa yaitu hambatan yang dialami guru dan hambatan yang dialami siswa. (1). hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran batik jemputan: Terbatasnya fasilitas dan alat diantaranya : ruang praktik dan alat praktik (panci, kompor, gawangan/ jemuran), Keterbatasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran praktik batik jemputan. Pembelajaran hanya berlangsung 2 kali pertemuan (satu pertemuan 2 x 40 menit), lokasi sekolah yang berada di daerah pedesaan sehingga menyulitkan guru dalam menyediakan media yang akan digunakan dalam kegiatan praktik batik jemputan. (2). hambatan yang dialami siswa dalam pelaksanaan pembelajaran batik jemputan: Tidak adanya ruangan praktik kerja yang memadai, keterbatasan bahan yang digunakan untuk membatik, sehingga siswa tidak dapat mengulang ataupun berkarya sendiri di rumahnya masing-masing, ketersediaan bahan-bahan yang digunakan untuk berkarya batik jemputan yang sulit diperoleh di daerah Eromoko. Penelitian ini memiliki persamaan dengan peneliti, yaitu didalam pembelajaran terdapat hambatan yang muncul saat pembelajaran, didalam hambatan yang diteliti

dalam penelitian ini terdapat hambatan yang dialami siswa. Perbedaannya peneliti hanya meneliti hambatan yang dialami oleh siswa saja.

- (6) Aryani (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Berkarya dan Presentasi Karya Ilustrasi melalui Pameran Kelas sebagai Upaya untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Rupa pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jekulo Kudus”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan model pembelajaran akan membantu guru untuk mengemas sebuah pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mengapresiasi karya seni rupa. Model pembelajaran yang didahului dengan kegiatan berkarya dilanjutkan dengan kegiatan apresiasi dalam pameran akan melibatkan siswa secara langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran dan dapat menggugah minat siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi model pembelajaran berkarya dan presentasi karya ilustrasi melalui pameran kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan analisis diskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jekulo Kudus. Hasil penelitian terdiri dari hasil validasi pakar model, hasil uji coba terbatas, hasil uji skala besar, dan hasil tanggapan guru. Hasil validasi pakar model pembelajaran mendapatkan nilai yang sangat tinggi sehingga model pembelajaran yang dikembangkan dapat diaplikasikan di sekolah. Hasil uji coba terbatas mendapatkan nilai yang tinggi, tetapi perlu dilakukan revisi pada aspek berkarya ilustrasi dan lembar apresiasi. Hasil pada uji skala besar memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Model pembelajaran berkarya dan presentasi karya ilustrasi melalui pameran kelas dapat diimplikasikan di SMA Negeri 1 Jekulo Kudus dan terbukti dapat meningkatkan apresiasi seni rupa, karena berdasarkan hasil penelitian siswa lebih berminat mengikuti pembelajaran setelah model pembelajaran diimplementasikan.
- (7) Supriyenti (2013) dari Universitas Negeri Padang dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di Paud Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan”. Hasil penelitian menyatakan bahwa Seni merupakan suatu proses proses

penggambaran ekspresi diri manusia sehingga bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sangat sulit untuk dinilai, bahwa masing-masing individu memilih sendiri peraturan dan parameter yang menuntun dalam mengekspresikan diri. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: kreativitas seni rupa anak melalui kegiatan mencetak dengan bahan alam di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan dalam membuat gambar sederhana, dalam menciptakan gambar sederhana dan dalam merancang ulang gambar sederhana berkembang dengan pesat.

- (8) Nurjantara (2014) dari Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 di TK Aba Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul”. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa kreativitas menggambar siswa dapat meningkat melalui diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan kontinu. Ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa pada pra tindakan anak yang mencapai kriteria baik mencapai 15,78%, sedangkan pada siklus I perkembangan kreativitas menggambar pada anak meningkat menjadi 63,15%. Pada siklus II perkembangan kreativitas menggambar meningkat lagi menjadi 94,73%. Berdasarkan hasil observasi tersebut maka pelaksanaan tindakan dapat dikatakan berhasil karena 94,73% anak pada kelompok B2 di TK ABA Kalakijo, guwosari, Pajangan, Bantul telah mencapai indikator keberhasilan.
- (9) Shafa (2014), dengan judul “Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013”. Hasil penelitian menyatakan bahwa kurikulum 2013 menetapkan standar minimal yang harus diikuti oleh seluruh guru di Indonesia dalam melaksanakan pembelajaran. Standar proses yang dimaksud adalah standar alokasi waktu pembelajaran, standar pendekatan pembelajaran, standar perencanaan pembelajaran yang meliputi disain silabus dan disain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), standar pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

- (10) A'yuna (2015) dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan judul “Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas anak dapat diklasifikasikan relatif tinggi, peran orangtua dan guru mata pelajaran terhadap pengembangan kreativitas anak juga relatif tinggi. Orangtua merupakan salah satu variabel yang berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas anak, kontribusi peran orangtua terhadap pengembangan kreativitas anak adalah sebesar 15.4%. Peran guru mata pelajaran turut serta dalam pengembangan kreativitas anak, kontribusi peran guru mata pelajaran terhadap pengembangan kreativitas anak adalah sebesar 2%. Kontribusi orangtua dan guru mata pelajaran secara bersama-sama terhadap pengembangan kreativitas anak adalah sebesar 15%.
- (11) Budiarti (2015) dari Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, dengan judul “Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi dilapangan bahwa pembelajaran IPS masih berada pada tataran teori saja. Guru hanya memfokuskan kepada pencapaian pemberian materi berupa teori bahkan posisi pendidikan IPS hanyalah “sebagai pelajaran hapalan”. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya. diperlukan adanya kemampuan kreatifitas dari guru untuk menumbuhkan kemampuan kreatifitas siswa. Kreatifitas siswa akan muncul, apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreatifitas yang memadai. Materi pelajaran yang sudah disusun dalam silabus, hendaknya dikembangkan dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan IPS yang sesungguhnya.
- (12) Chauhan (2015) International Journal of Research from College of Art (Delhi University) dengan judul “Creativity in Visual Art”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pengertian biasa proses kreatif tidak hanya

bertujuan untuk menciptakan keindahan dalam seni rupa. Keindahan pada seni rupa hanya merupakan produk sampingan yang bernilai dan tujuan dari pengalaman kreatif. Pemenuhan dan realisasi diri adalah tujuan utama individu yang diserap dalam aksi media seni. Berbagai bentuk seni rupa membantu siswa untuk mengeksplorasi berbagai sarana komunikasi (verbal dan non verbal). Hal ini mendorong siswa untuk mengekspresikan dengan caranya, mempertajam inderanya dengan mempertajam pengamatan lingkungan, dan temukan kesukaannya melalui paparan berbagai bahan dan media ekspresi. siswa menemukan dirinya dalam proses seni rupa, mengidentifikasi bentuk ekspresi pribadi dan menjadi sadar dengan lingkungannya sendiri.

- (13) Shokiyah (2015) dari ISI Surakarta dengan judul “Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu melalui kegiatan menggambar. Kegiatan menggambar disini dilakukan dengan cara memperkaya kemampuan anak dalam menggambar, menggambar bebas, mewarnai, menggambar dengan pencampuran berbagai medium, menyediakan berbagai fasilitas menggambar, berkreasi setiap hari, menggambar sambil bermain, menggambar sambil bercerita, liburan kreatif, keterlibatan orang tua terhadap aktivitas menggambar anak.
- (14) Destiani (2016) dengan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa Siswa melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) Kreativitas anak dilihat dari aspek produk setelah diberikan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan teknik mencetak berbantuan media asli pada kelompok B1 PAUD Aisyiah Bustanul Athfal II Kota Bengkulu meningkat dengan perolehan nilai 4,36 dengan kriteria Baik. (2) Kreativitas anak dilihat dari aspek proses setelah diberikan kegiatan pembelajaran seni rupa dengan teknik mencetak berbantuan media asli pada kelompok B1 PAUD Aisyiah Bustanul Athfal II Kota Bengkulu meningkat dengan perolehan nilai 4,49 dengan kriteria Baik.

- (15) Fazylova (2016) dari Kokshetau State University dengan penelitian yang berjudul “Development of Creativity in Schoolchildren through Art”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kreativitas adalah karakteristik manusia yang penting. Hal ini lebih memikirkan tentang proses, pencampuran bahan, termasuk ciri kepribadian, kemampuan dan keterampilan. Pada awal tahun guru dapat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka dengan menciptakan lingkungan yang kreatif, membantu siswa untuk membangun kemampuan melalui permainan, memiliki kreativitas mereka dan memuji upaya kreatif anak. Sekolah dan masyarakat harus membantu anak untuk berkembang menjadi warga negara yang bahagia, baik-baik saja, daripada murid hanya bisa lulus ujian dan melewati sekolah. Kita harus memastikan siswa untuk berpikir kreatif, terampil, dan mampu berbaur. Seni adalah bagian penting dari melakukannya dan untuk memastikan bahwa siswa dapat mencapai potensinya dan berkontribusi penuh untuk masyarakat. Dengan memperhatikan bagaimana pendidik mendefinisikan dan menerapkan strategi untuk mengembangkan kreativitas mereka., semoga guru dapat memahami bagaimana kreativitas dapat dipupuk melalui integrasi seni di tingkat sekolah dasar.
- (16) Huliyah (2016) dari IAIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang berjudul “Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seni dapat membantu mengembangkan berbagai kemampuan anak. Melalui seni akan memudahkan anak belajar bidang studi lain, karena seni dapat meningkatkan imajinasi. Agar anak-anak dapat memuat hasil karya seni, maka diperlukan adanya guru kreatif. Guru yang kreatif akan menemukan cara untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat terintegrasi dalam kurikulum sehingga anak mampu membuat suatu hasil karya seni ataupun menikmati hasil karya seni orang lain.
- (17) Nelson (2016) dari mahasiswa program doktor Ilmu Pendidikan UNP dengan penelitian yang berjudul “Kreativitas dan Motivasi dalam Pembelajaran Seni”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa seni yang muncul dari dalam diri seseorang dimana akan membuat orang tersebut merasakan kepuasan

terhadap batinnya dari apa yang telah di buatnya dalam sebuah karya seni tersebut. Seni sangatlah penting dikarenakan seni merupakan hasil kreativitas, maka seni mempunyai sifat hidup, seni juga menjadi aktif dan kreatif. Konsep seni terus berkembang sejalan dengan perkembangan kebudayaan dan kehidupan masyarakat yang dinamis. Pesona seni adalah pesona aktif dan kreatif, pesona tidak akan dicapai oleh pencipta seni maupun pengamat jika mereka tidak aktif dan kreatif. Selain menikmati seni sebagai hasil karya, proses berkaryapun bisa membuat pesona. Setiap orang akan memiliki pandangan yang berbeda-beda tentang apa yang dimaksud dengan seni itu sendiri, namun dalam artian terbatas seni dapat juga diartikan sebagai kegiatan manusia dalam mengekspresikan pengalaman hidup dan kesadaran artistiknya yang melibatkan kemampuan intuisi, kepekaan indrawi dan rasa, kemampuan intelektual, kreativitas, serta kemampuan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial dengan menggunakan berbagai media.

- (18) Puspita (2016) dari Universitas Sriwijaya dengan judul “Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 262 Plaju”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dari tiga tahapan pembelajaran, yaitu meliputi tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan proses pembelajaran, dan tahap evaluasi pembelajaran. RPP untuk 2 pertemuan telah dirancang guru telah termasuk dalam kategori baik, pada pertemuan pertama nilai yang diperoleh guru 83 dan pertemuan kedua 85 dengan memuat komponen-komponen RPP yaitu, Identitas, Standar Kompetensi, kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan pembelajaran, Materi, Metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, media/sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran SBK yang dilakukan guru termasuk dalam kategori baik. Pada pelaksanaan pembelajaran pertemuan pertama dan kedua memperoleh nilai (75). Guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dirancang. Guru memulai pembelajaran secara sistematis dan sistemik melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

- (19) Rofian (2016) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi pada Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode demonstrasi dalam seni rupa memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam materi pelajaran seni rupa yang didemonstrasikan. Penerapan metode pembelajaran demonstrasi mempunyai pengaruh positif karena siswa terlibat langsung dalam praktikum pembuatan karya seni rupa.
- (20) Suhaya (2016) dari FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dengan judul “Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreativitas”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa seorang guru yang merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran dituntut untuk kreatif dalam menjalankan tugasnya sebagai seorang guru, sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan terarah yang nantinya akan mudah mencapai tujuan dari pembelajaran dalam hal ini prestasi siswa akan lebih meningkat dengan adanya kekreatifan seorang guru baik dalam mengelola pembelajaran maupun dalam menghadapi siswa.
- (21) Adhani (2017) dari Universitas Trunojoyo Madura, dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa di RA Muslimat NU 107 Duduk Sampeyan terdapat peningkatan yang signifikan pada siklus 1 dan siklus 2. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dihindari bahwa kepada para pengajar PAUD dapat memberikan alternatif pengajaran dengan menggunakan media ampas kelapa untuk meningkatkan kreativitas pada anak.
- (22) Hanifah (2017) dengan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Melalui Karya Seni Rupa Trimatra Dengan Pendekatan Pengajaran Reflektif Pada Siswa Kelas III SDN 1 Darmaji Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menjelaskan bahwa dari persentase peserta didik yang memiliki kreatifitas berkategori tinggi meningkat dari 26 % pada siklus

I menjadi 74% pada siklus II, dan hasil belajar peserta didik yang terdiri dari 22 jumlah peserta didik terdapat 13 peserta didik berhasil mencapai nilai ≥ 70 dengan persentasi ketuntasan klasikal 60,86% dan rata-rata hasil belajar 75,43. Sementara pada siklus II diperoleh data ketuntasan klasikal sebesar 100% atau 22 peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 dengan rata-rata hasil belajar 84,13. Hasil observasi juga menunjukkan aktivitas peserta didik dan guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, Pada siklus I aktivitas peserta didik dan guru berkategori cukup aktif, sedangkan pada siklus II aktivitas peserta didik dan guru berkategori sangat aktif. (3) Meningkatnya kreativitas hasil karya siswa pada kondisi awal hingga siklus II. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa (1) Proses pembelajaran dengan pendekatan Reflektif pada materi melipat peserta didik dapat berkarya dan berkreasi secara maksimal, (2) pendekatan Reflektif dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK siswa kelas III SDN 1 Darmaji, sehingga Peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan reflektif dapat meningkatkan Hasil dan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran SBK (seni rupa trimatra).

- (23) Karmila (2017) dari FKIP UNRIKA Batam, dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan Tangan melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran pada siklus I sebesar 76% dan pada siklus II sebesar 91%. Kreativitas siswa yang timbul timbul pada siklus I menghasilkan rata-rata sebesar 3,8 dan pada siklus II mendapatkan rata-rata sebesar 4,8. Hasil ketuntasan hasil karya siswa pada siklus I 75% dan pada siklus II 85%. Sehingga dapat disimpulkan kreativitas siswa kelas IV SDN 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meningkat.
- (24) Kenedi (2017) dari guru SMA Negeri 3 Rokan IV Koto dengan judul “Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a)

pengembangkan kreativitas siswa melalui proses pembelajaran oleh guru terhadap siswa belum dilakukan dengan optimal, baik melalui pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan) dalam proses pengajaran, sumbang saran (*brain storming*), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif maupun dengan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media; dan (b) pengembangkan kreativitas siswa melalui lingkungan belajar yang kondusif oleh guru terhadap siswa kurang dilakukan dengan baik, karena guru kurang memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperilaku kreatif, guru kurang menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa melalui interaksi proses pembelajaran, pengembangan lingkungan belajar yang kondusif dilakukan guru pada kegiatan ekstra kurikuler, guru kurang memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang ada, dan guru belum maksimal membimbing dan membina siswa sesuai dengan minat dan bakatnya serta kurang memperhatikan siswa-siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Berdasarkan temuan ini, direkomendasikan agar: (a) para guru di SMP Negeri 3 Rokan IV Koto mengembangkan kreativitas siswa, melalui pendekatan “*inquiry*” (pencaritahuan), menggunakan teknik-teknik sumbang saran (*brain storming*), memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif, dan meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media; dan (b) Kepala sekolah SMP Negeri 3 Rokan IV Koto membantu dan membimbing guru dalam mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif agar prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan

- (25) Kodir (2017) dari guru kelas VII IPS 3 SMA N 1 Ciriur, dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Kreativitas Seni Kriya Terapan Dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Penerapan Metode PAIKEM”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Seni Budaya/Seni Rupa dapat menjadikan siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide dan pertanyaan. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu bertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok. Penerapan pembelajaran model PAIKEM mempunyai pengaruh positif, yaitu

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk melaksanakan model Pembelajaran Seni Budaya/Seni Rupa memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan pembelajaran model PAIKEM dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

- (26) Mareza (2017) dengan judul “Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus”, hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat banyak perbedaan antara potensi, bakat, talenta yang dimiliki anak berkebutuhan khusus. Pembelajaran seni budaya dan prakarya bagi anak kebutuhan khusus harus dapat memanfaatkan lingkungan sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni. Pendidikan seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan, melainkan menjadi sarana dalam pengembangan karakter pribadi yang berlandaskan sosial budaya.
- (27) Rohani (2017) dari Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara yang berjudul “Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Suatu cara yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya sesuai dengan imajinasi dengan media bahan bekas. Mengembangkan potensi anak peran pendidik sangatlah penting untuk membantu proses pengasahan dasar-dasar potensi anak dalam mengembangkan perkembangan aspek. Pengembangan tersebut melalui tahap kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan berkreasi. Perlunya pengembangan kreativitas anak salah satu tujuan pendidikan anak usia dini yang harus dikembangkan adalah pengembangan kreativitas anak melalui media bahan bekas. Kreativitas ini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang menyenangkan.

- (28) Sutiyo (2017) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul “Pengelolaan Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Pulokulon Grobogan”. Hasil penelitian menunjukkan ketersediaan ruang untuk pembelajaran seni budaya sesuai dengan jumlah kelas yang ada di SMA N 1 Pulokulon. Untuk media pembelajaran seni budaya sudah disediakan oleh pihak sekolah baik seni musik, tari maupun seni rupa. Kondisi fisik kelas yang baik sudah dimiliki oleh SMA N 1 Pulokulon. Letak duduk yang diatur sedemikian rupa sehingga menjadikan siswa leluasa dan dapat berinteraksi. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran seni budaya di SMA N 1 Pulokulon membangkitkan minat, motivasi siswa serta merangsang kegiatan belajar menjadi lebih aktif. Guru menyiapkan materi dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Pada pembelajaran seni budaya di SMA N 1 Pulokulon interaksi yang terjadi.
- (29) Yulio, Lumbantoruan, Marzam (2017), dengan judul “Penerapan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Payakumbuh”. Hasil penelitian menyatakan bahwa guru seni budaya di SMP Negeri 2 Payakumbuh telah berusaha untuk mencapai target dalam pencapaian tujuan kurikulum 2013 edisi revisi 2016 yang sesungguhnya, dan guru telah menerapkan Kurikulum 2013 edisi revisi 2016 sesuai dengan ketentuan atau rambu-rambu kurikulum 2013. Mencakup perencanaan pelaksanaan pembelajaran seni budaya, proses pelaksanaan pembelajaran yang menyangkut materi ajar, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media dan sumber belajar.
- (30) Sumanto (2018) dari Universitas Negeri Malang dengan penelitian yang berjudul “Seni Keterampilan Anak untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pelatihan seni keterampilan bagi guru TK ini bertujuan melatih keterampilan: (1) teknik mencetak tinggi bahan styrofoam dan kardus; (2) teknik menganyam model ikan; dan (3) membentuk (menyusun-konstruksi) untuk kegiatan pembelajaran di TK. Metode pelatihan dengan memberikan bimbingan

praktik individu seni keterampilan mencetak tinggi, menganyam, menyusun/konstruksi secara langsung kepada guru TK. Hasil pelatihan adalah guru-guru TK Gugus XVI Kelurahan Mojolangu Kota Malang sangat berminat mendapat pembinaan tentang pembuatan seni keterampilan anak untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, dan bersedia untuk menyebarkan pengetahuan dan keterampilan kepada guru lain di tempat tugasnya. Peserta pelatihan terampil membuat: (1) dua karya cetak tinggi di atas kertas HVS dari acuan sterefoam dan kardus; (2) karya ayaman bentuk ikan sebanyak dua model kreasi dari kertas asturo; dan (3) karya/media model binatang teknik konstruksi dari kertas majalah.

(31) Sunarto (2018) dari Universitas Negeri Semarang dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran MUKIDI”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika model pembelajaran hanya satu dan itu dilakukan oleh guru relatif statis tidak berubah pada masing-masing materi pelajaran, maka akan mendapatkan karya siswa yang tidak inovatif dan bahkan kreativitas siswa tidak berkembang. Pendidikan seni yang didasarkan pada teori kreativitas ini sebenarnya juga merupakan industri kreatif, yaitu sebuah usaha menciptakan kreativitas ide, sistem dan produk karya seni. Kreativitas berkarya diharapkan menumbuhkan jiwa kreatif dan selalu mencari hal yang baru (novelty). Pembelajaran model MUKIDI diharapkan menumbuhkan jiwa dan perilaku kreatif yang positif. Bentuk ini yang akhirnya harus dipertahankan demi kreativitas produk karya seni melalui percobaan (research based learning) ataupun project based learning senantiasa akan menggali ide dan mengembangkan potensi peserta didik. Terutama pada project based learning, diharapkan menemukan kerja kolaboratif dan menumbuhkan sikap toleransi diantara siswa.

(32) Antika (2019) dari Universitas Surabaya yang berjudul “Tingkat Kreativitas Siswa dan Implikasinya terhadap Program Pengembangan Kreativitas”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang memiliki tingkat kreativitas dalam kategori tinggi mengandung pengertian bahwa siswa sudah mencapai

tingkat kreativitas yang ideal. Artinya siswa telah menunjukkan ciri-ciri individu yang memiliki kreativitas yang tinggi misalnya bisa mengemukakan pendapatnya dengan lancar dan tepat, bisa mengemukakan pendapat yang berasal dari pemikirannya sendiri, memiliki daya imajinatif yang tinggi, dan lain-lain. Tingkat kreativitas siswa yang tinggi ini dilihat berdasarkan butir-butir item kreativitas yang hasil skornya masuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada Kurikulum 2013 khususnya pada bidang Seni Rupa sering dijadikan bahan penelitian yang mengungkap mengenai pelaksanaannya. Penelitian yang akan dilakukan peneliti membahas mengenai pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa dalam pengembangan kreativitas peserta didik di SDN 1 Ngampelkulon, Kecamatan Ngampel, Kabupaten Kendal. Pelaksanaan pembelajaran SBdP bidang seni rupa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan ide dan gagasannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan setiap anak bangsa, sejalan dengan tujuan tersebut pendidikan juga diharapkan dapat menggali potensi-potensi yang peserta didik miliki baik dalam akademik maupun kesenian. Pada jaman ini pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, kurikulum ini menekankan pada peningkatan karakter peserta didik. Kurikulum ini menggunakan pendekatan *scientific*, dimana peserta didik diharapkan dapat menggali sumber informasi dari hasil penemuannya.

Perkembangan kurikulum bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan perkembangan jaman. Berbeda dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidik (KTSP) dimana pada kurikulum yang lalu peserta didik sebagai penerima dan pendidik sebagai pemberi ilmu atau informasi, pada kurikulum 2013 peserta didik dapat memperoleh ilmu darimanapun dan pendidik berperan sebagai fasilitator

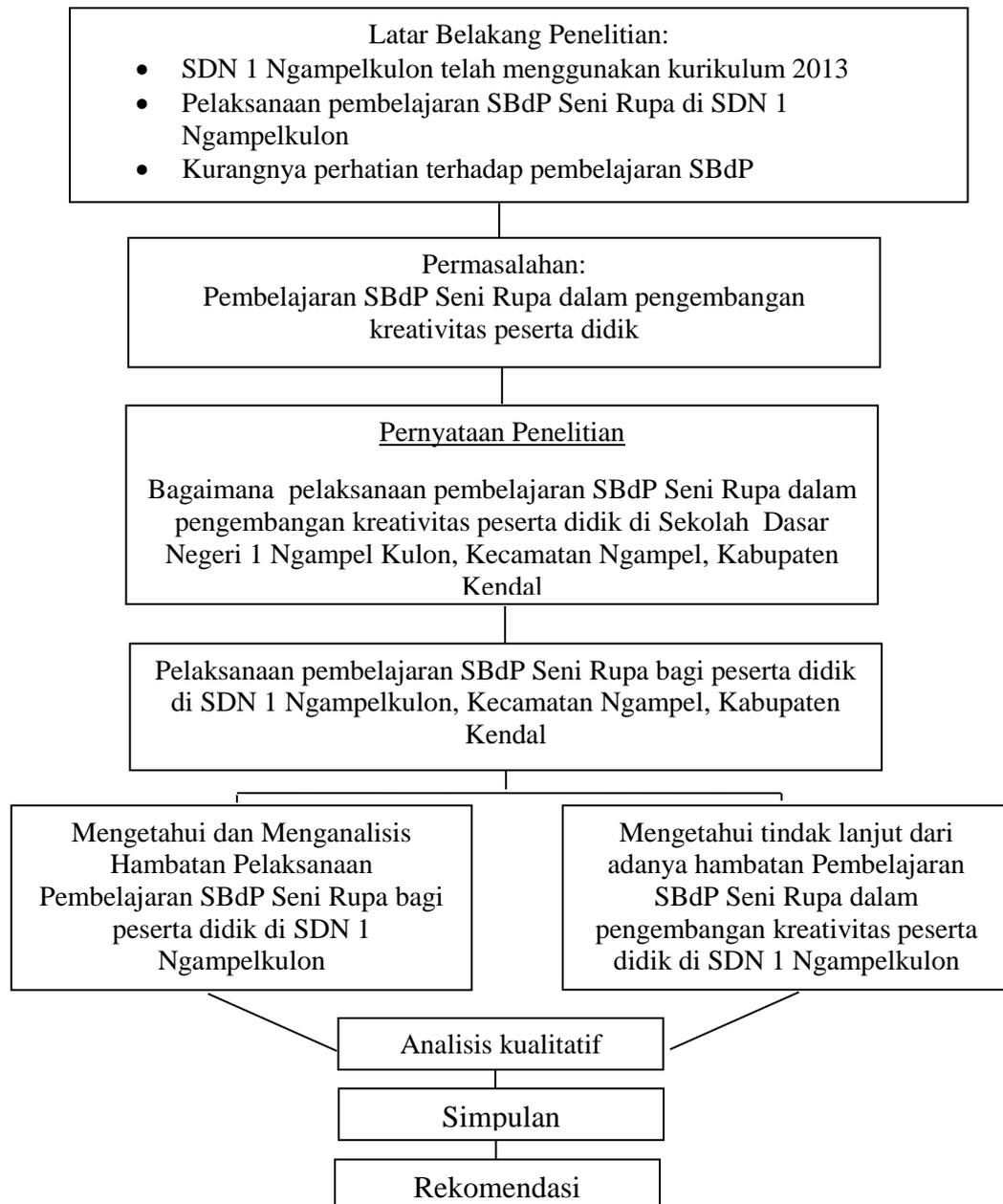
yakni mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk memperoleh informasi tadi. Kurikulum 2013 belum bisa dikatakan efektif dalam penerapannya di lapangan. Pendidik sebelumnya harus dibekali kemampuan pengelolaan pembelajaran kurikulum 2013 ini.

Pendidikan seni pada kurikulum 2013 di sekolah dasar diajarkan melalui mata pelajaran SBdP. Salah satu cabang seni yang sering diajarkan di sekolah dasar adalah seni rupa. Pembelajaran seni rupa di SD bukan untuk membentuk peserta didik menjadi seorang seniman, tetapi memberi kesempatan bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang melalui kegiatan seni rupa, membentuk pribadi yang utuh, kreatif, produktif, dan inovatif. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan berkesenirupaan, salah satunya dengan menggambar. Menggambar merupakan kegiatan mengungkapkan pikiran, ide, perasaan, maupun imajinasi dalam wujud dua dimensi. dengan menggambar peserta didik dapat menyalurkan ekspresi, ide, maupun pikiran dan perasaan peserta didik.

Seseorang yang memiliki keativitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Menciptakan sesuatu tidak perlu dimulai dari hal-hal yang baru, tetapi dapat melakukan kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas merupakan komponen penting dalam pembelajaran, tanpa kreativitas siswa hanya akan belajar pada tingkat kognitifnya saja, dan hal ini akan mempersempit pengetahuan siswa dalam belajar mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas diperlukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit untuk dimengerti. Pendidik harus mampu menciptakan kondisi yang nyaman dalam pembelajaran sehingga bakat-bakat kreativitas dalam siswa dapat keluar dan menghasilkan pemahaman yang mudah dimengerti oleh siswa. Pendidik yang kreatif akan menciptakan peserta didik yang kreatif pula. Pembelajaran SBdP seni rupa dapat mengembangkan tingkat kreativitas peserta didik jika pendidik mampu untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas dengan efektif. Pembelajaran ini juga dapat menampung gagasan kreatif peserta didik dalam mengembangkan imajinasinya. Pada pembelajaran SBdP seni rupa tentunya pendidik mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Adanya hambatan tadi pendidik

memiliki langkah untuk menindaklanjuti hambatan tadi dengan menyesuaikan kondisi dan karakteristik peserta didik. Proses ini dapat meminimalisir hambatan yang ada dan pendidik tetap dapat mengembangkan kreativitas peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Berikut bagan dari kerangka berpikir peneliti.



Gambar 2.9 Skema Kerangka Berpikir

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan studi pustaka guna menambah pengetahuan dan menambah bekal dalam melakukan wawancara dan studi pustaka mengenai analisis pelaksanaan pembelajaran seni budaya dan prakarya (seni rupa) pada pendidik di SDN 1 Ngampelkulon. Penelitian akan dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang dikaji oleh peneliti berdasarkan latar belakang yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti berfokus pada pelaksanaan pembelajaran SBdP dalam pengembangan kreativitas peserta didik kelas tinggi khususnya pada bidang seni rupa. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan menggunakan instrumen pengamatan dan wawancara yang telah dipersiapkan dengan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil data yang diperoleh kemudian peneliti menganalisisnya dengan desain kualitatif. Analisis data yang telah dideskripsikan akan disimpulkan berdasarkan data lapangan yang sebelumnya telah diuji keabsahan datanya. Hasil penelitian ini kemudian akan direkomendasikan untuk penelitian lanjutan.

BAB V

PENUTUP

Bab 5 yaitu penutup. Pada bab ini akan dibahas mengenai simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran sesuai dengan manfaat penelitian. Berikut penjelasannya.

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa di SDN 1 Ngampelkulon mengimplementasikan kurikulum 2013 dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

5.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran SBdP Seni Rupa di SDN 1 Ngampelkulon

Pelaksanaan pembelajaran di SDN 1 Ngampelkulon telah menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang bertujuan menanamkan nilai karakter pada peserta didik diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran dan pembiasaan karakter pada peserta didik. Penanaman nilai karakter ini disisipkan pada materi ajar yang dikaitkan kehidupan sosial. Pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa belum dilakukan secara terjadwal. Hal ini disebabkan oleh jam pelajaran seni rupa pada aspek keterampilan yang sedikit padahal membutuhkan waktu yang cukup lama. Peletakan jam pelajaran SBdP seni rupa yang tidak menentu kadang berada di tengah mata pelajaran kurang efektif untuk dilaksanakan jika terdapat praktik seni rupa. Pada pelaksanaannya pendidik menggunakan pola yang telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan sudah termuat dalam RPP namun dikembangkan lagi oleh pendidik. Pola pembelajaran dimulai dari apersepsi, pembelajaran teori secara materi, kemudian dilanjutkan pembelajaran praktik jika ada. Untuk penugasan seni rupa pendidik menyesuaikannya dengan materi ajar dan kemampuan peserta didik.

Penugasan ini dikembangkan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Pengembangan kreativitas itu sendiri dapat dilakukan dengan mengembangkan ide peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidik memberikan wadah dan apresiasi pada peserta didik agar mereka tertarik untuk berkreasi. Dari pengembangan kreativitas yang dilakukan pendidik mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan evaluasi peserta didik untuk aspek pengetahuan sama dengan pembelajaran yang lain. Namun, untuk evaluasi aspek keterampilan pembuatan karya yang dinilai menyesuaikan karakteristik dari peserta didik yang dilihat dari aspek keindahan dan kerapian. Dalam aspek keterampilan terdapat 3 penilaian yaitu produk, unjuk kerja, dan portofolio.

5.1.2 Hambatan Pembelajaran SBdP Seni Rupa di SDN 1 Ngampelkulon

Pada pelaksanaan pembelajaran SBdP kurikulum 2013 dalam mengembangkan kreativitas peserta didik mengalami beberapa hambatan. Kurangnya penguasaan teknik pada aspek keterampilan pembelajaran praktik seni rupa. Pendidik yang tidak menguasai kompetensi keterampilan dapat menghambat pengembangan kreativitas peserta didik. Pada pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa, masih banyak peserta didik yang sulit untuk fokus pada pembelajaran. Peserta didik sering ramai ketika harus menyimak penjelasan materi dari pendidik. Pada pelaksanaan praktik, pendidik sulit mengondisikan peserta didik, karena kebanyakan dari peserta didik tidak hanya sibuk dengan karyanya namun juga teralihkan perhatiannya oleh peserta didik lainnya. Pembelajaran SBdP seni rupa yang terintegrasi dengan mata pelajaran lain, membuat pendidik merasa kesulitan untuk mengondisikan pelaksanaan pembelajaran. Jam pelajaran yang sedikit dan terdapat praktik dalam pelaksanaan pembelajarannya akan mengganggu pembelajaran selanjutnya. Selain itu pada banyaknya perlengkapan dalam membuat karya seni rupa, perlengkapan dalam membuat karya yang disediakan oleh sekolah masih belum lengkap. Belum disediakan ruang seni atau fasilitas seni lainnya yang dapat menunjang keterampilan anak dalam berkarya.

5.1.3 Tindaklanjut Pembelajaran SBdP Seni Rupa di SDN 1 Ngampelkulon

Hambatan yang dialami pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa dikelola oleh pendidik untuk dirindaklanjuti agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pendidik menindaklanjuti hambatan dalam penguasaan teknik ini dengan mengeksplorasi sumber pembelajaran lainnya seperti penggunaan sumber belajar lainnya yaitu internet. Pemanfaatan sumber belajar internet bertujuan agar peserta didik dapat memperdalam materi pembelajaran yang belum dikuasai oleh pendidik. Dalam pengondisian peserta didik, pendidik menegur peserta didik yang ramai atau memberikan pertanyaan terkait materi agar kelas tetap kondusif dan nyaman untuk pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran SBdP seni rupa berjalan secara kondisional dimana pendidik menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi lingkungan belajar peserta didik. Penyesuaian jadwal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Untuk mempersiapkan perlengkapan pembuatan karya pendidik memberitahukan kepada peserta didik mengenai kelengkapan apa yang harus dipersiapkan. Persiapan ini dilaksanakan sebelum hari pelaksanaan pembelajaran berlangsung, agar peserta didik dapat mencari kelengkapan bahan dan alat apa saja yang dibutuhkan.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Pendidik

Saran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran SBdP seni rupa yaitu pendidik dapat menambah sumber belajar dan menggunakan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik dalam mendalami materi. Pendidik dapat memberi wadah pada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas yang dimilikinya dan menggali potensi dengan menyiapkan strategi pembelajaran dan menggunakan metode

pembelajaran yang telah disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar mereka aktif dalam pembelajaran.

5.2.2 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media pembelajaran yang beragam untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran seni rupa. Selain itu, hendaknya memberikan wadah bagi peserta didik sebagai tindak lanjut bagi peserta didik yang memiliki minat dalam belajar seni rupa seperti ekstrakurikuler.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan dapat berguna sebagai referensi sehingga dapat menambah wawasan dalam menganalisis pembelajaran SBdP seni rupa dalam pengembangan kreatifitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yuna, Q. 2015. Kontribusi Peran Orangtua Dan Guru Mata Pelajaran Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 1(1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Adhani, D.N., Hanifah, N., & Hasanah, I. 2017. Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Warna. *Jurnal Pendidikan*, 1. <https://journal.trunojoyo.ac.id/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Alter, F., Hays, T., & O'Hara, R. 2009. Creative Arts Teaching and Practice: Critical Reflections of Primary School Teachers in Australia. *International Journal of Education & the Arts*, 10(9):18. <http://www.ijea.org/v10n9/> (diunduh pada 20 Desember 2019)
- Amaliyyah. 2015. Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Pendekatan Saintifik di SD Pelita Bangsa Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan*,(13). <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php> (diunduh pada 21 Desember 2019)
- Antika, C. R. 2019. Tingkat Kreativitas Siswa Dan Implikasinya Terhadap Program Pengembangan Kreativitas. *Jurnal Pendidikan*. <http://fppsi.um.ac.id/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Arifin, Zainal. Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur). Jakarta: Rosda Karya
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryani. 2013 Model Pembelajaran Berkarya dan Presentasi Karya Ilustrasi melalui Pameran Kelas sebagai Upaya untuk Meningkatkan Apresiasi Seni Rupa pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Jekulo Kudus. *Jurnal Pendidikan Seni*, 2(1). <https://jurnal.mtsddicilellang.sch.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Astuti. 2011. Pelaksanaan Pembelajaran Batik Jumputan Pada Mata Pelajaran Seni Rupa/Seni Budaya Peserta didik Kelas VIII B di SMP Negeri I Eromoko Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan*, (7). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/senirupa/article/view/1216> (diunduh pada 21 desember 2019)

- Budiarti. 2015. Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*, 3(1). <https://www.ojs.fkip.ummetolro.ac.id/index> (diunduh 15 Februari 2020)
- Chauhan. B. S. 2015. "Creativity in Visual Art". International Journal of Research –Granthaalayah, *Jurnal pendidikan*, 3(1). http://granthaalayah.com/Articles/Vol3Iss1/05_IJRG15_A01_07.pdf (diunduh 15 Februari 2020)
- Destiani, A. 2016. Upaya Peningkatan Kreativitas Seni Rupa melalui Teknik Pencetakan dengan Bantuan Media Asli. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dinther. 2011. Educational Research Review dengan judul "Factor Affecting Students' Self-Effecting in Higher Education", 6(2): 95-108. <https://eric.ed.gov/?id=EJ92729> (diunduh pada 20 Desember 2019)
- Embun, dkk. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 1: 105. <https://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php> (diunduh tanggal 20 Desember 2019)
- Fathurrahman, M. 2010. Analisis terhadap Pentingnya Pembelajaran Seni (rupa) di Tingkat Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan*. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Fazylova, S. 2016. Development of Creativity in Schoolchildren trough Art. *Czech-Polish Historical and Pedagogical Journal*, 8(2). <https://www.ped.muni.cz/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Hafifah. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Melalui Karya Seni Rupa Trimatra Dengan Pendekatan Pengajaran Reflektif Pada Siwa Kelas III SDN 1 Darmaji Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan*, 1(2). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)

- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huliyah. 2016. Pengembangan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan*, 1(2): 149-150. <https://uinbanten.ac.id/> (diunduh pada 21 Desember 2019)
- Jaedun, dkk. 2014. An Evaluation Of The Implementation Of Curriculum 2013 At The Building Construction Department Of Vocational High Schoos in Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan*, 7(1): 16. <https://journal.uny.ac.id/index.php> (diunduh pada 20 Desember 2019)
- Karmila, E. & Husna, E. 2017. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Membuat Karya Kerajinan Tangan melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 25 Air Dingin Kecamatan Lembah Gumanti. *Jurnal Pendidikan*, 6(3). <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Kemendikbud. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah <https://bsnp-indonesia.org/2013/06/permendikbud-tentang-kurikulum-tahun-2013/> (diunduh tanggal 5 Desember 2019)
- Kemendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://bsnp-indonesia.org/standar-proses/index.php> (diunduh tanggal 5 Desember 2019)
- Kenedi. 2017. Pengembangan Kreativitas Siswa dalam Proses Pembelajaran di Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3(2). <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Kodir. 2017. Peningkatan Kreativitas Seni Kriya Terapan dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Penerapan Metode PAKEM. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Januari 2020)
- Kurniasih, I. 2017. *Kupas Tuntas Kompetensi Pedagogik Teori dan Praktik untuk Peningkatan Kinerja dan Kualitas Pendidik*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Lumbantoruan, dkk. 2017. Penerapan Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP 2 Payakumbuh. *Jurnal Sendratasik* . 6(1): 45. Seri C. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php> (diunduh tanggal 20 Desember 2019)
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mareza, L. 2017. Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagai Strategi Intervensi Umum bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Scholaria*. 7(1): 38. <https://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewjournal&journal/index.php> (diunduh tanggal 21 Desember 2019)
- Miles & Huberman. 2007. *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru)*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muharam & Sundariyati, W. 1992. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa, H. E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA
- Naim, N. 2016. *Menjadi Guru Inspiratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nelson, N. 2016. Kreativitas dan Motivasi dalam Pembelajaran Seni Lukis. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Nurjantara. 2014. “Pengembangan Kreativitas Menggambar Melalui Aktivitas Menggambar Pada Kelompok B2 di TK Aba Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul”. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/index.php> (diunduh pada 20 Desember 2019)

- Pamadhi, H. & Sukardi, E. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pamadhi, H. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pamadhi, H. 2016. *Pendidikan Seni di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016, tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. <http://bsnp.indonesia.org> (diunduh pada 5 Desember 2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013. <http://bsnp.indonesia.org> (diunduh pada 5 Desember 2019)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://bnsnp-indonesia.org> (diunduh pada 5 Desember 2019)
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 ayat 1. <https://kelembagaan.ristekditi.go.id> (diunduh pada 5 Desember 2019)
- Periodisasi Perkembangan Anak. <https://www.tintapendidikanindonesia.com/> (diunduh pada 20 Desember 2019)
- Puspita, L., Soetopo, S., & Susanti, A. Pembelajaran Seni Rupa di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 262 Plaju. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Retnowati, T. 2010. Modul Pembelajaran Seni Rupa. Universitas Negeri Yogyakarta. <https://staffnew.uny.ac.id> (diunduh pada 6 Desember 2019)
- Rifa'i dan Anni, A. & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Rofian. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi pada Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 6(2): 181. <https://journal.upgris.ac.id/index.php> (diunduh pada 21 Desember 2019)

- Rohani. 2017. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas. *Jurnal Pendidikan*, 5(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/181> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Salahuddin, A. 2011. *Filsafat Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Saparahayuningsih, S. 2010. Pendidikan Kecerdasan dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 1(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Shafa. 2014. Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan*, 14(1): 93. <https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php> (diunduh pada 21 Desember 2019)
- Shokiyah. 2015. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Pendidikan*, 7(2): 190-191. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/> (diunduh pada 21 Desember 2019)
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soebandi, B. 2007. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: UPI.
- Soedarso. 2006. *Trilogi Seni (Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni)*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Soesilo, T. 2017. *Pengembangan Kreativitas melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaya. 2016. Pendidikan Seni sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1). <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)

- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumanto. 2018. Seni Keterampilan Anak untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru. *Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2). <http://journal2.um.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Sunarto. 2018. Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran Mukidi. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Supriyenti, B. A. 2013. Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di Paud Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan*, 2(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/> (diunduh pada 15 Februari 2020)
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutiyaso. 2017. Pengelolaan Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Pulokulon Grobogan. *Jurnal Pendidikan*, 11. <https://eprints.ums.ac.id/> (diunduh pada 21 Desember 2019)
- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarjo, E. 2004. *Pendidikan Seni*. Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Tukirno. 2012. Kesulitan-Kesulitan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Bidang Seni Rupa di Kelas V SDN Arjosari 01 Kecamatan Blimbing Tahun Ajaran 2011-2012. *Jurnal Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan Tahun 2012*. <https://journal-online.um.ac.id/index.php> (diunduh tanggal 20 Desember 2019)
- Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945* Pasal 28C Ayat 1. <https://ditjenpp.kemendiknas.go.id> (diunduh tanggal 5 Desember 2019)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://www.komisiinformasi.go.id>. (diunduh *tanggal 5 Desember 2019*).