



**KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN
MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG
(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS IV SDN GRINTING 1
KABUPATEN BREBES)**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka menyelesaikan studi strata 1 untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :

Syafaatunnisa Arba

2401415057

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

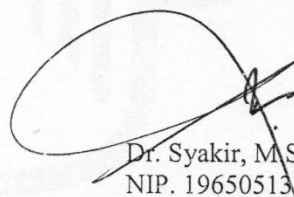
2020

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi dengan judul “Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang (Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Grinting 1 Kabupaten Brebes)” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Panitia Sidang Skripsi.

Semarang, 7 Juli 2020

Pembimbing



Dr. Syakir, MSn
NIP. 196505131993031003

HALAMAN PENGESAHAN

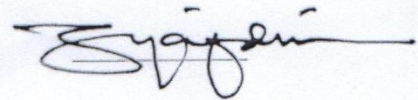
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan panitia sidang ujian ujian Skripsi di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Jumat

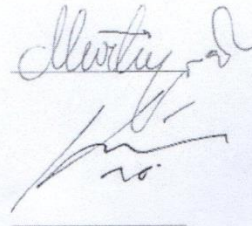
Tanggal : 8 Mei 2020

Panitia Ujian Skripsi

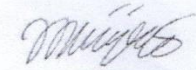
Ketua :
Ahmad Syaifudin, S.S., M.Pd
198405022008121001



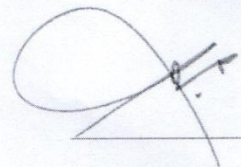
Sekretaris :
Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn
196702251993031002



Penguji I :
Dr. Kamsidjo B.U, M.Pd
195508181983031002



Penguji II :
Mujiyono, S.Pd., M.Sn
197804112005011002



Penguji III :
Dr. Syakir, M.Sn
196505131993031003



Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum.
NIP 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

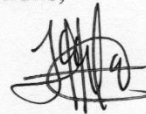
Yang tertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafaatunnisa Arba
NIM : 2401415057
Prodi/Jurusan : Pendidikan Seni Rupa S1
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1”** beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri, bukan jiplakan dri karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruh isinya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Juli 2020

Penulis,



Syafaatunnisa Arba
NIM 2401415057

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Jangan hanya berfokus pada ide pertama yang kamu dapatkan, kamu akan mendapatkan hal menarik lain saat kamu berhasil menikmati prosesnya.

(Syafaatunnisa Arba)

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuku tercinta yang telah membimbing, mendukung, dan memotivasi sehingga studi ini dapat selesai.
2. Kakak dan adik saya yang saya sayangi
3. Seluruh teman Seni Rupa 2015 yang selalu menginspirasi.
4. Teman-teman kos yang selalu mendukung dan memotivasi.
5. Dosen Jurusan Seni Rupa
6. Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulisan dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kreativitas Berkarya Mozaik Dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang (Studi Kasus Siswa Kelas IV SD Negeri Grinting 1 Kabupaten Brebes).” untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

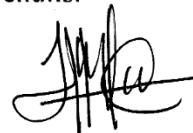
Dalam penulisan skripsi ini peneliti telah banyak menerima bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dengan segala kerendahan hati dan penghargaan setulus-tulusnya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi dengan segala kebijaksanaanya.
2. Ibu Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Bapak Dr. Syakir., M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang sekaligus Dosen Pembimbing yang banyak memberikan bimbingan, arahan, dan saran.
4. Ibu Darmi, M.Pd., Kepala Sekolah Dasar Negeri Grinting 1 yang telah memerikan izin pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.

5. Bapak Rikanto, S.Pd, SD., Guru Wali Kelas Ivdi SD Negeri Grinting 1 yang telah membantu dalam pengambilan data.
6. Bapak Sutanto, Ibu Dwi, kakak Diena dan adik Nisrina selaku keluarga penulis yang senantiasa memberikan doa restu, dorongan, semangat, motivasi dan kasih sayang selama ini.
7. Teman-teman Seni Rupa angkatan 2015 yang telah menemani, membantu, mendukung, menginspirasi, memotivasi, dan segala pengalaman bersama yang tak terlupakan.
8. Sahabatku Olif dan Ufi yang telah membantu, memotivasi, mendengarkan keluh kesah selama penyusunan skripsi.
9. Teman susah senang bersama Rani, Nada, Riska, Muhim, Widea, Friska dan Ajeng sebagai anggota “Gembel Rempong” yang telah menemani, membantu dan mendukung selama perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi namun tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, semoga Allah memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, 8 Juli 2020
Penulis.



Syafaatunnisa Arba
2401415057

SARI

Arba, Syafaatunnisa. 2020. *Kreativitas Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang (Studi Kasus Siswa Kelas IV SD Negeri Grinting 1.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Dr. Syakir, M.Sn. i-xix, 1-305 hlm

Kata Kunci : Kreativitas, Seni Mozaik, Media, Sampah Kulit Kerang.

Seni Budaya dan Prakarya menjadi sub pembelajaran yang penting untuk mengembangkan kreativitas anak secara kelanjutan dengan cara mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermanfaat. Anak dilatih untuk menjadi pribadi yang baik dan kreatif salah satunya dengan penggunaan media alternatif dalam berkarya, diharapkan mampu memacu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran seni di kelas. Media sampah kulit kerang dimanfaatkan karena bentuk, ukuran dan warnanya dapat membuat siswa tertarik dalam mengkreasikan seni mozaik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan; (1) mendeskripsikan proses berkarya kreatif dalam berkarya mozaik dengan media kulit kerang pada siswa kelas IV SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes. (2) mendeskripsikan hasil karya kreatif dengan media kulit kerang pada siswa kelas IV SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes.

Subjek penelitian yaitu siswa-siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1 sebanyak 34 siswa dari 38 siswa. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi dokumen. Analisis data yang dilakukan meliputi statistik deskriptif, pengumpulan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang oleh siswa kelas IV SD Negeri Grinting 01 memiliki kreativitas yang baik. Dalam menghasilkan karya mozaik siswa melalui tahap-tahap proses berfikir kreatif yang diantaranya: (1) Persiapan, (2) Inkubasi, (3) Iluminasi, dan (4) Verifikasi. Hasil karya mozaik siswa kelas IV bertemakan flora dan fauna. Dalam hasil karya siswa teknik mozaik tertuju pada objek gambar sehingga sebagian besar karya memiliki latar belakang yang kosong. Unsur visual dan prinsip desain, sebagian besar selaras/ harmoni. Keterampilan teknis sebagian besar memiliki kerapian baik.

Saran yang direkomendasikan bagi guru, perlu memperhatikan adanya RPP dalam kegiatan pembelajaran. Memberikan kebebasan anak untuk menuangkan segala aktivitasnya dalam berkarya. Dengan dibatasi oleh tema yang telah ditentukan siswa tidak bisa bebas mengungkapkan pemikirannya, mereka cenderung terpaku pada tema. Mereka tidak bisa mengekspresikan ide/ gagasan yang diinginkan. Bagi sekolah, dapat memfasilitasi media bagi pembelajaran seni yang lebih bervariasi.

ABSTRACT

Arba, Syafaatunnisa. 2020. *Creativity of Mosaic Work by Utilizing Clamshell Trash as The Media (A Case Study of Fourth Grade Student in SDN 1 Grinting, Brebes Regency.* Thesis, Majoring in Art Education. Faculty of Language and Arts. Semarang State University. Supervisor : Dr. Syakir, M.Sn. i-xix, 1-305 hlm

Kata Kunci : Creativity, Mosaic Art, Media, Clamshell Trash

Art and Culture are important sub-lessons to develop children's creativity continuously by inviting children to do beneficial activities. Children are trained to be good personal and creative one of them is by using alternative media in their work, it is expected to be able to stimulate students' enthusiasm in learning art in class. seashell waste media is used because its shape, size and color can make students interested in creating mosaic art. This research was conducted with the aim; (1) describe the process of creative work in mosaic works with seashell media to fourth grade students of Grinting 1 Public Elementary School in Brebes Regency. (2) describe the result of creative work with the media of shells to fourth grade students of Grinting 1 Public Elementary School in Brebes Regency.

The subject of research is the fourth grade students of Grinting 1 Elementary School as many as 34 students from 38 students. This research method uses a descriptive qualitative approach. data collection techniques are carried out by interviews, and document studies. data analysis was performed including descriptive statistics, data collection, data reduction, presentation and conclusions drawing.

The results showed that the mosaic works by utilizing conch shells by the fourth grade students of Grinting 1 Elementary School had good creativity in producing students' mosaic works through the stages of the process of creative thinking including; (1) preparation, (2) incubation, (3) illumination, and (4) verification. In work of a mosaic of fourth graders with the theme of flora and fauna. In the work of student of mosaic technique focused on the object image so that most of the work has a blank background. Visual elements and design principles, mostly in harmony. Technical skills mostly have good neatness.

Recommendations recommended for teachers, need to pay attention to the lesson plan in learning activities. Giving children freedom to pour all their activities in the work. limited by a predetermined theme students cannot freely express their thoughts, they tend to be fixated on the theme. They cannot express the desired ideas. for schools, it can facilitate media for more varied art learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR DIAGRAM	xxiii
DAFTAR BAGAN	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Masalah	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORITIS	
DAN KERANGKA PENELITIAN	11
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.2 Landasan Teori	16

2.2.1 Kreativitas	17
2.2.1.1 Kreativitas: Pengertian dan Peran Kreativitas	17
2.2.1.2 Faktor Pendukung Kreativitas	21
2.2.2 Kreativitas Anak dalam Berkarya Seni Rupa	24
2.2.3 Kreativitas dalam Konteks Pendidikan Seni	28
2.2.3.1 Konsep Pendidikan Seni.....	28
2.2.3.2 Pendekatan Dalam Pendidikan Seni	29
2.2.3.3 Kreativitas dalam Pendidikan Seni	30
2.2.4 Kemampuan yang Diperlukan dalam Kreativitas.....	32
2.3 Seni Mozaik.....	34
2.3.1 Pengertian Mozaik	34
2.3.2 Jenis Mozaik	35
2.3.3 Unsur Dasar Mozaik	37
2.3.4 Prinsip Dasar Mozaik	39
2.3.5 Teknik Berkarya Mozaik	40
2.3.6 Media Berkarya	40
2.3.6.1 Media: Pengertian dan Penerapannya	42
2.3.6.2 Pengelolaan Media Berkarya Berdasarkan Sumber Belajar	43
2.3.6.3 Sampah Kulit Kerang sebagai Media Berkarya	45
2.3.7 Perkembangan Gambar Anak	48
2.3.8 Tipe Visual Gambar Anak	53
2.7 Kerangka Berfikir.....	59
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	62
3.1 Pendekatan Penelitian	62

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian	63
3.2.1 Lokasi Penelitian	63
3.2.2 Sasaran Penelitian	63
3.3 Subjek Penelitian	64
3.4 Data dan Sumber Data.....	64
3.4.1 Sumber Data Primer	64
3.4.2 Sumber Data Sekunder.....	64
3.5 Teknik Pengumpulan Data	65
3.5.1 Observasi	65
3.5.2 Wawancara	67
3.5.3 Studi Dokumen.....	69
3.6 Matriks Pengumpulan Data.....	69
3.7 Teknik Pemeriksaan Kabsahan Data.....	70
3.8 Teknik Analisis Data	71
3.9 Penarikan Kesimpulan.....	75
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	77
4.1.1 Kondisi Fisik dan Lokasi Penelitian	
SD Negeri Grinting 1.....	77
4.1.2 Sarana dan Prasarana Penunjang	
Pembelajaran SD Negeri Grinting 1	82
4.1.2.1 Fasilitas Sekolah	82
4.1.2.2 Keadaan Lingkungan Sekolah.....	87
4.1.2.3 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan	
SD Negeri Grinting 1.....	89

4.1.2.4 Keadaan Siswa SD Negeri Grinting 1	93
4.1.2.5 Kegiatan Kurikuler	96
4.1.2.6 Bentuk Pembelajaran Seni Rupa di SD Negeri Grinting 1.....	99
4.2 Proses Kreatif Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang di SD Negeri Grinting 1	105
4.2.1 Tahap Persiapan.....	107
4.2.1.1 Persiapan Media	108
4.2.2 Tahap Inkubasi	114
4.2.3 Tahap Iluminasi	117
4.2.4 Tahap Verifikasi	119
4.2.5 Penggunaan Media Kulit Kerang	120
4.2.6 Karakteristik Proses Berkarya Mozaik pada Siswa.....	121
4.3 Hasil Karya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Siswa Kelas IV di SD Negeri Grinting 1	122
4.3.1 Analisis Karya Berdasarkan Periodisasi Usia Anak dan Tipe Visual Anak	124
4.3.2 Analisis dari Aspek Bentuk Ungkapan dan Karakteristik Kreativitas Anak	134
4.3.2.1 Analisis Karya M. Aji S	134
4.3.2.2 Analisis Karya Firgiawan G L.....	136
4.3.2.3 Analisis Karya A. Regina P	139
4.3.2.4 Analisis Karya Afifah Benzair	142
4.3.2.5 Analisis Karya Ameliya Sari	145

4.3.2.6 Analisis Karya Ardhy Wijaya	148
4.3.2.7 Analisis Karya Aura D P A	150
4.3.2.8 Analisis Karya M Febiano Vidi C	153
4.3.2.9 Analisis Karya Furqon Arbba.....	156
4.3.2.10 Analisis Karya Khoiril Mustofa	159
4.3.2.11 Analisis Karya Luthfia Nur H.....	161
4.3.2.12 Analisis Karya Mahdalena	164
4.3.2.13 Analisis Karya Moh. Nazril Aprilio	167
4.3.2.14 Analisis Karya Nika Ayu Citra A.....	170
4.3.2.15 Analisis Karya Nur Hidayah	173
4.3.2.16 Analisis Karya Rasya	176
4.3.2.17 Analisis Karya Rehan Juni Pratama	179
4.3.2.18 Analisis Karya Rifanah.....	182
4.3.2.19 Analisis Karya Rinayatul R. Ummah	185
4.3.2.20 Analisis Karya Risti Laraswati.....	188
4.3.2.21 Analisis Karya Ruliyanto	191
4.3.2.22 Analisis Karya Sandi Dwi Saputra.....	194
4.3.2.23 Analisis Karya Surudinn R.....	197
4.3.2.24 Analisis Karya Tiani Syafa Adrelina.....	200
4.3.2.25 Analisis Karya Trisna Ramadhani.....	203
4.3.2.26 Analisis Karya Vika Hafizah D.Y.....	205
4.3.2.27 Analisis Karya Wahyudin.....	208
4.3.2.28 Analisis Karya Yasintawati	211
4.3.2.29 Analisis Karya Abdulloh	214
4.3.2.30 Analisis Karya Egi Bagus Saputra	217

4.3.2.31 Analisis Karya Hasya	220
4.3.2.32 Analisis Karya Abigail Raffa A.R.....	223
4.3.2.33 Analisis Karya Trida Kusuma	226
4.3.2.34 Analisis Karya A. Candra Saputra.....	229
4.3.4 Penilaian Hasil Kreativitas Karya Mozaik	
Siswa Kelas IV	233
BAB 5 PENUTUP	239
5.1 Simpulan.....	239
5.2 Saran.....	244
DAFTAR PUSTAKA	215
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	15
Tabel 3.1 Matriks Pengumpulan Data.....	69
Tabel 4.1 Prasarana yang ada di SD Negeri Grinting 1	82
Tabel 4.2 Sarana yang ada di SD Negeri Grinting 1	83
Tabel 4.3 Rekapitulasi Ketenagaan SD Negeri Grinting 1	90
Tabel 4.4 Data Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2018/2019	94
Tabel 4.5 Jadwal Ekstrakurikuler SD Negeri Grinting 1	97
Tabel 4.6 Proses Bekarya	120
Tabel 4.7 Aspek Analisis	123
Tabel 4.8 Analisis Karya Mozaik pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Grinting	125
Tabel 4.41 Rubrik Pedoman Analisis Kreativitas Karya Mozaik Guru	206
Tabel 4.9 Analisis Deskripsi Karya M. Aji S.....	134
Tabel 4.10 Analisis Deskripsi Karya Firgiawan G L.....	136
Tabel 4.11 Analisis Deskripsi Karya A. Regina P	140
Tabel 4.12 Analisis Deskripsi Karya Afifah Benzair.....	142
Tabel 4.13 Analisis Deskripsi Karya Ameliya Sari	145
Tabel 4.14 Analisis Deskripsi Karya Ardhy Wijaya.....	148
Tabel 4.15 Analisis Deskripsi Karya Aura D P A.....	151
Tabel 4.16 Analisis Deskripsi Karya M Febiano Vidi C	154
Tabel 4.17 Analisis Deskripsi Karya Furqon Arbba	157
Tabel 4.18 Analisis Deskripsi Karya Khoiril Mustofa.....	159

Tabel 4.19 Analisis Deskripsi Karya Luthfia Nur H.....	162
Tabel 4.20 Analisis Deskripsi Karya Mahdalena.....	165
Tabel 4.21 Analisis Deskripsi Karya Moh. Nazril Aprilio	168
Tabel 4.22 Analisis Deskripsi Karya Nika Ayu Citra A.....	171
Tabel 4.23 Analisis Deskripsi Karya Nur Hidayah.....	174
Tabel 4.24 Analisis Deskripsi Karya Rasya.....	177
Tabel 4.25 Analisis Deskripsi Karya Rehan Juni Pratama.....	180
Tabel 4.26 Analisis Deskripsi Analisis Karya Rifanah.....	183
Tabel 4.27 Analisis Deskripsi Karya Rinayatul R. Ummah	186
Tabel 4.28 Analisis Deskripsi Karya Risti Laraswati	186
Tabel 4.29 Analisis Deskripsi Karya Ruliyanto.....	192
Tabel 4.30 Analisis Deskripsi Karya Sandi Dwi Saputra	195
Tabel 4.31 Analisis Deskripsi Karya Surudinn R	198
Tabel 4.32 Analisis Deskripsi Karya Tiani Syafa Adrelina.....	200
Tabel 4.33 Analisis Deskripsi Karya Trisna Ramadhani.....	203
Tabel 4.34 Analisis Deskripsi Karya Vika Hafizah D.Y	206
Tabel 4.35 Analisis Deskripsi Karya Wahyudin.....	209
Tabel 4.36 Analisis Deskripsi Karya Yasintawati	212
Tabel 4.37 Analisis Deskripsi Karya Abdulloh	214
Tabel 4.38 Analisis Deskripsi Karya Egi Bagus Saputra.....	221
Tabel 4.39 Analisis Deskripsi Karya Hasya.....	224
Tabel 4.40 Analisis Deskripsi Karya Abigail Raffa A.R.....	227
Tabel 4.41 Analisis Deskripsi Karya Trida Kusuma.....	229
Tabel 4.42 Analisis Deskripsi Karya A. Candra Saputra.....	229
Tabel 4.43 Hasil Penilaian Karya Mozaik Siswa Kelas IV	234

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Peta Kabupaten Brebes.....	78
Gambar 4.2 Peta Kecamatan Bulakamba.....	79
Gambar 4.3 Gedung SD Negeri Grinting 1 (Tampak Depan).....	80
Gambar 4.4 Gedung SD Negeri Grinting 1 (Sebelum Renovasi)	80
Gambar 4.5 Gedung SD Negeri Grinting 1 (Sesudah Renovasi).....	80
Gambar 4.6 Lapangan SD Negeri Grinting 1.....	81
Gambar 4.7 Lingkungan SD Negeri Grinting 1	81
Gambar 4.8 Kondisi Perpustakaan SD Negeri Grinting 1	82
Gambar 4.9 Ruang Guru (Tampak Depan)	84
Gambar 4.10 Ruang Operator SD Negeri Grinting 1.....	85
Gambar 4.11 Ruang Kepala Sekolah SD Negeri Grinting 1.....	85
Gambar 4.12 Ruang Perpustakaan SD Negeri Grinting 1.....	86
Gambar 4.13 Ruang Kelas IV SD Negeri Grinting 1.....	87
Gambar 4.14 Halaman dan Lapangan SD Negeri Grinting 1	88
Gambar 4.15 Jalan Menuju SD Negeri Grinting 1.....	89
Gambar 4.16 Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Grinting 1.....	89
Gambar 4.17 Karya Lomba Keterampilan Siswa SD Negeri Grinting 1.....	98
Gambar 4.18 Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV	99
Gambar 4.19 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SPdB) Kelas IV di SD Negeri Grinting 1	100
Gambar 4.20 Karya Mozaik dengan Kerang Siswa Kelas IV	

Tahun 2016/2017	105
Gambar 4.21 Pensil 2B.....	109
Gambar 4.22 Triplek	110
Gambar 4.23 Sampah Kulit Kerang.....	111
Gambar 4.24 Lem.....	111
Gambar 4.25 Bentuk Kelopak Bunga Hasil Karya Siswa.....	112
Gambar 4.26 Bentuk Kelopak Bunga Contoh dari Guru	112
Gambar 4.27 Ide/ gagasan didapat dari Pengalaman Melihat Domba yang digembala	116
Gambar 4.28 Ide/ gagasan didapat dari Pengalaman Melihat Jerapah di Kebun Binatang.....	116
Gambar 4.29 Kebaruan Ide Bunga pada Karya Rifana dari Ide Bunga Milik Guru	118
Gambar 4.30 Kebaruan Ide Kura-kura pada Karya Rehan dari Ide Kura-kura Milik Guru	119
Gambar 4.31 Karya M. Aji S	134
Gambar 4.32 Karya Firgiawan G L.....	137
Gambar 4.33 Karya A. Regina P.....	139
Gambar 4.34 Karya Afifah Benzair	142
Gambar 4.35 Karya Ameliya Sari	145
Gambar 4.36 Karya Ardhy Wijaya	148
Gambar 4.37 Karya Aura D P A	150
Gambar 4.38 Karya M Febiano Vidi C	153
Gambar 4.39 Karya Furqon Arbba.....	156
Gambar 4.40 Karya Khoiril Mustofa	159

Gambar 4.41 Karya Luthfia Nur H	161
Gambar 4.42 Karya Mahdalena	164
Gambar 4.43 Karya Moh. Nazril Aprilio	167
Gambar 4.44 Karya Nika Ayu Citra A.....	170
Gambar 4.45 Karya Nur Hidayah	173
Gambar 4.46 Karya Rasya	176
Gambar 4.57 Karya Rehan Juni Pratama	179
Gmabra 4.48 Karya Rifanah.....	182
Gambar 4.49 Karya Rinayatul R. Ummah	185
Gambar 4.50 Karya Risti Laraswati	188
Gambar 4.51 Karya Ruliyanto	191
Gambar 4.52 Karya Sandi Dwi Saputra.....	194
Gambar 4.53 Karya Surudinn R.....	197
Gambar 4.54 Karya Tiani Syafa Adrelina.....	200
Gambar 4.55 Karya Trisna Ramadhani.....	203
Gambar 4.56 Karya Vika Hafizah D.Y	205
Gambar 4.57 Karya Wahyudin.....	208
Gambar 4.58 Karya Yasintawati	211
Gambar 4.59 Karya Abdulloh	214
Gambar 4.60 Karya Egi Bagus Saputra	217
Gambar 4.61 Karya Hasya	220
Gambar 4.62 Karya Abigail Raffa A.R.....	223
Gambar 4.63 Karya Trida Kusuma	226
Gambar 4.64 Karya A. Candra Saputra.....	229

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Tingkat Pendidikan Guru dan Statusnya di SD Negeri Grinting 1	79
Diagram 4.2 Status Kepegawaian di SD Negeri Grinting 1.....	79

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan dan Produk Kreatif	18
Bagan 2.2 Bagan Cakupan Kreativitas.....	20
Bagan 2.3 Sistemik Sumber Internal Kreativitas	21
Bagan 2.4 Hierarki Kreativitas Taylor	27
Bagan 2.5 Hubungan Seni, Kreativitas dan Pendidikan Seni.....	30
Bagan 2.6 Kerangka Berfikir	61
Bagan 3.1 Skema Analisis Data Kualitatif.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing	218
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	219
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian	220
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	221
Lampiran 5 Matriks Pengumpulan Data	232
Matriks Pengumpulan Data.....	235
Lampiran 6 Pedoman Observasi	238
Lembar Observasi Kreativitas Siswa	244
Lampiran 7 Pedoman Wawancara (Guru Wali Kelas IV).....	249
Pedoman Wawancara (Guru Wali Kelas IV).....	252
Pedoman Wawancara (Siswa Kelas IV)	253
Lampiran 8 Pedoman Dokumentasi	254
Lampiran 9 Hasil Wawancara (Guru Wali Kelas IV)	256
Hasil Wawancara (Guru Wali Kelas IV)	261
Hasil Wawancara (Siswa Kelas IV).....	263
Lampiran 10 Hasil Observasi	265
Lampiran 11 Hasil Dokumentasi	270
Lampiran 12 Foto Bersama Saat Penelitian	279
Lampiran 13 Biodata Peneliti.....	280

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti dan memperkuat kepribadian. Dalam kurikulum 2013, terdapat sejumlah muatan pembelajaran, salah satunya adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pendidikan seni mempunyai peran dalam mencapai tujuan tersebut. SBdP terdiri dari pendidikan seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan prakarya. Pada dasarnya muatan SBdP merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan seni rupa dapat mendidik siswa menjadi trampil, kreatif, dan berkepribadian kuat sehingga mampu mencetak generasi yang kompeten di dalam bidangnya.

Pada pelaksanaannya pembelajaran seni budaya kerap dianggap sebagai formalitas saja. Kebanyakan waktu yang tersedia untuk pembelajaran seni di Sekolah Dasar tidak dimanfaatkan secara maksimal sehingga tidak menunjang kreativitas peserta didik (Suprayitno dan Yustiana, 2018:146). Pembelajaran seni rupa sendiri berisikan materi yang bersifat teori dan praktik. Pada tahap dasar siswa dibekali oleh teori mengenai unsur-unsur dalam seni rupa, namun berdasarkan pengamatan pelaksanaannya pembelajaran tersebut lebih mengedepankan praktik berkarya.

Menurut McFee maupun Lowenfeld dan Brittain (dalam Triyanto, 2016:13) bahwa dalam pembelajaran seni rupa setiap anak memiliki pengalaman belajar yang belum tentu sama, sehingga metode dan hasil yang dihasilkan pun

berbeda-beda sesuai dengan karakteristik individu anak, sekalipun materi yang diberikan sama. Hal ini sesuai dengan tujuan pendekatan pendidikan melalui seni yaitu melatih sensitivitas dan kreativitas dalam memecahkan masalah yang dihadapi individu siswa maupun lingkungan masyarakat dan budaya secara kreatif (Triyanto, 2016:15). Implementasi tujuan pendidikan seni tersebut dilakukan di dalam lembaga pendidikan sekolah umum.

Menurut Yulianis (dalam Purnama, 2014:15) dalam proses pembelajaran peran aktif anak dapat menciptakan generasi kreatif yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan bagi dirinya dan orang lain. Kreatif juga merupakan usaha guru agar menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan kreatif anak. Dengan adanya kreativitas, individu akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengatasi dan menyelesaikan segala perubahan yang terjadi disekitarnya.

Kreativitas antara satu orang dengan yang lain berbeda. Munandar (1985:88-90) menjelaskan dimana kreativitas dapat dilihat dari ciri aptitude dan non aptitud. Aptitude meliputi ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi dan proses berfikir, sedangkan non aptitude ialah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan.

Agar dapat berkembang secara optimal, kreativitas hendaknya perlu dikembangkan secara menyeluruh baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Munandar (2009:27) menyatakan bahwa perkembangan kreativitas anak yang dilakukan sejak masuk pendidikan sekolah

dasar akan sangat berpengaruh terhadap hidup anak. Peluang terbentuknya perilaku kreatif anak mampu dilakukan dengan menyediakan lingkungan yang tepat sebagai tempat untuk kreativitas itu berkembang.

Perkembangan kreativitas merupakan perkembangan proses kognitif. Menurut Jean Piaget (dalam Latifah, 2017:188) ada 4 tahap perkembangan kognitif, yaitu sebagai berikut: (1) Tahap Sensori-Motoris (usia 0-2 tahun), (2) Tahap Praoperasional (usia 2-7 tahun), (3) Tahap Operasional Konkret (usia 7-11 tahun), dan (4) Tahap Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas).

Dalam rentan usia sekolah dasar kegiatan berkarya seni merupakan salah satu kegiatan yang cocok untuk menyampaikan ungkapan emosi dan perasaan anak. Karya yang diekspresikan oleh setiap anak memiliki perbedaan satu sama lain. Hal ini dikarenakan anak memiliki sudut pandang tersendiri dalam mengungkapkan ide dan hasil pengamatannya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Salam (2001:33) yang mengemukakan bahwa sifat gambar anak tercermin pada kejujuran anak untuk menggambarkan ide atau hasil pengamatannya berdasarkan sudut pandang anak sendiri.

Perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar masuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan berkembang rasa ingin tahunya. Anak sudah dapat mengamati, menimbang, mengevaluasi, dan menjelaskan pikiran-pikiran orang lain dengan cara yang kurang egosentris dan lebih objektif.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya keterlibatan dengan perkembangan kognitif, melainkan dibutuhkan penghayatan nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan juga mengadakan pelatihan pembentukan keterampilan dan kreativitas, Dimiyati dan Mudjiono (dalam Albertian, 2016:2). Dalam mengidentifikasi kreativitas siswa salah satunya dapat dilihat melalui perkembangan gambar anak. Perkembangan gambar yang dihasilkan oleh anak dapat dilihat dari usia. Rhoda Kellogg dan Scott O'Dell (dalam Bastomi, 2014: 10) menyatakan masa perkembangan gambar anak dibagi menjadi 5 yaitu, (1) Masa coreng moreng (2-3 tahun), (2) Masa Prabagan (usia 3-4 tahun), (3) Masa Bagan Simbolis (usia 4-6 tahun), (4) Masa Analisis Realistis (usia 6-7 tahun), (5) Masa Realisme (usia 8-9 tahun). Dimana perkembangan kreativitas sangat berpengaruh pada siswa sekolah dasar yang berada pada rentan usia 6-12 tahun.

Dalam silabus kurikulum 2013, pelajaran Seni Budaya dan Prakarya menjadi sub pembelajaran yang penting dengan memberikan peluang terhadap anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Kurikulum seni budaya dan prakarya (SBdP) SD/MI 2013 kelas IV yaitu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sub bab tiga PB lima tentang memahami karya seni rupa teknik menempel dimana siswa diajarkan untuk membuat karya seni kolase, montase, dan mozaik.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1 dan wawancara dengan wali kelas, peneliti melihat fenomena bahwa bahwa kreativitas yang dimiliki siswa masih kurang. Hal ini diindikasikan dari beberapa hal yaitu (1) siswa cenderung pasif (jarang bertanya

dan mengungkapkan pendapat), (2) siswa hanya menerima informasi dari apa yang diajarkan guru sehingga siswa cenderung meniru contoh gambar yang diberikan oleh guru, (3) siswa kurang memiliki keberanian untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya seperti belum mampu memunculkan, mengkreasikan dan memvariasikan ide sesuai imajinasinya masing-masing, sehingga harus meminta bantuan atau arahan kepada guru (4) kurangnya kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang kreativitas anak sehingga anak kurang minat dalam mengembangkan kreativitas. Sebagaimana yang di kemukakan oleh Bandura (dalam Lesilolo, 2018:192), bahwa siswa belajar melalui modeling, dengan menciptakan karya melalui contoh-contoh yang diberikan atau hal-hal yang dilakukan oleh oranglain, terutama guru.

Selain permasalahan yang dilihat dari tindakan anak dalam berkarya, siswa juga banyak mengalami kesulitan menyiapkan media karena biaya dan sulitnya menemukan media berkarya. Penggunaan media alternatif dalam berkarya, diharapkan mampu memacu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran seni di kelas. Siswa akan dapat terlatih keterampilan dan kreativitasnya untuk mengungkapkan gagasan dengan pemilihan media berkarya yang berbeda. Dalam hal ini guru harus pandai dalam memilih media berkarya yang sesuai dan cocok digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Melatih kreativitas anak secara kelanjutan dapat dilakukan dengan cara mengajak anak untuk melakukan kegiatan bermanfaat. Kegiatan observasi dan pengalaman langsung dengan benda-benda atau bahan alam sekitar sebagai salah satu tujuan untuk melengkapi konten pelajaran yang ada dalam kurikulum

sekolah, Berlia (dalam Ambarwati, S.V. dan Suprayitno, 2014:3). Pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai media berkarya pada dasarnya dapat membantu proses belajar mengajar supaya berhasil lebih baik sesuai dengan tingkah laku yang diharapkan. Anak dilatih untuk menjadi pribadi yang baik dan kreatif salah satunya dengan mengajak anak untuk menghargai lingkungan sekitar.

Berdasarkan informasi dari guru wali kelas IV SD Negeri Grinting 1, pemanfaatan bahan limbah dan alam disekitar juga sudah biasa diterapkan di sekolah. Hal ini untuk mengantisipasi persiapan siswa dalam kegiatan berkarya seni budaya. Oleh karena itu, bahan sampah kulit kerang dapat dipilih karena bentuk, ukuran dan warnanya dapat membuat siswa tertarik dalam mengkreasikan mozaik. Selain itu kulit kerang sangat mudah di temukan di lingkungan sekitar rumah siswa yang berlokasi di wilayah pesisir, serta merupakan media dari bahan alam yang sesuai dengan kurikulum seni budaya dan prakarya (SBdP) SD/MI 2013 kelas IV yaitu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sub bab tiga PB lima tentang memahami karya seni rupa teknik menempel dimana siswa diajarkan untuk membuat karya seni kolase, montase, dan mozaik.

Sesuai dengan KD yang ada, guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran menggambar melalui kegiatan-kegiatan yang dapat merangsang minat anak, salah satunya menerapkan teknik berkarya mozaik dengan memanfaatkan lingkungan. Mozaik merupakan seni dekorasi yang mengedepankan pada keterampilan menempel.

Soemarjadi, dkk (dalam Lolita, 2012:4) mengatakan bahwa mozaik dapat diartikan sebuah karya seni yang terbuat dari elemen-elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar atau desain pada sebuah bidang. Elemen-elemen tersebut dapat berupa benda padat berbentuk lempengan-lempengan, kubus kecil, potongan-potongan, kepingan atau bentuk lainnya. Ukuran dalam elemen tersebut hampir sama namun bentuk potongannya dapat bervariasi. Kegiatan berkarya mozaik tersebut dapat melatih siswa untuk berfikir kreatif dengan menerapkan aspek-aspek kreativitas berupa aspek kognitif, afektif dan apresiatif karena melibatkan keaktifan, konsentrasi, daya pikir dan kesabaran pada anak.

Berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas IV SD Negeri Grinting 1 Brebes pada tanggal 21 Juni 2019, bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang belum maksimal adalah pada aspek keterampilan. Dari hasil keterampilan siswa berjumlah 38, kecenderungan karya yang dihasilkan merupakan hasil mencontoh dengan terjadinya banyak objek gambar yang sama antar siswa. 50% anak menggambar sesuai contoh yang di berikan oleh guru baik dari segi objek gambar mauun warna. Sedangkan kreativitas merupakan tindakan, ide atau produk yang mengandung unsur kebaruan yang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain atau memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru (Sugiarto, 2019:11).

Dengan melihat beberapa kondisi permasalahan yang digambarkan di atas, peneliti memiliki solusi untuk mengasah kreativitas siswa dalam pembelajaran

seni rupa. Salah satu diantaranya adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan yang dapat merangsang minat anak, salah satunya menerapkan teknik berkarya mozaik dengan memanfaatkan lingkungan. Pemanfaatan bahan alam dalam berkarya mozaik dipilih sebagai metode pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan daya kreativitas anak. Pada dasarnya pembelajaran dengan memanfaatkan bahan alam dari lingkungan sekitar dapat menambah antusias dan memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran serta memberikan siswa kebebasan untuk mengekspresikan diri, sehingga kreativitas berkembang, memperoleh pengalaman yang nyata dan menghasilkan karya-karya yang orisinal.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Kreativitas Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang (Studi Kasus pada Siswa Kelas IV SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes)”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan teknik berkarya mozaik belum banyak digunakan untuk mengembangkan kreativitas
2. Kreativitas yang muncul pada diri anak kurang optimal
3. Beberapa anak masih perlu dibimbing dalam berkarya mozaik
4. Kurangnya kesadaran dalam memanfaatkan media alam untuk berkarya seni

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dibatasi pada menggunakan media sampah kulit kerang dalam berkarya mozaik untuk mengasah kreativitas belum banyak digunakan pada siswa kelas IV SDN Grinting 1, Kabupaten Brebes.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses kreatif siswa kelas IV dalam berkarya seni mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes ?
2. Bagaimana hasil karya kreativitas anak kelas IV dalam berkarya seni mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian terkait pemanfaatan sampah kulit kerang sebagai media berkarya *Mozaik* ini, bertujuan :

1. Mendeskripsikan proses berkarya kreatif dalam berkarya mozaik dengan media kulit kerang pada siswa kelas IV di SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes.
2. Mendeskripsikan hasil karya kreatif dengan media kulit kerang pada siswa kelas IV di SDN Grinting 1 Kabupaten Brebes.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Grinting 1 Brebes diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Peserta didik

Di dalam kegiatan membuat mozaik terdapat aspek-aspek yang dapat meningkatkan kreativitas anak diantaranya dapat melatih imajinasi dan ekspresi yang sangat dibutuhkan pada masa perkembangan peserta didik serta memberikan pengalaman baru tentang bagaimana pemanfaatan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar untuk pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

2. Bagi Pendidik

Meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kreativitas pada peserta didik serta melakukan perbaikan atau evaluasi hasil belajar peserta didik dalam memanfaatkan bahan alam di lingkungan sekitar.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan di dalam pemanfaatan media membuat keterampilan karya mozaik serta menambah pemahaman dan pengetahuan mendalam tentang peningkatan kreativitas bagi peserta didik pada suatu pembelajaran.

4. Bagi Lembaga Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi pihak sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif di sekolah serta alternatif untuk pemecahan masalah penerapan pembelajaran SPdB kepada siswa kelas IV di SDN Grinting 1 Brebes khususnya aspek keterampilan.

BAB 2
KAJIAN PUSTAKA, LANDASAN TEORETIS
DAN KERANGKA PENELITIAN

2.1 Kajian Pustaka

Kajian mengenai kreativitas pada anak-anak sudah sangat umum diadakan pada tingkat pendidikan secara keseluruhan. Kreativitas merupakan aspek penting dalam pendidikan seni rupa yang harus dimiliki oleh setiap individu peserta didik, karena dalam berkarya seni peserta didik dituntut untuk mampu berimajinasi dalam memberikan ide atau gagasan baru dan menetakannya dalam pemecahan masalah yang kreatif. Kreativitas meliputi ciri-ciri kognitif seperti kelancaran, keluwesan dan keaslian dalam pemikiran seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Rendahnya kreativitas peserta didik dapat menghambat keberlangsungan pendidikan, kreativitas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran inovatif yang dilakukan oleh guru seni rupa dengan merangsang motorik anak. Sebagai usaha meningkatkan kreativitas, *mozaik* menjadi pilihan yang tepat. *Mozaik* merupakan keterampilan menempel yang melatih kemampuan motorik anak sehingga kreativitas siswa dapat meningkat pada kegiatan menggambar melalui mozaik.

Berbagai penelitian telah dilakukan dalam hal upaya meningkatkan kreativitas peserta didik maupun bidang media berkarya. Seringkali penelitian pembelajaran dalam upaya meningkatkan kreativitas dilakukan di kelas dan merupakan pembelajaran yang belum menuju proses berfikir kreatif dalam berkarya seni rupa. Penelitian mengenai upaya meningkatkan kreativitas

dilakukan dengan berbagai macam media, pendekatan, metode dan lainnya. berbagai hasil penelitian telah diperoleh, namun penelitian terhadap upaya meningkatkan kreativitas melalui teknik mozaik dengan memanfaatkan sampah sebagai media berkarya masih menarik untuk diadakan penelitian lebih lanjut lagi, baik penelitian yang bersifat melengkapi maupun baru. Berkenaan dengan pembahasan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian relevan dengan topik pembahasan penelitian peneliti.

Pertama, Ambarwati dan Suprayitno (2014) dalam judul penelitian “Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat *Mozaik* Pada Siswa di Sekolah Dasar”. Penelitian ini memaparkan mengenai aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran, mendeskripsikan peningkatan kreativitas keterampilan membuat karya mozaik siswa serta respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga siklus. Dalam penelitiannya Ambarwati dan Suprayitno melakukan kegiatan berkreasi dengan memanfaatkan bahan alam lingkungan untuk dijadikan sebuah karya unik, dan memiliki daya tarik tersendiri. Selama tiga siklus terakhir hasil penelitian aktivitas guru diperoleh 97,3% dengan peningkatan sebesar 11,3%, aktivitas siswa mencapai 92,2% mengalami peningkatan 6,6% dan kreativitas siswa dalam membuat karya mozaik mencapai 92% hal ini mengalami peningkatan rata-rata klasikal 15 dari 86,88%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan kreativitas secara bertahap dengan hasil akhir melebihi indikator ketercapaian.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan kreativitas berkarya mozaik dan pemanfaatan bahan alam.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian peneliti adalah pada penelitian Ambarwati meneliti aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dan peningkatan kreativitas berkarya mozaik. Sedangkan penelitian peneliti mendeskripsikan proses berkarya kreatif mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dan kreativitas hasil karya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang.

Penelitian kedua oleh Indah Syafriokatani R (2012) dengan judul penelitian “Seni Kriya Limbah Kulit Kerang di Desa Muge Gede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon (Analisis Deskriptif Terhadap Karya Seni Kriya Kulit Kerang pada “Kusuma Handycraft” di Desa Megu Gede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon”. Penelitian ini mendeskripsikan proses , bahan dan teknik yang digunakan pada pembuatan kriya limbah kulit kerang, bagaimana bentuk dan fungsi dari seni kriya kulit kerang, dan ornamen atau motif hias yang tampak dalam bentuk seni kriya kulit kerang di home industry Kusum Hnadcrafft. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah penggunaan limbah kulit kerang sebagai media karya seni. Perbedaan penelitian ini adalah seni yang diteliti yakni seni kriya sedangkan peneliti seni mozaik subjek penelitian juga berbeda yakni pada home industry sedangkan peneliti pada sekolah.

Penelitian ketiga, Suprayitno dan Yustina (2018) dengan judul penelitian “Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatanku Di Kelas 1 Sekolah Dasar”. Penelitian ini mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan keterampilan siswa.

Dalam penelitiannya, Yustina dan Suprayitno terdapat dua aspek yang dianalisa yaitu proses kinerja dan hasil karya siswa. Hasil dari penelitian ini data diperoleh melalui 2 siklus, pada siklus I aktivitas guru memperoleh skor ketercapaian 71.6%, sedangkan pada siklus II sudah mencapai 81.8%. Selanjutnya aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh skor ketercapaian 73.8% dan pada siklus II sudah mencapai 85%. Dan terakhir keterampilan peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata klasikal 7.2 dengan persentase ketuntasan 64%, siklus II rata-rata klasikal 7.96 dengan persentase ketuntasan 84%. Dari hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan alam biji-bijian dapat meningkatkan keterampilan membuat mozaik di kelas 1 SDN Wonokusumo Mojosari Mojokerto.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah pemanfaatan media alam dalam berkarya mozaik dan data yang diteliti adalah hasil karya mozaik. Namun pada penelitian menggunakan penelitian terkendali. Pada penelitian peneliti, media bahan alam yang digunakan adalah kulit kerang sedangkan penelitian Yustina dan Supriyanto adalah menggunakan biji-bijian.

Penelitian keempat oleh Rusdi (2017) dengan judul “Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy’ari Canean Yogyakarta”. Penelitian ini menjelaskan tentang implementasi teori Kreativitas Graham Wallas yang diterapkan pada sekolah kepenulisan di Pesantren Hasyim Asy’ari Yogyakarta. Tahap-tahap dalam proses berfikir kreatif menjadi pedoman dalam menulis. Rusdi mendeskripsikan

implementasi teori Wallas melalui empat tahap yakni; (1) Persiapan, (2) Inkubasi, (3) Iluminasi, dan (4) Varifikasi.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan teori proses berfikir kreatif Graham Wallas. Sedangkan perbedaannya, penelitian peneliti digunakan pada bidang seni sedangkan Rusdi pada bidang kepenulisan. Pada penelitian ini Rusdi menerapkan teori sesuai dengan implementasi dalam kegiatan penulisan.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Penulisan	Jenis Tahun	Judul/isi	Relevansi penelitian terdahulu
1.	Ambarwati dan Suprayitno	Jurnal (2014)	Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat <i>Mozaik</i> Pada Siswa di Sekolah Dasar	Membahas mengenai bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan berkarya mozaik di SD.
2.	Indah Syafrioktani R	Skripsi (2012)	Seni Kriya Limbah Kulit Kerang di Desa Muge Gede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon (Analisis Deskriptif Terhadap Karya Seni Kriya Kulit Kerang pada “Kusuma Handycraft” di Desa Megu Gede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon.	Membahas mengenai proses pembuatan kriya limbah kulit kerang sesuai dengan fungsi seni kriya pada “home handycraft”.
3.	Yustina dan Suprayitno	Jurnal (2018)	Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan	Penggunaan bahan alam biji-bijian dapat meningkatkan keterampilan membuat mozaik di kelas 1 SDN

			Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatan Di Kelas 1 Sekolah Dasar	Wonokusumo Mojosari Mojokerto.
4.	Rusdi	Skripsi (2017)	Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabelan Yogyakarta	Teori Graham Wallas membantu peneliti melihat proses berfikir anak dalam kegiatan menulis di pondok pesantren Hasyim Asy'ari Cabelan Yogyakarta.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, penelitian yang dikaji oleh peneliti memiliki perbedaan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu media berkarya. Dalam penelitian peneliti memiliki kajian berupa pemanfaatan sampah kulit kerang sebagai media berkarya mozaik hal tersebut bertujuan sebagai menumbuhkan kreativitas peserta didik pada kelas IV SD N Grinting 1 Brebes. Meskipun demikian terdapat beberapa persamaan yang relevan dengan topik penelitian ini yaitu, materi pelajaran yang dipelajari ialah materi seni rupa teknik mozaik. Dengan demikian, berdasarkan hasil uraian di atas, penelitian yang dilakukan memiliki kekhasan, kebaruan, dan melengkapi penelitian sebelumnya

2.2 Landasan Teori

Penelitian ini menggunakan landasan teoritis terdiri dari: (1) Kreativitas (2) Proses Berfikir Kreatif (3) Pendidikan Seni (4) Konsep Seni Mozaik (5) Media

Berkarya Mozaik (6) Pemanfaatan Sampah Kulit Kerang (7) Perkembangan gambar anak

2.2.1 Kreativitas

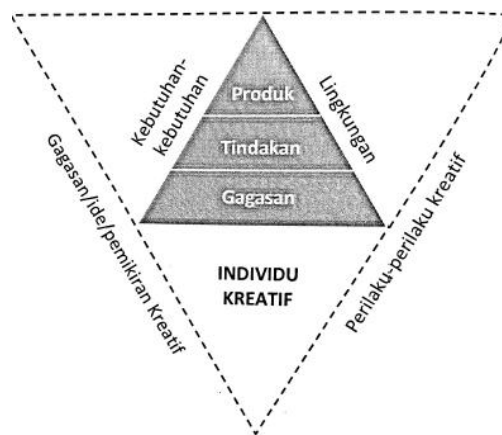
2.2.1.1 Kreativitas : Pengertian dan Proses Kreativitas

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti oleh peneliti, kreativitas adalah salah satu hal utama yang harus dicari pengertian dan definisinya menurut para ahli. Kreativitas didefinisikan berbeda-beda berdasarkan masing-masing sudut pandang para ahli. Terlepas dari itu kreativitas disini menjelaskan konsep proses kreativitas dapat dimunculkan melalui diri seseorang berdasarkan diri sendiri serta dukungan lingkungan. Kemampuan memikirkan sesuatu dengan cara-cara baru dan tidak biasa sehingga menghasilkan suatu solusi unik terhadap permasalahan yang dihadapi merupakan kemampuan dalam kreativitas, Santrock (dalam Masganti dkk, 2016:1).

Dalam kreativitas diperlukan tindakan kreatif yang tidak hanya berawal dari penciptaan produk untuk kebaruan saja melainkan menciptakan suatu bentuk nilai tambah yang dapat dirasakan oleh orang lain. Sehingga terciptanya peningkatan kreativitas peserta didik yang diharapkan mampu rangsangan imajinasi dalam berkarya seni rupa dan aktualisasi diri dalam kehidupan sehari-hari, dengan penuh nalar dan kreatif.

Hal ini diperkuat kembali dengan pendapat, Sugiarto (2019:11) bahwa kreativitas merupakan tindakan, ide atau produk yang mengandung unsur kebaruan yang benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lain atau memodifikasi dari yang telah ada sehingga tampak lebih baru. Sehubungan

dengan penjelasan di atas dapat diambil keputusan bahwa kreativitas yang dimiliki oleh seseorang dalam setiap tindakan menciptakan ide yang baru dengan cara yang tidak biasa dan berbeda yang menghasilkan solusi unik dapat didorong dari kondisi pribadi maupun lingkungan sekitar. Berikut merupakan bagan yang menunjukkan dimensi kreativitas.



Bagan 2.1. Ruang Lingkup Gagasan, Tindakan, dan Produk Kreatif

Terdapat tiga ranah dalam tabel dimensi kreativitas di atas pertama, ranah gagasan yang ditunjukkan dengan keliaran berfikir (*creative thinking*) berupa kemampuan kognitif sehingga mampu menghasilkan pemikiran-pemikiran baru yang cemerlang bersifat 'problem solving'. Kedua, ranah perilaku kreatif (*creative behavior*) merupakan segala tindakan-tindakan fisik maupun verbal berupa kemampuan menemukan suatu gagasan media alternatif berkarya (media dan alat) yang kemudian dirancang secara tidak biasa (teknik) sehingga mampu menampilkan perilaku dalam proses berkarya seni. serta ranah ketiga, produk kreatif (*creative product*) yaitu motivasi keinginan untuk menciptakan pengalaman diri dalam bentuk produk/hasil karya dengan kebaruan melalui kegiatan seni.

Hal tersebut diperkuat oleh empat aspek konsep kreatif menurut Rhodes 1961 (dalam Munandar, 2002:25) yaitu (1) definisi pribadi (*person*), (2) definisi proses, (3) definisi produk, (4) definisi pendorong (*press*) :

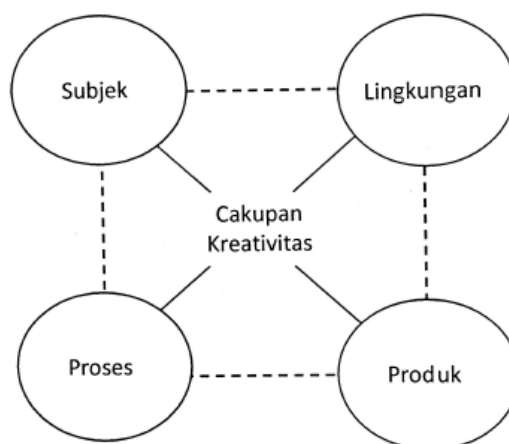
1. Definisi pribadi (*person*). Secara umum kemampuan verbal yang dimiliki masing-masing individu merupakan definisi pribadi dalam memunculkan kreatif. Secara psikologi hal yang muncul berkaitan langsung dengan keadaan yang dialami berdasarkan pengalaman individu, pribadi kreatif dapat memunculkan aturan-aturan dalam dirinya sendiri sesuai apa yang diinginkannya dan dengan caranya sendiri seperti merancang, menggambar, memecahkan masalah.
2. Definisi proses. Langkah-langkah yang dilakukan mulai dari tahap awal sampai menemukan hasil, dimulai dari tahap persiapan, pemanasan, penerangan sampai penyelesaian.

Teori tentang proses kreatif menurut Wallas (dalam Munandar 2002:59) meliputi empat tahap, yaitu:

- Tahap persiapan, seseorang menyiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berfikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain, dan sebagainya.
- Tahap inkubasi, kegiatan mencari dan menghimpun data proses dimana munculnya inspirasi atau penemuan baru yang muncul atau berasal dari alam pra-sadar.
- Tahap iluminasi, merupakan tahap lanjutan dari inkubasi, proses menemukan ide dan gagasan baru bersama dengan reaksi psikologis.

- Tahap verifikasi atau evaluasi, merupakan tahap ide dan gagasan yang diperoleh dapat direalisasikan atau dapat divisualkan dengan media (alat, bahan dan teknik) untuk memunculkan ide pemiiran yang kritis dan kreatif dalam pembentukan karakter.
3. Definisi produk, produk merupakan bentuk nyata dari hasil yang diperoleh, produk kreatif tentunya memiliki unsur yang bersifat pembaharuan, masih dalam bentuk yang orisinil dan memiliki kebermanaan.
 4. Definisi pendorong (*press*). Aspek ke empat pendorong merupakan salah satu pendekatan yang didapatkan dari diri sendiri dan lingkungan. Termasuk dalam kategori pendorong internal dan eksternal. Pada dasarnya konsep kreatif dapat berjalan maksimal karena adanya kategori pendorong. Seseorang dapat memunculkan sifat kreatif karena adanya dorongan dari dalam diri sendiri dan luar berupa lingkungan yang mendukungnya.

Hal tersebut diperkuat juga dengan pendapat Salam (2001:12-22) bahwa studi-studi kreativitas mencakup tentang: (1) subjek kreatif, (2) objek kreatif, (3) proses kreatif, dan (4) lingkungan kreatif. Lihat gambar berikut ini:

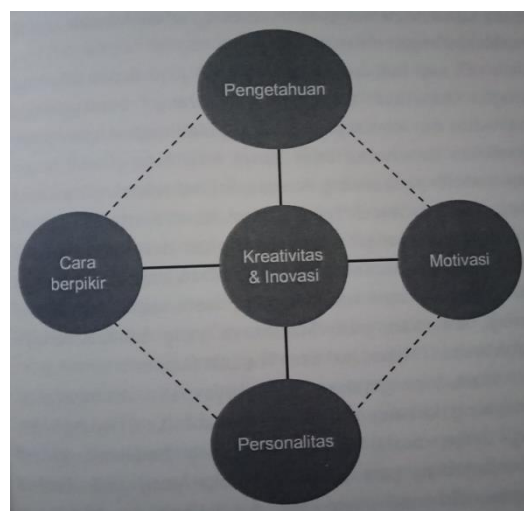


Bagan 2.2. Bagan Cakupan Kreativitas
(Sumber : Buku Sugiarto, 2019:7)

2.2.1.2 Faktor Pendukung Kreativitas

Kretivitas tidak muncul dengan sendirinya melainkan ada faktor pendukung yang mempengaruhi. Individu kreatif muncul berdasarkan pengaruh dari dalam diri dan pengaruh dari luar. Faktor yang muncul dari dalam diri biasanya disebut dengan bakat yang dianugerahkan kepada seseorang, akan tetapi tidak menutup kemungkinan bakat yang dimiliki dipengaruhi juga oleh pihak luar yang mendukung terbentuknya keberbakatan tersebut.

Kreativitas dan inovasi bersumber dari faktor internal yang ada dari dalam individu, diantaranya pengetahuan (*knowledge*), pemikiran kreatif (*creative thinking*), motivasi (*motivation*), dan kepribadian (*personality*), Kerlyn, Stenberdg, Couger, Higgins dan McIntyre (dalam Sugiarto, 2019:30).. Sumber-sumber kreativitas dan inovasi dalam diri sebagai individu kreatif, yaitu pengetahuan, cara berfikir, motivasi-motivasi dalam diri, serta personality yang saling mendukung.



Bagan 2.3 Sistemik Sumber Internal Kreativitas
Sumber : Buku Sugiarto (2019:31)

Bahan atau materi untuk mendukung upaya berfikir dapat dikatakan sebagai sumber pengetahuan kreatif. Pengetahuan mampu menentukan seseorang dapat berfikir atau tidak. Artinya, kemampuan berfikir kreatif tidak dapat dilepaskan begitu saja dari beberapa banyak dan luas pengetahuan seseorang. Cara berfikir akan mendukung perilaku dan hasil kreatif, sehingga penyediaan ruang kreatif untuk mengakomodasi pemikiran kreatif perlu diupayakan.

Menurut Candra (dalam Sugiarto, 2019:33) aktivitas psikologis yang menunjukkan kemampuan mental yang khas untuk menyelesaikan persoalan sekaligus melakukan pengungkapan-pengungkapan yang unik, baru, berbeda, indah, efisien, tepat guna, dapat tepat sasaran disebut dengan pemikiran kreatif.

Dalam konteks kreativitas dan inovasi motivasi berfungsi sebagai sumber ide kreatif yang dapat mendorong perilaku, motivasi yang dimaksud adalah motivasi intrinsik yaitu, motivasi yang muncul dari dalam diri seseorang (Sugiarto, 2019:33). Selain itu, personalitas seseorang turut menjadi salah satu sumber yang mempengaruhi dalam menentukan kreativitas dan inovasi seseorang. Hal tersebut dikarenakan personalitas merupakan karakteristik individu “perasaan” yang mendorong seseorang tersebut untuk bertindak melintasi waktu dalam situasi tertentu.

Beberapa faktor pendukung dari luar yang mempengaruhi berlangsungnya pengembangan kreativitas olah pikir anak secara bertahap mulai dari yang paling dasar sampai tahap selanjutnya :

1. Keluarga, pada studi kasus faktor penentu pengembangan kreativitas pada anak menurut pakar psikologi menentukan bahwa sikap dan nilai orang tua

berkaitan erat dengan kreativitas anak. sikap orang tua secara langsung dapat mempengaruhi kreativitas anak.

2. Sekolah, peran sekolah dalam mengembangkan bakat dan kreativitas memiliki peran penting. Pendidikan yang didapatkan secara formal memiliki peranan dominan pada anak karena hampir setiap hari waktu anak berada di sekolah. Peranan penting dalam lingkungan pendidikan berada pada anak dan guru. Peran guru sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan anak untuk memupuk bakat dan membangkitkan kreativitas dalam perkembangan bakat disekolah berdampak besar, tidak hanya pada prestasi pendidikan tetapi juga pada sikap anak terhadap belajar pada umumnya. Pada proses belajar anak memiliki keingintahuan, motivasi, dan kreativitas secara alamiah dalam hal ini guru sebagai fasilitator anak dapat mempengaruhi anak secara kuat bahkan melebihi tahap menumbuhkan bakat dan kreativitas di keluarga karena guru mendapatkan lebih banyak waktu dalam memegang peran dalam kegiatan anak di sekolah.
3. Masyarakat, peranan masyarakat dalam mengembangkan bakat dan kreativitas pada jenjang anak-anak mulai mengenal dunia luar. Lingkungan pendidikan bagi anak pada tahap awal adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Ketiga peran lingkungan tersebut menjadi faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya kreativitas pada anak.

Hal tersebut diperkuatoleh pendapat Guilford (dalam Munandar, 2002:12) yang membagi kedalam dua bagian ciri anak yang dapat mendukung kreativitas :

ciri bakat (*aptitude trait*) dan ciri non bakat (*non-aptitude trait*). Ciri-ciri berupa bakat atau *aptitude trait* pada kreativitas (sikap kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan, keluwesan/fleksibel, dan orisinalitas dalam berfikir. Ciri-ciri bakat/*aptitude* sikap kreatif perlu adanya pengembangan sejak dini sebagai potensi kreatif yang didukung oleh kematangan pribadi. Sedangkan beberapa karakteristik pribadi yang sudah diuji dalam penelitian ilmiah, memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap kreativitas adalah rasa diri non *aptitude* antara lain: percaya diri, keuletan/daya juang yang tinggi, apresiasi estetik, serta kemandirian.

Sehubungan dengan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa ciri kreativitas pada anak dapat berpengaruh sangat signifikan terhadap kreativitas yaitu, faktor dari dalam diri anak berupa bakat dan beberapa faktor luar berupa faktor lingkungan.

2.2.2 Kreativitas Anak Dalam Berkarya Seni Rupa

Kreativitas anak dapat terlihat pada kegiatan berkarya seni yang ditampilkan dalam berbagai bentuk gambar, gerakan motorik dalam menciptakan karya, cerita pengalaman pribadi dalam menemukan ide, dan memilih media yang akan digunakan dalam berkarya karena dalam pelaksanaannya media cukup berpengaruh terhadap minat anak dalam berkarya.

Menurut Sudono (dalam Kurniawati, 2011:40-43) berbagai kegiatan yang dapat mengasah kreativitas anak dalam berkarya seni rupa antara lain, menggambar, *finger painting* (lukisan jari), menempel, mencetak, menjipak dan membentuk dengan uraian sebagai berikut:

1. Menggambar

Menggambar merupakan bagian dari perkembangan motorik anak yang dilakukan dengan kegiatan mencoret-coret. umumnya anak akan sangat senang dalam melakukan kegiatan ini, dengan adanya dorongan guru dan kesempatan yang diberikan, anak akan termotivasi membuat gambar. Manusia dalam mengekspresikan pikiran-pikiran dan perasaannya salah satunya dengan kegiatan menggambar karena gambar merupakan salah satu bentuk bahasa. Sehingga kreativitas anak dalam menggambar juga merupakan kreativitas anak dalam berbahasa dalam bentuk visual.

2. Lukisan jari

Lukisan jari atau yang sering disebut dengan sebutan finger painting merupakan kegiatan melukis jari tangan, prinsipnya mengutamakan kebebasan anak dalam mengekspresikan kepekaan estesisnya. Anak yang kreatif akan memunculkan goresan-goresan jarinya pada cat dengan karakteristiknya sendiri.

3. Menempel

Seni menempel merupakan kegiatan yang melatih motorik halus dan emosional anak, sehingga anak juga bisa mengatur emosional dan kesabaran. Kegiatan menempel antara lain adalah berkarya kolase, montase dan mozaik. Anak-anak biasanya memilih media berupa bahan-bahan bertekstur yang cocok digunakan dalam setiap teknik menempel dan kegiatan menempel pada bidang gambar yang disukai sebagai bagian dari pengalaman. Anak membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran dan bentuk.

4. Mencetak

Mencetak membutuhkan pelat atau setempel yang diberi tinta, untuk menciptakan objek-objek tertentu. Setempel yang digunakan bisa menggunakan alternative penampang berbagai batang tumbuhan-tumbuhan atau benda-benda lain yang memiliki tekstur tersendiri. Dengan demikian anak bisa mengeksplorasi efek-efek yang dihasilkan dari tekstur tertentu.

5. Menjiplak

Menjiplak merupakan kegiatan membentuk sesuatu dari jiplakan yang sudah ada. Biasanya anak cukup menempatkan sehelai kertas putih di atas permukaan pelat dengan krayon, kemudian menggosok-gosok untuk mendapatkan gambar.

6. Membentuk

Membentuk diartikan sebagai mengubah, membangun, dan mewujudkan. Umumnya, bahan yang digunakan anak untuk membentuk adalah tanah liat, plastisin, malam lilin dan sebagainya.

Dalam kegiatan berkarya seni khususnya di sekolah diperlukan adanya penilaian hasil akhir untuk mengetahui ketepatan, kelayakan dan keindahan suatu karya yang dibuat oleh siswa. Menurut Ismiyanto (2017:24) penilaian hasil karya perlu dilakukan dengan pencermatan tentang keberadaan komponen-komponen dalam tampilan karya, komponen tersebut meliputi:

1. Indikator Tingkat Kreativitas

- a. Keanekaragaman unsur-unsur motif, subjek, figur, warna dan sebagainya.
- b. Kebenaran dan keaslian tampilan

- c. Kemampuan penataan komposisi unsur-unsur
2. Indikator Tingkat Kebebasan Ekspresi
 - a. Ketegasan dalam garis dan warna
 - b. Keberanian dalam garis dan warna
 - c. Keberanian dalam mengorganisasi unsur-unsur
 3. Indikator Tingkat Keterampilan Teknik
 - a. Keindahan/kebagusan hasil karya sesuai dengan media yang digunakan
 - b. Kecermatan dalam penyelesaian

Indikator tersebut sehubungan dengan tingkat kreativitas yang diidentifikasi oleh Taylor (dalam Sugiarto, 2019:88) yang mengelompokan tingkat kreativitas sampai dengan lima level (yang diurutkan mulai level yang paling rendah menuju paling tinggi) sebagai berikut: (1) kreativitas ekspresif, (2) kreativitas teknik, (3) kreativitas inventif, (4) kreativitas emerjentif (emergentive), sesuai dengan gambar hierarki kreativitas (Lui & Schoenwatter, 2014:802).



Bagan 2.4 Hierarki Kreativitas Taylor
(Sumber: Buku Sugiarto, 2019:88)

Dari uraian di atas dan informasi dalam piramid Hierarki Taylor bahwa kreativitas anak dapat muncul dengan kegiatan berkarya seni. Kreativitas yang

muncul dalam kegiatan berkarya seni sesuai dengan kemampuannya yaitu kreativitas ekspresif, teknis, inventif, inovatif, dan emergentif. Kreativitas tersebut dapat diukur melalui tiga indikator yakni tingkat kreativitas, tingkat kebebasan ekspresi, dan tingkat keterampilan teknik. Selain proses dalam berkarya, media yang digunakan juga sedikit banyak berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas anak.

2.2.3 Kreativitas dalam Konteks Pendidikan Seni

2.2.3.1 Konsep Pendidikan Seni

Pendidikan merupakan landasan terjadinya aktivitas pembelajaran yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan diri. Dalam konsep umum pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar yang dilakukan bagi pengembangan individu. Ranah pendidikan sangat luas yang memiliki peran dan manfaat, salah satunya pendidikan seni (Sugiarto, 2019:102).

Dalam sistem pendidikan secara menyeluruh pendidikan seni menjadi bagian yang penting. Triyanto (2010:35), bahwa pendidikan seni merupakan suatu sistem pendidikan yang menggunakan seni sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Seni sendiri merupakan salah satu unsur yang strategis dan fungsional bagi upaya pemuliaan manusia. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pendidikan melalui seni harus menjadi sarana untuk membina, menyimpan dan mengembangkan secara menyeluruh potensi peserta didik sebagai makhluk individu, sosial dan budaya.

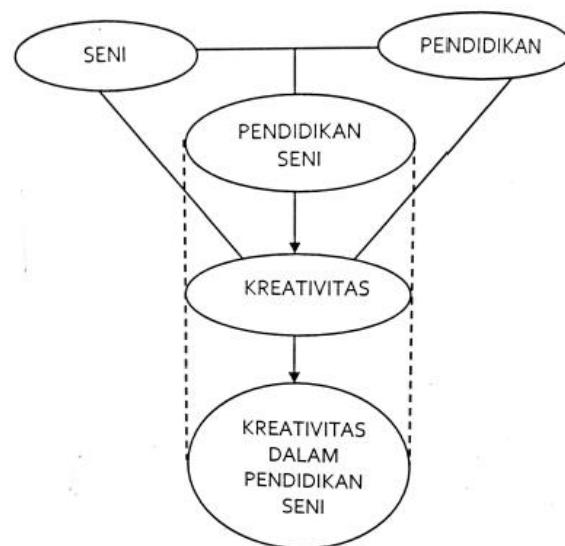
2.2.3.2 Pendekatan dalam Pendidikan Seni

Pendekatan dalam pendidikan seni terbagi menjadi dua, pertama pendidikan dalam seni (*education in art*) dan pendidikan melalui seni (*education through art*). Triyanto (2016:9) pendidikan dalam seni merupakan pendidikan yang lebih diorientasikan pada penguasaan keterampilan, biasanya pada pendidikan non-formal seperti lembaga kursus, sanggar kesenian yang mendidik atau mengajarkan untuk menguasai satu keterampilan khusus. Pendidikan ini sebagai salah satu wadah bagi anak untuk memiliki kompetensi karir dalam bidang kesenian. Dalam Sugiarto (2019:105) *education of art* yaitu menempatkan seni sebagai bidang kajian untuk mendalami pendidikan khusus (kejuruan seni) salah satu bentuk transformasi budaya untuk diwariskan ke generasi selanjutnya.

Kedua, pendekatan *education trough art* lebih kepada sebuah pemfungsian seni sebagai media yang digunakan untuk melaksanakan pendidikan (Sugiarto. 2019:106). Pendidikan melalui seni telah berjalan dengan adanya penambahan mata pelajaran seni budaya di sekolah. Seni dianggap dapat menjadi tangga untuk mencapai tujuan pendidikan, meskipun pendidikan lebih menekankan pada nilai proses yang akan didapatkan peserta didik bukan hasil khusus seperti yang diajarkan pada sanggar kesenian. Triyanto (2016:13) mengungkapkan bahwa pembelajaran seni sendiri hakikatnya adalah belajar kreatif karena dalam berkarya dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan, misalnya dalam mengeksplorasi gagasan tema, alternatif pemilihan media sampai kreativitas penyajian hasil karya.

2.2.3.3 Kreativitas dalam Pendidikan Seni

Hubungan antara kreativitas, seni, dan pembelajarannya merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan sebagai konsekuensi paradigmatik. Pendidikan seni (secara paradigmatik) sebagai sarana pengembangan kapasitas kreatif disamping pengenalan kesadaran budaya (dilihat dari *Roadmap for Arts Education*, UNESCO, dalam Sugiarto; 2019:61).



Bagan 2.5 Hubungan Seni, Kreativitas, dan Pendidikan Seni
(Sumber : Buku Sugiarto, 2019:62)

Tabel diatas menunjukkan bahwa pendidikan seni adalah upaya membantu dan membimbing kemampuan seni yang dimiliki peserta didik agar mencapai perkembangan kreativitas yang optimal, dengan demikian untuk memahami “kreativitas pembelajaran seni” sangat perlu memahami posisi ontology kreativitas, seni dan pembelajarannya dalam kerangka pendidikan seni.

Hal ini sependapat dengan Syafii (2006:12) bahwa lingkup pendidikan seni disekolah secara ideal meliputi pemahaman atau pengetahuan, apresiasi dan

pengalaman kreatif. Dalam mencapai tujuan pendidikan secara ideal pemahaman terkait penciptaan karya dibutuhkan kreativitas yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Kreativitas bisa dilatih dengan membiasakan peserta didik untuk mengadakan eksplorasi hal-hal baru yang ada di lingkungan sekitar.

Hal ini diperkuat oleh pendapat, Lowenfeld (dalam Sumanto, 2005:11), bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk mengadakan eksplorasi dan menyelidiki yang menyebabkan manusia dapat berkembang kehidupannya. Dengan eksplorasi, kreativitas peserta didik dapat berkembang sehingga dapat merangsang kemampuan motorik peserta didik secara optimal. Selanjutnya dengan meningkatkan kreativitas peserta didik diharapkan mampu merangsang kesadaran imajinasi anak dengan menuangkan ide secara orisinal dalam berkarya seni rupa. Karena pada dasarnya yang perlu dikembangkan dalam pendidikan seni adalah keunikan setiap peserta didik dengan gayanya masing-masing.

Kreativitas merupakan kebutuhan yang ada didalam tubuh setiap peserta didik untuk mengungkapkan, menyatakan, dan mengkomunikasikan pikiran, perasaan, atau emosi pada orang lain. Menurut Herbert (dalam Rondhi, 2017:11) dalam berkarya faktor eksternal, teknik maupun bentuk tertentu dapat menjadi hambatan dan bisa menimbulkan frustrasi pada diri peserta didik.

Hal di atas menjadi peringatan penting bagi guru agar mampu membantu dan memberi inspirasi. Guru selaku pendidik memerankan posisi yang sangat vital dalam pelaksanaan pendidikan seni. Seorang guru harus memahami karakteristik setiap anak dalam proses berkarya maupun kualitas produk hasil

karyanya. Selanjutnya anak diberikan tanggungjawab sepenuhnya tanpa terbebani sehingga mereka mampu berkreasi dan ekspresi secara bebas dengan tetap memperhatikan petunjuk, aturan, maupun larangan yang telah ditentukan sebelumnya. Pengertian bebas dalam penelitian ini, peserta didik diberikan kebebasan dalam berkreasi bentuk atau objek karya dengan petunjuk yang telah ditentukan berupa tema.

Pengukuran kreativitas dapat dilakukan dengan menggunakan lima pendekatan, yaitu : 1) pendekatan analisis obyektif terhadap produk kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis dan 5) tes kreativitas.

2.2.4 Kemampuan yang diperlukan dalam Kreativitas

Kemampuan dalam KBBI merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan dan usaha sendiri. Kemampuan dapat diamati melalui perilaku manusia dengan kesanggupan atau kecakapan yang dimilikinya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Soehardi dalam kutipan (Endah, 2018:25).

“Kemampuan (abilities) seseorang akan tumbuh serta menentukan perilaku dan hasilnya”. Yang dimaksud dengan kemampuan atau abilities ialah bakat yang dimiliki seseorang dan diperoleh sejak lahir, belajar maupun pengalaman berupa fisik maupun keahlian (mental)”.

Dalam kreativitas dibutuhkan kemampuan untuk melatih pengalaman kreatif, kemampuan tersebut dapat dilakukan melalui cara berfikir yang baik sehingga memiliki pengaruh terhadap kemampuan berimajinasi dalam berkarya seni rupa dan peningkatan pengalaman dalam kemampuan kreatif pada seni.

Menurut Guilford dan Parnes (dalam Mazuki, 2010:10), kreativitas melibatkan proses berfikir secara divergen dan konvergen. Kemampuan kreatif dapat dibangkitkan melalui masalah yang memacu lima perilaku kreatif sebagai berikut : (a) *flurncy*, (b) *flexibility*, (c) *originality*, (d) *elaboration*, dan (e) *sensitivity*. Lebih lanjut Hagman (dalam Sugiarto, 2019:18) menjelaskan bahwa kreativitas diciptakan melalui proses kreatif dalam berkarya seni yang terdiri atas tiga tahap; (1) Tahap inspirasi dan pemikiran kritis; (2) Tahap eksplorasi artistik; (3) Tahap fantasi. Penjelasan lebih lengkap menurut Hagman (dalam Sugiarto, 2019:18) sebagai berikut:

1. Tahap inspirasi dan pemikiran kritis terjadi pada keinginan unruk menciptakan gagasan ide melalui proses mengamati, memahami, dan menginterpretasi setiap tanda pada bidang gambar dengan imajinasi.
2. Tahap eksplorasi artistik yaitu tumbuhnya perasaan dan citra terhadap karya seni yang menginspirasi sehingga anak mulai berkreasi.
3. Tahap fantasi anak merasa selaras dengan karya yang telah dibuat, dan ada semacam rasa gemetar yang dimana sebagaian karya tampak menjadi gambaran sempurna dari fantasi dalam diri anak.

Proses kreativitas dapat dimunculkan dalam tahap-tahap yang dimukakan oleh Lowendeld dan Brittain (dalam Aris, 2010) tahap-tahap tersebut sebagai berikut: (a) tahap persiapan, (b) tahap konsentrasi, (c) tahap inkubasi, (d) tahap iluminasi, dan (e) tahap verifikasi. Dengan demikian kemampuan kreativitas perlu melewati beberapa tahap yang dapat memacu proses berfikir anak.

Implementasi pendidikan seni untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa di sekolah dalam konteks materi pelajaran adalah sebagai berikut : 1) mampu berimajinasi dalam menuangkan ide, (2) mampu bertanggung jawab dalam berkarya, (3) mampu menghargai karya seni, milik sendiri maupun orang lain. Sehingga proses kreatif siswa dalam pendidikan di sekolah mampu memberikan dampak positif terhadap kemampuan kreativitas siswa dalam berkarya seni.

2.3 Seni Mozaik

2.3.1 Pengertian Mozaik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi yang menggunakan bahan atau material dari kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat.

Seni mozaik merupakan seni rupa dua atau tiga dimensi yang menggunakan bahan atau material berupa potongan atau kepingan yang kemudian disusun untuk mengisi sebuah pola, Solichah (2015:1).

Sedangkan menurut Muharrar dan Verayanti (2013:8), mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Potongan-potongan kecil dalam mozaik biasanya dikenal sebagai *tesserae*, yang digunakan untuk membuat pola atau gambar, Sunaryo (dalam Muharrar dan Verayanti 2013: 66).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas berkarya mozaik pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan

manusia dengan cara menempelkan bahan-bahan dengan unsur sejenis berupa potongan kecil menggunakan perekat pada bidang datar sehingga dapat melatih anak untuk memiliki pemikiran yang luas kreatif dan peka terhadap lingkungan.

Untuk satu tema karya mozaik biasanya menggunakan satu bahan atau satu material saja, misalnya karya mozaik menggunakan kulit kerang. Untuk pewarnaan maka pilihlah kulit kerang yang berbeda warna atau bisa memanfaatkan warna alami tempurung bagian luar dan bagian dalam.

Dalam pemahaman seni rupa, mozaik merupakan teknik (karya) yang sangat penting dalam menunjang kemampuan seni keterampilan anak, karena proses keterampilan tersebut merupakan kegiatan bermain sekaligus berseni. Sedang bermain adalah naluri bagi setiap anak sebagai kegiatan mengekspresikan diri yang dapat mematangkan emosi, mengasah motorik dan menunjang kreativitas sehingga mampu memenuhi kebutuhan setiap fase perkembangan anak. Oleh karena itu, mozaik banyak di terapkan dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

2.3.2 Jenis Mozaik

Muharrar dan Verayanti (2013:68), karya mozaik memiliki jenis yang dapat dibedakan berdasarkan dari beberapa segi, antara lain:

1. Menurut Fungsi

Dari segi fungsi, mozaik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (fine art) dan seni pakai/terapan (applied art). Fungsi mozaik sebagai seni murni mozaik merupakan media ekspresi yang semata-mata untuk ditampilkan

keindahan atau nilai estesisnya, tanpa ada pertimbangan fungsi praktis. Karya tersebut hanya digunakan sebagai penghias atau pajangan pada dinding dalam ruangan. Aplikasi Mozaik sebagai seni terapan umumnya lebih menampilkan komposisi dengan kualitas artistik yang bersifat dekoratif.

2. Menurut Matra

Berdasarkan matra, jenis mozaik dapat dibagi menjadi dua, yaitu mozaik pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan mozaik dalam permukaan bidang tiga dimensi (trimatra). Karya mozaik yang memiliki dimensi panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat dari satu arah pandang merupakan karya seni mozaik dwimatra. Sedangkan karya mozaik trimatra memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau memiliki volume dan menempati ruang.

3. Menurut Corak

Berdasarkan coraknya, wujud mozaik dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, corak representatif dan corak non representatif. Corak representative menampilkan objek sebagaimana realitas bentuk objek tersebut yang terlihat oleh indra penglihatan atau menggambarkan objek apa adanya. Sedangkan non representative lebih bersifat abstrak, hanya komposisi warna atau bentuk-bentuk geometris saja.

4. Menurut Material

Material (bahan) secara umum dapat dimanfaatkan dalam pembuatan mozaik berupa bahan alam maupun sintesis asalkan bahan relatif rata atau memungkinkan untuk ditempel pada berbagai jenis permukaan menjadi komposisi yang menarik atau unik. Bahan yang akan disusun merupakan bahan

yang sejenis. Bahan yang biasa digunakan untuk membuat mozaik yaitu, kertas warna, biji-bijian, kulit, mika, batu-batuan, kaca, logam, keramik, kerang, dan lain-lain.

2.3.3 Unsur Dasar Mozaik

Unsur seni mozaik pada umumnya memiliki komponen yang sama dengan unsur-unsur rupa hanya memiliki perbedaan pada setiap pelaku seninya. Unsur-unsur rupa yang terdapat pada mozaik menurut Muharrar dan Verayanti (2013:74) antara lain:

1. Titik dan bintik. Titik adalah unit unsur rupa terkecil yang tidak memiliki ukuran panjang dan lebar. Sedangkan bintik adalah titik yang sedikit lebih besar. Unsur titik pada mozaik dapat diwujudkan dengan bahan, misalnya; butiran pasir laut. Sedangkan bintik dapat diwujudkan dengan bahan seperti butiran biji-bijian, kulit kerang yang berukuran kecil dan sejenis.
2. Garis. Garis merupakan perpanjangan dari titik yang memiliki ukuran panjang namun relative tidak memiliki lebar. Ditinjau dari jenisnya, garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, dan garis spiral. Unsur garis pada mozaik dapat diwujudkan dengan susunan biji-bijian, manik-manik dan sebagainya. Garis dapat pula dibentuk dari batas warna yang didempetkan.
3. Bidang. Bidang adalah area yang terjadi karena pertemuan beberapa unsur rupa seperti garis dan memiliki dimensi panjang dan lebar. Bidang dapat pula dibedakan menjadi horizontal, vertikal dan diagonal. Dapat pula dibedakan menjadi bidang geometris dan non geometris. Bidang geometris antara lain;

lingkaran, segi empat, segitiga, elips dan sebagainya. Bidang geometris memiliki kesan formal sedangkan non geometris bentuknya tidak beraturan, memiliki kesan tidak formal dan dinamis. Aplikasi unsur bidang pada karya mozaik juga bisa berupa bidang datar (dua dimensi) dan bervolume (tiga dimensi).

4. Warna. Warna merupakan unsur rupa yang terpenting dan salah satu wujud keindahan yang dapat dicerap oleh indra penglihatan manusia. warna secara nyata dapat dibedakan menjadi warna primer, sekunder dan tersier. Unsur warna pada karya mozaik dapat diwujudkan dari unsur cat, biji-bijian berwarna, kulit kerang dan sebagainya.
5. Bentuk. Bentuk dapat diartikan bangun, rupa, wujud. Bentuk dalam pengertian dua dimensi akan berupa gambar yang tak bervolume atau raut. Bentuk bisa dibagi menjadi bentuk/raut geometris dan nongeometris. Sedangkan dalam pengertian tiga dimensi memiliki ruang dan volume.
6. Gelap terang. Gelap terang adalah tingkat value yang bida terjadi antara hitam dan putih atau warna gelap dan terang. Dalam membuat karya mozaik, unsur visual gelap terang sangat penting untuk memberikan penonjolan pada unsur tertentu atau untuk memberikan kesan jauh dekat, dan kesan volume.

Unsur tersebut berbeda dengan pendapat Melly (dalam Purnama, 2014:39) yang menjelaskan bahwa unsur-unsur mozaik adalah :

a. Unsur seni rupa

Unsur seni lukis jika dilihat dari bentuk dua dimensi yang datar dan menggambarkan suatu bentuk yang diwakilkan oleh benda yang bermacam

sebagai pengganti garis, warna dan sebagainya. Misalnya dalam mengungkapkan sebuah objek bunga biji-bijian disusun menjadi sebuah kelopak dimana garis dihasilkan dari perbedaan warna antar susunan biji. Unsur kriya dilihat pada proses pembuatannya yang memerlukan tingkat kesabaran yang tinggi dan keterampilan dalam menyusun, menempel dan merangkai material serta membutuhkan keterampilan yang baik.

b. Unsur dekorasi

Karya mozaik sangat sulit untuk digambarkan dengan gaya naturalis karena terdiri dari bahan-bahan yang beraneka dan berebentuk benda utuh, sehingga untuk menggambarkan bentuk elastis naturalis sangat sulit.

Dari kedua pandangan terkait unsur-unsur visual dalam karya mozaik dapat dikatakan bahwa unsur-unsur visual mozaik dapat tercipta dari komposisi antar material. Material sangat berpengaruh dalam perwujudan sebuah karya mozaik.

2.3.4 Prinsip Dasar Mozaik

Dalam penciptaan sebuah karya selain unsur, prinsip seni juga harus diperhatikan dalam mengamati sebuah karya agar lebih memiliki kesan menarik dalam setiap perpaduannya. Muharrar dan Verayanti (2013:75) kaidah-kaidah prinsip rancangan yang dapat diaplikasikan pada mozaik antara lain:

- 1) *Balance* (keseimbangan) keseimbangan pada kesan visual dapat dilihat pada karya yang penempatan unsur-unsurnya sudah memiliki kesan yang sebanding.
- 2) *Ryhm* (irama) irama dimaknai sebagai perulangan unsur-unsur yang dilakukan secara teratur atau terus menerus. Misalnya, dalam membuat

bentuk pola objek anak akan mengulangi bentuk pola tersebut secara terus menerus hingga memenuhi sebuah bidang.

- 3) *Unity* (kesatuan) kesatuan dalam bentuk visual merupakan keseluruhan sebuah bentuk yang dipadukan menjadi karya yang memiliki kesatuan. Dalam bentuk yang digambar anak dapat diartikan anak mampu menciptakan suatu bentuk yang mereka ceritakan dalam sebuah wujud bentuk yang anak buat.
- 4) *Point of interest* (pusat perhatian/dominasi) dominasi disebut sebagai pokok atau inti dalam sebuah kesatuan, dalam sebuah karya terdapat sebuah poin khusus dalam menggambarkan prinsip tersebut.
- 5) *Proportion* (kesebandingan) kesebandingan merupakan penyusunan unsur seni agar setiap bentuk secara keseluruhan mendapatkan kesan keserasian dalam setiap bentuk.
- 6) *Harmony* (keserasian) keserasian merupakan kesesuaian unsur-unsur yang memiliki karakter dalam setiap bentuknya akan tetapi dapat dilihat serasi bila dipadukan. Misalnya; anak membuat bentuk rumah dengan segitiga sebagai atap, dimana bentuk tersebut tentu memiliki keserasian yang memiliki fungsi.

2.3.5 Teknik berkarya Mozaik

Menurut Muharrar dan Verayanti (2013:75) membuat mozaik dapat dilakukan dengan beberapa teknik antara lain:

1. Teknik Sobek Bebas (tanpa alat)

Teknik dilakukan dengan cara material dipotong kecil-kecil dengan cara menyobek langsung menggunakan tangan tanpa alat bantu. Material yang cocok digunakan adalah kertas.

2. Teknik Sobek Tindih (dengan alat)

Teknik dilakukan dengan cara material dipotong kecil-kecil dengan cara menindih pinggiran dengan menggunakan alat tindih bisa berupa; garpu, tusuk gigi, atau paku. Pada teknik ini akan terlihat material yang dihasilkan berukuran kecil atau bahkan sangat kecil sehingga membuat karya menjadi semakin menarik.

3. Teknik Gunting

Teknik ini dilakukan dengan membuat tesserae atau potongan-potongan kecil dengan gunting atau alat pemotong. Pada teknik ini hasil yang dihasilkan lebih rapi karena material memiliki ukuran yang sama.

4. Teknik Cetak Potong

Teknik ini dilakukan dengan menghasilkan tesserae atau potongan-potongan kecil material dari sebuah alat cetak. Sehingga ukuran potongan-potongan kertas yang dihasilkan sama persis. Alat yang digunakan bisa berupa perforator (alat untuk melubangi kertas).

Dalam mengemukakan teknik mozaik Fiyanto (2018:166) memiliki beberapa metode berbeda yang dipergunakan, antara lain:

1. Tumpang Tindih atau Saling Tutup (overlapping)

Overlapping merupakan metode yang dilakukan dengan cara menyusun potongan material seperti kulit kerang dengan cara tumpang tindih.

2. Penataan Ruang (spatial arrangement)

Penataan ruang merupakan metode yang dilakukan dengan cara biji-bijian disusun membentuk sebuah pola tertentu.

3. Repetisi/pegulangan (repetition)

Metode ini dilakukan pada susunan material seperti kertas yang disusun dengan pertimbangan prinsip irama.

Dari kedua pendapat terkait teknik berkarya mozaik, teknik dapat dilakukan berdasarkan material yang digunakan. dilihat dari karakteristik bahan, misal kulit kerang teknik yang dapat dilakukan adalah teknik tumpang tindih atau penataan ruang.

2.3.6 Media Berkarya

2.3.6.1 Media : Pengertian dan Penerapannya

Pada dasarnya dalam seni mozaik memiliki hal khusus yang harus dipenuhi ketika membuat sebuah karya, tentunya terdapat media yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Haryanto (2007:3) media dalam seni rupa memiliki tiga substansi, yaitu bahan atau material sebagai suatu yang diubah atau digarap, alat yaitu benda untuk mengubah, dan teknik artistik (teknik khusus) yang akhirnya menjadi style atau gaya.

Sedangkan, menurut Hajar, P dan Evan (dalam Devi, 2014:27) dijelaskan bahwa media merupakan bahan yang digunakan untuk menjadi wadah suatu gagasan seseorang seperti; kanvas, kertas, kain, sertabahan lainnya”.

Media di dalam seni rupa dibagi menjadi dua jenis; media dua dimensi dan media tiga dimensi. Menurut Rondhi (2002:22) media dua dimensi antara lain gambar, mozaik, lukisan poster dan lainnya. Sedangkan media tiga dimensi antar lain; patung, bangunan, keramik dan kerajinan tangan dan sebagainya.

Bahan alam dalam media berkarya seni memiliki sifat yang beragam begitupula bahan yang berasal dari alam. Hal ini diperkuat oleh pendapat Bustomi (dalam Swariga, 2013), bahwa setiap bahan memiliki sifat khusus yang menjadi karakteristik masing-masing. karakteristik bahan ditentukan oleh beberapa aspek, yaitu : 1) keindahan yang terkandung didalam bahan. Keindahan warna asli yang terkandung dapat mempengaruhi hasil karya seni 2) tekstur, barik, atau kesan permukaan bahan. Warna pada bahan alam memiliki tekstur dan memberi kesan permukaan yang tidak rata 3) keras dan lunaknya bahan. Bahan yang keras memberi kesan berat dan lunak memberi kesan ringan.

2.3.6.2 Pengelolaan Media Berkarya Berdasarkan Sumber Belajar

Sumber belajar seni rupa tidak terbatas pada buku-buku, tetapi merupakan *learning resources* yang dapat berupa data, manusia, artefak, dan lingkungan tertentu yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, Sugiarto (2017:138). Sumber belajar memiliki berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran seni rupa.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat AECT (Assosiation of Education and Communication Technology) dalam Sugiarto (2017), bahwa sumber belajar dari berbagai sumber baik digunakan secara terkombinasi maupun terpisah guna mempermudah peserta didik mencapai tujuan. Salah satu sumber belajar tersebut

adalah sumber lingkungan fisik (alam-fisik), dalam sumber tersebut terdapat informasi berupa pesan, bahan, alat, teknik, maupun orang yang mampu menunjang dalam pengelolaan media berkarya dalam pembelajaran seni rupa.

Dalam penelitian ini, sumber belajar fisik yang digunakan adalah sumber belajar terkait wilayah pesisiran. Dalam arti luas pesisir adalah wilayah kultural yang menunjukkan pengaruh sikap, keyakinan dan nilai-nilai umum masyarakat pesisir. Sebagaimana diungkapkan oleh Sugiarto (2017:137) bahwa masyarakat pesisir dapat diamati melalui tiga ciri sting pesisir yang dimiliki, yaitu (1) sosial-ekonomi-dan pendidikan; (2) lingkungan geografis; (3) orientasi budaya.

Sebagian besar pekerjaan masyarakat adalah nelayan, hal tersebut menjadi faktor utama pengelolaan media berkarya yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam penelitian ini. Berbagai jenis hasil laut yang didapatkan oleh nelayan salah satunya adalah kerang, kerang menjadi salah satu jenis bahan makanan yang dikonsumsi oleh masyarakat. Sebagai salah satu jenis konsumsi tentu saja kerang menjadi salah satu sampah yang terdapat di masyarakat, yaitu pada bagian kulit atau cangkang kerang.

Dengan demikian pada penelitian ini, media berkarya yang digunakan dalam berkarya seni mozaik berasal dari pemanfaatan sampah kulit kerang sebagai bahan konvensional., media yang digunakan dua dimensi, dimana karya mozaik tersebut ditempelkan pada pola diatas kertas. Dimana material yang digunakan berupa kulit kerang yang bertekstur kering dan ringan.

2.3.6.3 Sampah Kulit Kerang sebagai Media Berkarya

a. Sampah : Pengertian dan Penerapannya dalam Pembelajaran Seni

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) sampah merupakan barang atau benda yang dibuang karena tidak terpakai lagi. Dalam kehidupan sehari-hari sampah merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia. Mulai dari sampah bermedium kecil maupun besar, sampai organik maupun sampah non organik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Panji (dalam Hidayat, 2015) yang mengatakan bahwa sampah merupakan barang yang dianggap sudah tidak terpakai dan dibuang oleh pemilik/pemakaian sebelumnya, namun bagi sebagian orang masih bisa dipakai jika dikelola dengan prosedur yang benar.

Upaya pengelolaan untuk mengatasi permasalahan sampah sudah banyak dilakukan. Peran pemerintah masyarakat dan perubahan pola pikir terhadap sampah merupakan komponen penting bagi pengelolaan sampah yang memadai Puspitasari (dalam Isthofiyani; 2016:126).

Perilaku peduli lingkungan erat kaitannya dengan pendidikan lingkungan hidup yang didapatkan. Pendidikan peduli lingkungan sejak dini dapat mengubah karakter dan kebiasaan yang dapat berpengaruh terhadap kondisi lingkungan.

Dalam pembelajaran seni di sekolah perilaku peduli lingkungan dapat berjalan dan berkaitan. Pembelajaran seni mengajarkan untuk bereksplorasi salah satunya dengan lingkungan. Dalam berkarya seni alam dapat menjadi sumber media yang ramah lingkungan dan mudah ditemukan, salah satunya sampah.

Sampah dimanfaatkan sebagai keterampilan berkarya dalam pembelajaran seni rupa di sekolah.

b. Pemanfaatan Sampah Kulit Kerang

Pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting dalam memacu kecerdasan anak karena anak usia sekolah dasar berada pada taraf berpikir konkrit dalam proses abstrak sehingga anak lebih tertarik, termotivasi, serta menumbuhkan rasa keingintahuannya. Dalam memotivasi minat belajar anak dapat di rangsang dengan memberikan pengalaman belajar yang baru kepada anak salah satunya memanfaatkan media dari lingkungan sekitar.

Diperkuat oleh pendapat Soemarwoto (dalam Wardhana, 2002:1) bahwa hubungan antara manusia dengan lingkungannya adalah sirkuler, dimana kegiatan manusia akan mempengaruhi lingkungan dan sebaliknya perubahan pada lingkungan akan mempengaruhi manusia.

Berkarya seni mozaik dalam pembelajaran seni rupa di sekolah lazim nya media yang digunakan berupa kertas, sampah plastik, biji-bijian dan cangkang telur. Dalam memotivasi siswa guru dapat mengkreasikan media berkarya dengan menggunakan bahan alam maupun sintesis. Namun sejatinya pemanfaatan media dengan baik bisa diperoleh dari pemanfaatan limbah yang ada di alam sekitar. Hal ini sebagai salah satu wujud pembelajaran kepada peserta didik untuk mampu menjaga dan menghargai alam sekitar.

Pemanfaatan limbah di alam sekitar menjadi salah satu pilihan yang tepat. Limbah merupakan material bekas hasil akhir dari proses pemanfaatan yang

dilakukan oleh manusia dan tidak digunakan kembali. Limbah padat terbagi menjadi dua yaitu limbah organik dan anorganik. Limbah organik merupakan material jenis padat yang mudah terurai secara alami, sedangkan limbah anorganik merupakan material padat yang tidak dapat terurai oleh proses alam (Suryati, 2014:5).

Pada kegiatan pembelajaran di sekolah guru dalam mengajar keterampilan menempel cenderung hanya memerintahkan anak menempel kertas origami kedalam buku gambar tanpa memberikan contoh atau cara menempel yang baik kepada anak. Media berkarya yang digunakan pun cenderung hanya memakai satu jenis bahan saja misalnya; kertas origami. Guru dalam kenyataannya masih menggunakan bahan jadi yang telah disediakan di sekolah. Kegiatan ini kurang dapat mengasah kreativitas dan keterampilan anak. karena guru tidak memanfaatkan bahan yang diperoleh dari alam.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002:524) limbah merupakan sisa hasil produksi. Limbah lingkungan baik berupa benda padat, cair, maupun gas yang tidak berguna dan dibuang ke lingkungan.

Limbah lingkungan banyak ditemui salah satunya di lingkungan pesisir pantai. Sebagai negara bahari Indonesia memiliki biota laut yang melimpah salah satunya ialah kerang, pertumbuhan kerang di Indonesia cenderung jauh lebih cepat. Pesatnya pertumbuhan kerang di Indonesia membuat negara kita cukup menghasilkan kerang dari berbagai spesies di kawasan perairannya. Hal ini juga

menyebabkan banyaknya sampah-sampah kerang yang berupa cangkang atau kulit kerang di sepanjang pesisir pantai.

Cangkang kerang merupakan kulit kerang yang bertekstur keras, berwarna putih hingga kecoklatan, kadang juga memiliki motif berupa titik-titik atau totol-totol berwarna lebih gelap (Fitriani, 2014:2).

Dengan demikian kulit kerang merupakan limbah organik yang sering ditemukan di lingkungan pesisir dan dapat dimanfaatkan sebagai media berkarya. Pemanfaatan limbah organik sangat dianjurkan guna melatih peserta didik dalam mendaur ulang sampah sehingga dapat menjaga kelestarian alam sekitar. Pembelajaran keterampilan memiliki hubungan yang sangat besar untuk membuat siswa memiliki pemikiran yang luas, kreatif, dan peka terhadap lingkungan di sekitarnya, sehingga mereka mampu merencanakan dan menghasilkan karya yang memanfaatkan lingkungan.

Pada dasarnya pemanfaatan merupakan cara alternatif untuk mendapatkan suatu hasil yang lebih baik dari keadaan sebelumnya, Purwanto, Ari (dalam Astuti, 2012). Sebagaimana diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:710), pemanfaatan merupakan awalan dari kata manfaat yang berarti guna atau faedah, sehingga menjadikan suatu menjadi ada manfaatnya dan ada gunanya atau menjadi lebih berguna.

2.3.7 Perkembangan Gambar Anak

Mozaik merupakan bagian atau cabang karya seni rupa, secara umum masyarakat masih menganggap bahwa mozaik adalah seni lukis, seni patung, seni gambar.

Padahal dilihat dari bentuk hasil karya mozaik merupakan perpaduan dari beberapa seni rupa yaitu seni lukis, seni kriya, seni dekorasi dan menggambar.

Dalam berkarya mozaik menggambar menjadi faktor penting, pola awal dari karya mozaik dilakukan dengan kreativitas menggambar. Pada dasarnya kemampuan menggambar pada anak-anak berbeda akan cenderung berbeda bahkan tidak bisa sama dengan gambar yang dihasilkan orang dewasa, karena anak adalah manusia yang sedang berkembang. Gambar anak-anak cenderung bergaya narasi yaitu gambar yang bercerita (Bastomi, 2014:3-6)

Perkembangan gambar anak dapat dilihat melalui ekspresi yang dimunculkan melalui media, warna dan bidang. Berikut perkembangan gambar anak menurut Victor Lowenfeld dan Lambert Brittain (dalam Bustomi, 2014:10) :

1). Masa Coreng Moreng, usia 2-4 tahun (*Scribbling Period*)

Pada masa coreng moreng anak-anak mulai mengenal dan menggunakan alat tulis yang digunakan dalam bentuk dicorengkan pada sebidang kertas atau dinding rumah yang hasilnya berupa garis-garis searah atau garis-garis bolak balik yang biasanya membentuk seperti benang kusut.

Masa coreng moreng adalah tahap dimana masa sebaik-baiknya anak melatih keterampilan tangan sebagai persiapan melukis. Perkembangan masa coreng moreng akan selalu mengalami peningkatan sebelumnya berbentuk benang kusut kemudian meningkat kearah goresan membentuk lingkaran, bulat telur dan bentuk-bentuk yang aneh. Semua bentuk gambar yang dihasilkan pada

masa coreng moreng adalah unsur garis yang berkesinambungan yang memberikan kesan ekspresif.

2). Masa Prabagan, usia 4-7 tahun (*Pre Schematic Period*)

Masa prabagan adalah masa anak-anak mulai mengenal dirinya, baik jenis kelamin maupun eksistensi dirinya dalam hubungan keluarga maupun sosial. Ketika pemahaman dirinya sangat tinggi sering sifat egosentris menjadi berlebihan. Perkembangan gambar pun mulai meningkat, anak sudah mulai terbiasa dengan garis-garis yang lebih teratur dan memiliki keselarasan tidak seperti benang kusut meskipun belum menemukan bentuk yang tepat. Figur yang digambar berupa manusia tulang atau manusia batang. Dapat dikatakan hasil garis merupakan temuan baru salah satu wujud ide yang diciptakan dan hanya dimengerti oleh anak-anak.

3). Masa Bagan, usia 7-9 tahun (*Schematic Period*)

Pada masa ini perkembangan akal sudah mulai mempengaruhi gambar anak, anak-anak mulai mengenal berbagai bentuk dasar suatu objek visual. Anak semakin kaya akan konsep sehingga besar kemungkinan untuk berekspresi. Pengamatan anak semakin teliti dan sudah mengerti bagaimana hubungan antara dirinya dengan dunia luar, sehingga menggambar objek dalam hubungan yang logis dengan gambar lain. Gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Sifat egosentris mulai berkembang, mereka mulai tertarik dengan alam sekitar. Perkembangan tersebut membuat anak mulai mengenal bentuk yang

beragam kemudian dapat disajikan dalam bentuk gambar. Akan tetapi, gambar masih tetap terkesan datar dan berputar atau rebah.

Anak-anak mulai memahami suatu yang lebih rasional bukan lagi imajinatif seperti pada usia sebelumnya, perlahan anak akan mulai menolak hal-hal yang kurang bisa dinalar. Pengamatan ruang dan perspektif secara sederhana yaitu rebahan dan juga semakin tampak, dimana bentuk tiga dimensi sudah menjadi dasar pandangannya. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang mulai nampak dengan adanya pengaturan antara hubungan objek dengan ruang, dengan dibuatnya garis dasar/pijak (base line). Sehingga, dalam menggambar benda anak berusaha agar hasilnya kelihatan tepat seperti aslinya, tepat seperti kenyataan bendanya (Bustomi, 2014:13).

Pengalaman individu anak menjadi faktor penting dalam menghasilkan suatu gambar. Anak akan mengingat hal-hal yang telah dilihat, dirasakan dan diamatinya untuk kemudian di ekspresikan dalam sebuah gambar, sehingga anak dapat memberikan tema dalam hasil karyanya. Selain itu, anak cenderung menggambar keindahan alam seperti gunung, hewan dan tumbuhan yang berada dilingkungan sekitar menandakan bahwa pada masa ini anak memiliki kecerdasan naturalis yaitu mampu mencintai keindahan alam melalui pengenalan terhadap flora dan fauna, mengamati fenomena alam, memiliki rasa kepedulian dan ketertarikan terhadap lingkungan sekitar, Armstrong (dalam Rahmawati, 2018: 29).

Kecerdasan naturalis mampu menunjang kreativitas anak, sekolah atau pengalaman langsung dapat mengembangkan kemampuan formal atau informal. Anak usia 7-9 tahun umumnya berada pada jenjang kelas I - IV di Sekolah Dasar (SD) dimana anak memiliki minat yang tinggi terhadap alam. Anak-anak usia Sekolah Dasar dalam melakukan kegiatan menggambar seperti halnya mereka berbicara, berkomunikasi yang dilakukannya secara bebas sesuai keinginan dan perasaannya.

4). Masa Realisme Awal, usia 9-12 tahun (*Early Realism*)

Masa analisis realisme awal merupakan masa pra lanjutan anak dalam mengenal dunia pendidikan sekolah dasar (SD) sehingga pengamatan terhadap subjek benda tidak lagi global melainkan kesadaran perspektifnya mulai muncul sehingga anak-anak sudah mulai mengungkapkan apa yang dilihatnya. Pada masa ini dua buah tangannya sudah digambar semua, bahkan sepuluh jarinya (Bustomi, 2014:13). Perhatian terhadap objek sudah mulai rinci, namun demikian proporsi (perbandingan ukuran) belum dikuasai sepenuhnya.

Pemahaman unsur warna sudah mulai disadari, konsep ruang mulai dikenal sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar melainkan pada bidang dasar sehingga ditemukan garis horizon. Selain unsur, penguasaan prinsip keseimbangan dan irama sudah mulai dikenal.

5) . Masa Naturalisme Semu, usia 12-16 tahun

Kemampuan berfikir abstrak serta kesadaran sosial makin berkembang pada masa *naturalisme semu*. Perhatian terhadap seni mulai kritis, bahkan terhadap karyanya

sendiri. Pengamatan terhadap objek lebih rinci. Tampak jelas perbedaan anak-anak bertipe haptic dengan tipe visual.

Tipe visual memperlihatkan kesadaran ruang, jarak dan lingkungan, dengan lebih fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat. Pada tipe haptic memperlihatkan keruangan dan objek secara subjektif, lebih banyak menggunakan perasaannya.

Pada masa ini, ada sesuatu yang unik yaitu pada satu sisi ekspresi kreatif anak sedang muncul sementara kemampuan intelektualnya berkembang dengan sangat pesat. Sebagai akibatnya, rasio anak seakan-akan menjadi penghambat dalam proses berkarya. Apakah gambar ini seperti kelinci? Sementara kemampuan menggambar kelinci kurang misalnya, sehingga akibatnya mereka malu jika memperlihatkan karyanya kepada sesamanya.

6) Periode Penentuan

Kesadaran akan kemampuan diri pada periode ini mulai tumbuh, individual makin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, apalagi tanpa bimbingan. Dalam hal ini peranan guru banyak menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlihatan manusia dengan seni akan berlangsung terus dalam kehidupan.

2.3.8 Tipe Bentuk Gambar Anak

Dalam membuat karya mozaik anak membuat pola gambar sebagai objek karya yang akan dihasilkan. Kreativitas berkarya mozaik bermula dari ide/gagasan yang dibuat kemudian diwujudkan kedalam ungkapan gambar berupa pola yang akan dijadikan objek dalam bidang gambar. Menurut Herbert Read dalam Kustiawan (1970) ungkapan gambar anak dibagi menjadi dua tipe yaitu; (1) Tipe visual, banyak menggambarkan apa yang mereka lihat. Penggambaran objek mendekati bentuk aslinya, dimana anak lebih banyak menggambar apa yang dilihat secara kasat mata. tipe ini menghasilkan karya seni yang naturalis dimana anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau bahkan menghilangkan sebagian objek yang digambarnya. (2) Tipe haptic, ekspresi anak digambarkan melalui imajinasi. Anak menggambar lebih bersifat ekspresi menuangkan imajinasi kreatif dari pada menggambarkan apa yang mereka lihat/amati.

Dalam menggambar estetika tipologi, gaya dan kesan ruang gambar anak-anak secara umum lebih banyak atau cenderung bertipe visual dan lebih sedikit bertipe non visual (Haptic). Dalam *In Education Through Art, Read* (dalam Soebandi, _:2) gambar anak diklasifikasikan menjadi 12, yaitu; Organic, Lyrical, Impressionist, Rhythmical Pattern, Structur Form, Schematic, Haptic, Expressionist, Enumeratif, Decorative, Romantic dan Literari.

1. *Organic* (realistis dinamis)

Gambar ini diperoleh kesan dinamis (nyata) yang memberikan suasana keindahan yang lebih hidup, bergerak, dan lebih ekspresif. Terpancar dari penggambaran objek dengan ukuran dan penempatan (proporsi) yang lebih variatif, tegas, spontan. Anak-anak lebih suka objek dalam kelompok dari pada

sendiri, misalnya; pohon-pohon yang menjulang tinggi diatas tanah, gambar manusia dan hewan bergerak sesuai dengan bentuk aslinya.

2. *Lyrical* (realistis statis)

Penggambaran objek bersifat realistis, tetapi tidak bergerak atau statis. Dimana kesan keindahan terkesan diam, kaku, kurang adanya variasi goresan garis, tekstur, dan warna-warna yang mencolok. Keindahan digambarkan dengan suasana dan karakter objek/figur, biasanya digambar oleh anak perempuan.

3. *Impresionist*

Pada gambar anak ditandai adanya kesan suasana/detail pencahayaan yang kuat dari objek atau konsep keseluruhan, kesan gambar menjadi agak kabur atau kurang tajam karena pengaruh adanya pencahayaan yang ada.

4. *Rhythmical Pattern*

Menampilkan pola ulang dari bagian dari bentuk atau figur benda-benda yang dilihat anak. Contoh; gambar anak yang melempar bola kemudian mengulang kembali sampai bidang terisi seluruhnya

5. *Structur Form*

Dikenal dari kesan bentuk-bentuk yang disusun berulang-ulang, ukuran dan jarak sama sedangkan kesan warna tidak sama. Dimana objek mengikuti rumus ilmu bangunan yang diperkecil menjadi rumus geometris yang diamati. Tipe ini jarang ditemui pada gambar anak.

6. *Schematic*

Penggambaran menggunakan rumus ilmu bangunan tanpa ada hubungan yang jelas dengan susunan organis. Skema dari objek semula disempurnakan menjadi satu desain yang ada hubungan dengan objek secara simbolis.

7. Haptic

Gambar yang dibuat mewakili image-image hasil rabaan dan sensasi fisik dari dalam. Ekspresi perasaan dan emosi mata hatinya cenderung tidak didasarkan pada estetika yang ditandai kebebasan, spontanitas mengekspresikan suatu objek gambar sesuai gaya individunya.

8. Expressionist

Berhubungan dengan dunia dalam dirinya, yang ditandai dengan kuat atau dominan dan spontanitas goresan-goresan garis, bentuk, warna, serta tekstur. Dapat menampilkan kesan kasar, corat-coret kurang terarah, tidak rapi, tetapi memiliki keunikan yang khas. Tidak hanya mengekspresikan sensasi egosentrik tetapi juga objek duniawi dari luar seperti hutan, gerombolan orang dan lain-lain.

9. Enumeratif

Penggambaran pada tipe ini dikuasai oleh objek dan tidak dapat menghubungkan sesuai dengan keutuhan senyawa bagian-bagian kecil yang dapat dilihatnya pada bidang gambar tanpa ada yang dilebih-lebihkan. Persepsi gambar bukan merupakan persepsi seniman melainkan persepsi anak.

10. Decorative

Dikenal dengan bentuk dua dimensi berupa motif-motif atau pola hiasan geometris dan e-geometris stilasi seperti flora, fauna, dan benda budaya yang warna-warni dan menggemirakan. Bentuk-bentuk diekspresikan sehingga

timbul perasaan senang, melankolis yang natural. Keindahan terlihat pada komposisi motif berulang, berjajar, dan pewarnaanya yang lebih terkesan datar/rata.

11. Romantic

Pada tipe ini tema diambil dari kehidupan yang dipertajam dengan fantasi. Gambar merupakan gubahan gabungan antara ingatan dengan image eidetic sehingga menyangkut sesuatu yang baru.

12. Literary

Pada gambar yang bertipe visual terlihat adanya keragaman style yaitu menampilkan kesan realistik statis atau gaya lyrical , gaya realistik dinamis atau gaya organic, gaya structural form atau bersusun berulang, gaya decorative, gaya ekspresif, gaya impresionist, gaya rhythmical pattern. Sedangkan gambar bertipe haptic (non visual) cenderung tidak didasarkan pada hasil penglihatan visualnya. Dalam gaya haptic estetika ruang pada gambar terlihat pada struktur fisik elemen visual keragaman kreasi kesan ruang, dimana gambar-gambar dibuat tidak berdasarkan pengamatan visual suatu objek tapi buatan skematik.

(1) kesan ruang perabahan,

Gambar yang berkesan ruang perabahan atau x-ray yaitu kesan yang menampilkan objek secara tembus pandang dimana anak ingin menunjukkan bahwa di dalam objek tertentu ada objek atau benda lain. Kecenderungan muncul pada objek pohon dalam gambar pemandangan alam yang digambar miring, meja dan kursi pada gambar rumah yang digambar tidur, ikan pada lautan/kolam yang digambar secara tembus pandang dan objek lainnya.

(2) kesan ruang penumpukan

Penataan suatu objek mulai dari bagian bawah bidang gambar, kemudian di tengah bidang gambar, dan diatas bidang gambar. Objek gambar kesannya ditumpuk karena ukuran objek bisa sama atau yang letaknya diatas semestinya dibuat kecil malah digambar lebih besar.

(3) kesan ruang tertutup

Objek disusun secara tumpang tindih pada posisi yang sama, atau berdekatan, antar posisi objek yang didepan dan objek yang ada dibelakangnya, antar posisi objek yang disamping kanan atau kiri. Ada garis batas objek yang seharusnya tidak dimunculkan karena tertutup dengan objek yang ada di depannya.

(4) kesan ruang perspektif burung

Dalam mengekspresikan suatu objek atau alam dibuat posisi atas, seakan sedang terbang seperti burung diangkasa. Menggambarkan laut yang tidak memiliki ujung pandang dengan garis horizontal diatas lengkap dengan perahu yang digambar kecil.

(5) kesan ruang pengecilan.

Gambar anak dengan kesan pengecilan ditemukan dalam menampilkan objek jalan, gunung, petak-petak sawah dan pohon yang kesannya semakin jauh semakin kecil. Tampak kemampuan anak dalam membuat gambar seperti realita bahwa objek yang jauh akan kelihatan semakin kecil dan semakin tidak jelas.

Secara umum unsur visual garis, bentuk/bangun, warna bidang dan tekstur akan lebih dominan dibanding unsur ruang dan cahaya yang tidak selalu tampak

pada setiap karya mozaik anak. Estetika bentuk/bangun elemen yang berkaitan dengan gambar anak yaitu;

- a) Bidang geometris dan e-geometris yaitu, persegi, oval, segitiga dan lainnya.
- b) Bangun ruang seperti balok, kubus, tabung, limas, prisma dan lainnya.
- c) Penggambaran benda alam seperti pohon, sungai, rumput, hutan dan lainnya
- d) Penggambaran benda buatan seperti rumah, gedung, patung, dan lainnya.
- e) Bentuk-bentuk bulat dan bundar seperti bola, benda berderet seperti pagar, dan benda imajinasi seperti tokoh kartun lainnya
- f) Bentuk-bentuk seperti kaleng, gelas, dan lainnya.
- g) Bentuk-bentuk motif hiasan seperti kesan bunga, ranting, buah, kelopak bunga, binatang dan lainnya.
- h) Bentuk alat transportasi seperti becak, mobil, gerobak dan lainnya.

Goresan warna yang bervariasi memberi kesan spontanitas, kasar, bebas. Kemudian, unsur pewarnaan pada gambar anak memberi kesan sejuk, dingin, redup, panas dan lainnya. Unsur tekstur dikaitkan dengan kesan halus, kasar, lembut, bergelombang (taktil) dan lainnya. Estetika unsur ruang pada gambar anak ada penggambaran peregangan, transparan (bening), penumpukan, tutup menutup, perspektif burung, dan pengecilan. Cara menggambarkan kesan ruang berkaitan dengan objek diletakkan berjajar mendatar, sejajar mengikuti batas bidang tanah, berjajar sesuai jalan atau saling tumpang tindih dan ditumpuk semakin ke atas bidang gambar. Unsur cahaya dalam konteks kesan gelap-terang, bayangan pewarnaan datar, rata, atau bebas spontanitas, sehingga kesan cahaya,

gelap terang hanya dapat ditemukan pada sebagian kecil karya atau hanya sebagian objek yang ada pada satu gambar.

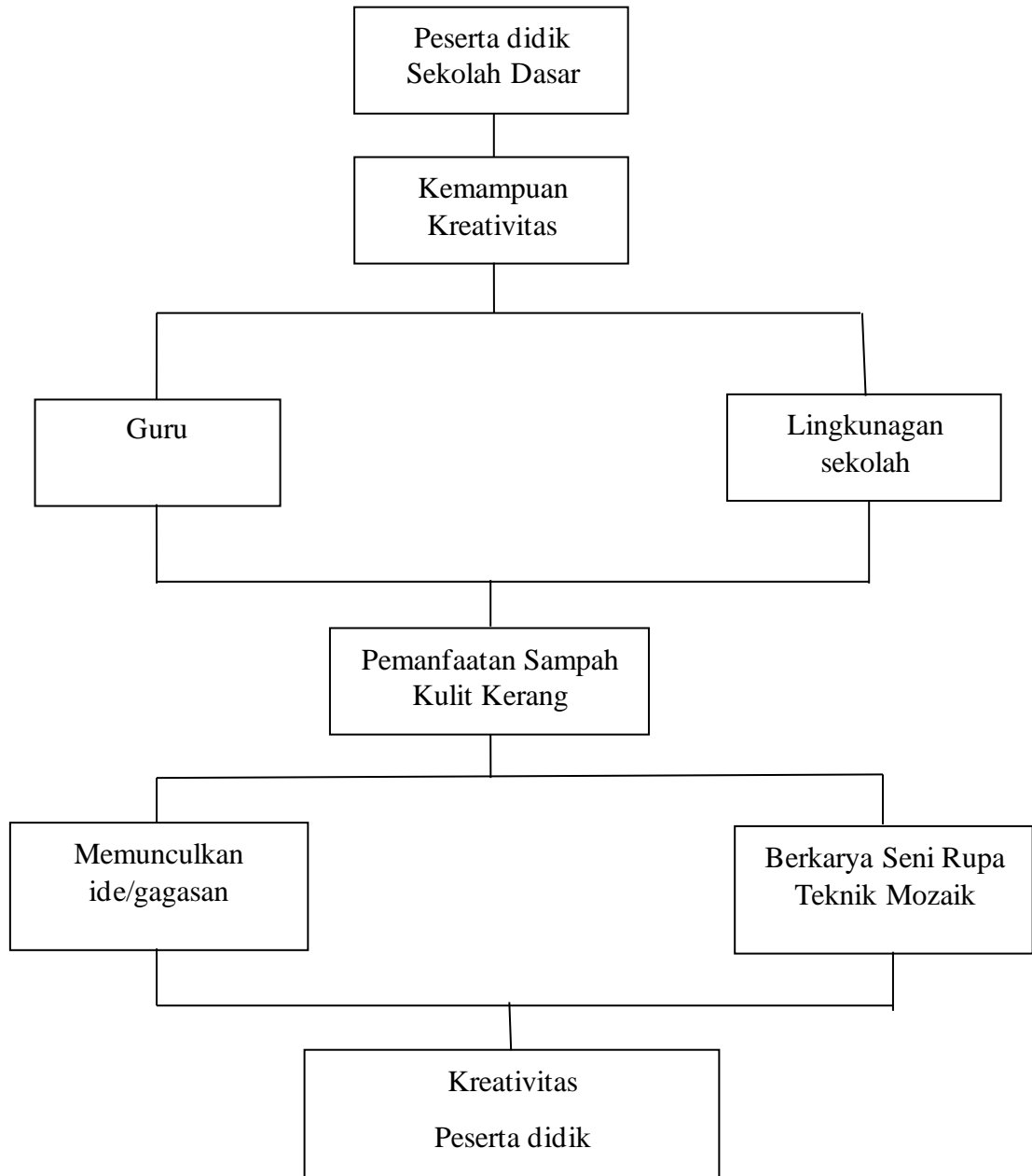
2.4 Kerangka Berfikir

Seni mozaik merupakan teknik menempel dalam berkarya seni rupa. Bahan dalam berkarya karya seni mozaik terbuat dari elemen-elemen yang tersusun sedemikian rupa sehingga membentuk gambar (pola) atau desain pada sebuah bidang. Pengertian tersebut pengertian dasar seni mozaik yang diketahui masyarakat pada umumnya, teknik mozaik dalam pembelajaran SBdP di sekolah menjadi pilihan yang tepat dalam mengajarkan dan melatih peserta didik untuk mengembangkan kemampuan kreativitasnya.

Pembelajaran seni rupa di sekolah menuntut peserta didik untuk berfikir kreatif begitu pula guru. Kreatif adalah kemampuan yang dimiliki pribadi (*person*) setiap peserta didik, proses kreatif atau kreativitas dapat didorong melalui faktor luar berupa motivasi dan lingkungan. Hal ini juga harus diimbangi oleh guru sebagai pendidik di sekolah, agar dapat berfikir kreatif dalam menumbuhkan kemampuan kreativitas pada anak, salah satu usaha yang dapat dilakukan dengan merangsang kemampuan anak menggunakan media pembelajaran/berkarya.

Bakat dan minat anak pada usia sekolah dasar cukup tinggi namun kemampuan proses berfikir kreatif anak cukup rendah, hal tersebut dilihat dari anak tidak dapat berfikir gagasan/ide berkarya sendiri, tidak dapat menyelesaikan tugas tepat waktu dan bertanggungjawab. Sehingga inovasi guru untuk merangsang sifat kreatif anak sangat lah penting. Lingkungan sangat akrab

kaitannya dengan proses bertumbuh kembang anak. Pemanfaatan bahan alam yang ditemui di lingkungan sekitar dapat membantu perkembangan kemampuan kreatif anak di sekolah. Anak di latih untuk dapat menghargai lingkungan. Adapun bagan alur kerangka berfikir pada penelitian ini adalah:



Bagan 2.6 Kerangka Berfikir
(Sumber : Hasil Peneliti, 2019)

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai yaitu tentang kreativitas siswa dalam berkarya mozaik dan hasil karya kreativitas siswa dalam berkarya mozaik dengan menggunakan media kulit kerang, penelitian menggunakan metode pendekatan jenis kualitatif dengan menjelaskan secara deskriptif proses serta hasil karya mozaik siswa dengan menggunakan media berkarya kulit kerang. Seperti dijelaskan oleh Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2009:4) bahwa metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari informan dan perilaku yang dapat diamati.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata serta bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2009:6). Sejalan dengan pendapat Sutopo (2006:25) bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan bentuk penelitian yang mampu mencakup berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi yang memiliki kesan lebih berharga dari sekedar pernyataan ataupun frekuensi dalam bentuk angka.

Penelitian kualitatif deskriptif ini menggunakan pengamatan terkendali yang merupakan sebuah cara pengamatan yang dikembangkan untuk meningkatkan ketepatan dalam melaporkan hasil pengamatan (Koentjaraningrat, 1985:118). Pada penelitian ini ada kolaborasi antara pihak yang melakukan tindakan adalah peneliti, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang membantu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Selain guru membantu dalam memberi masukan kepada peneliti tentang kekurangan-kekurangan yang dilakukan peneliti.

3.2 Lokasi dan Sasaran Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SD Negeri Grinting 1. Alasan dipilihnya lokasi tersebut berdasarkan pertimbangan observasi awal yang menunjukkan bahwa SD tersebut merupakan salah satu Sekolah Dasar yang letaknya berada pada wilayah pesisir dengan masyarakat bermata pencaharian sebagai nelayan dan termasuk mempunyai kualitas output yang baik dalam bidang keterampilan dibandingkan dengan sekolah lainnya di tingkat kecamatan sehingga sekolah ini dapat digunakan sebagai acuan bagi sekolah lain.

3.3.2. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini mencakupi dua hal pokok yaitu proses kreativitas berkarya dan hasil karya kreativitas siswa dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang pada siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1.

Komponen-komponen pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dalam berkarya meliputi: gagasan, tindakan (perilaku), produk kreatif (hasil karya) dalam kegiatan berkarya mozaik. Adapun bentuk kegiatan meliputi proses

kreatif dan hasil karya siswa dalam pembelajaran berbasis berkarya seni mozaik. Alasan penulis memilih kelas IV karena kompetensi yang relevan dengan penelitian terdapat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas IV.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan guru SD Negeri Grinting 1.

3.4 Data dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Sumber data dibutuhkan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber yaitu sebagai berikut:

3.4.1 Sumber Data Primer

Menurut Lofland (dalam Meleong, 2007:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan. Kata-kata dan tindakan diperoleh peneliti secara langsung melalui observasi dan wawancara dengan narasumber. Sumber data dan informasi dalam penelitian ini diperoleh dari informan yang dipandang mengetahui dan memahami masalah yang diteliti meliputi guru wali kelas IV dan siswa kelas IV, selebihnya seperti data tambahan berupa dokumen dan foto.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan secara tidak langsung untuk mendukung adanya data pokok yang diambil peneliti misalnya data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang memiliki pengaruh terhadap kejadian dilapangan atau dari sumber-sumber yang telah ada. Meleong (2007:145) pencatatan data di lapangan dapat mencatat apa yang hendak dicatat dan apa yang

tidak perlu dicatat. Hal tersebut dikhususkan untuk membantu peneliti mencapai apa yang dibutuhkan seperti, mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan kepustakaan berupa bukti catatan atau laporan yang disusun menjadi arsip (sumber bacaan, buku-buku referensi atau hasil penelitian lain) untuk menunjang penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang lebih banyak menampilkan uraian kata-kata, tingkah laku, proses, serta hasil karya siswa saat kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang pada siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1, maka digunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diuraikan sebagai berikut.

3.5.1 Observasi

Menurut pendapat Guba dan Lincoln, (dalam Moleong, 2007:174) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti secara langsung dengan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi dalam keadaan sebenarnya. Observasi adalah pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti secara cermat. Observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistemis gejala-gejala yang diselidiki secara langsung.

Hal-hal yang akan diamati oleh peneliti dalam subjek kegiatan pada penelitian anatar lain:

1. Kondisi umum Lokasi dan fisik bangunan SD Negeri Grinting 1 yang meliputi luas bangunan SD, jumlah ruangan untuk belajar, sarana dan prasarana.
2. Aktivitas subjek penelitian yakni siswa dan guru SD Negeri Grinting 1 khususnya kelas IV yang berkaitan dengan peranan yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar, serta jumlah guru dan siswa, serta keadaan siswa
3. Proses kreativitas berkarya siswa yang meliputi: gagasan, tindakan (perilaku), dan produk kreatif (hasil karya) serta diupayakan untuk memperoleh gambaran suasana interaksi dalam proses kreativitas berkarya mozaik. Selain itu juga untuk mengetahui proses berkarya mozaik, yakni kesiapan siswa, keseriusan saat proses berkarya dan mendengarkan penjelasan, ketertarikan pada proses dan media berkarya, partisipasi siswa selama proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang.
4. Pencapaian hasil subjek, yaitu pencapaian hasil karya setelah melakukan kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang.

Observasi dilaksanakan ketika peneliti berinteraksi secara langsung, dengan teknik observasi ini terdapat kemungkinan untuk mencatat hal perilaku dan masalah-masalah lain yang terkait, sewaktu kejadian atau kegiatan tersebut berlangsung. Dengan data yang langsung mengenai kegiatan perilaku obyek dapat

dicatat dengan segera. Data-data tersebut kemudian di olah dengan secara deskriptif.

3.5.2 Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab dengan responden yang diperlukan untuk diminta keterangan atau informasi mengenai proses kegiatan terfokus pada yang ingin diteliti. Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara secara langsung yang dilakukan diluar kegiatan agar tidak mengganggu proses berkarya. Menurut Sukardi (2003:79) mengemukakan bahwa teknik wawancara yaitu peneliti datang berhadapan muka secara langsung dengan responden atau subjek yang diteliti. Peneliti menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada responden atau subjek yang diteliti. Hasilnya dicatat sebagai informasi penting dalam penelitian. Dengan wawancara ini peneliti berusaha untuk memperoleh data atau keterangan guna menjawab permasalahan dalam penelitian ini.

Berkaitan dengan penelitian ini wawancara dilakukan oleh peneliti dengan beberapa informan yang sebagai berikut.

- a) Kepala sekolah SD Negeri Grinting 1, untuk mengetahui sejarah sekolah, bangunan serta perkembangan sekolah, dan juga tentang pembelajaran seni rupa di sekolah, serta visi misi sekolah.
- b) Guru wali kelas IV, untuk mengetahui kondisi siswa dalam pelajaran seni rupa khususnya tentang kreativitas berkarya mozaik pada kelas IV SD Negeri Grinting 1, serta mengetahui karakteristik dan latar belakang siswa.
- c) Siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1, untuk mengetahui proses pada saat pembelajaran kreativitas kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan

kulit kerang serta ketertarikan siswa dalam penggunaan media berkarya kulit kerang.

Adapun untuk menggali informasi lebih dalam untuk keperluan penelitian sebagai berikut:

1. Klarifikasi kepada pewawancara mengenai topik yang dibahas.
2. Kesadaran kritis responden dalam menanggapi.
3. Memberikan penjelasan terhadap pewawancara apabila muncul pertanyaan lain.
4. Penjelasan yang terfokus terhadap permasalahan.
5. Informasi yang diberikan mempunyai intensitas.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan wawancara dilakukan agar dapat memperoleh data sesuai fokus peneliti, sebagai berikut:

1. Panduan wawancara digunakan sebagai pedoman dalam mengumpulkan data melalui wawancara.
2. Menyiapkan kerangka pertanyaan. Kerangka pertanyaan dapat berubah sesuai kebutuhan peneliti.
3. Meyiapkan alat perekam sebagai pegangan ketika dalam mencatat sesi wawancara kurang jelas.

Kegunaan tahapan diatas sebagai petunjuk mengenai proses isi wawancara. Hasil yang diharapkan peneliti ini terfokus tidak keluar dari inti permasalahan dan pertanyaan yang diajukan dapat mencakup sebagai informasi yang dibutuhkan.

3.5.3 Studi Dokumen

Dalam penelitian ini studi dokumen diarahkan untuk mendapatkan data sekunder yang berkaitan dengan penelitian ini seperti gambaran umum lokasi penelitian, kondisi fisik bangunan, sarana atau prasarana, media pendidikan dan kegiatan rutin sekolah. Sumber data dapat berupa tulisan, foto, gambar karya-karya siswa yang dikumpulkan sebagai salah satu bukti validnya penelitian.

Bogdan (dalam Moleong, 2010:329) mengatakan bahwa kebanyakan penelitian kualitatif setiap data personal dokumen digunakan secara luas untuk menunjukkan narasi orang pertama yaitu peneliti dalam melakukan kegiatan di lapangan. Secara tidak langsung studi dokumen ini dilakukan dalam kepentingan sebagai data pembanding atau pendukung terhadap data secara keseluruhan dalam rangka menghasilkan kesimpulan yang benar serta sebagai salah satu telah dilakukannya penelitian.

3.6 Matriks Pengumpulan Data

No	Masalah	Data yang dikumpulkan untuk menjawab masalah	indikator	teknik		
				Obs	Wwn	Dok
1	Gambaran umum kondisi SD Negeri Grinting 1	Bangunan sekolah	• Data arsip berdirinya sekolah		√	√
			• Luas bangunan		√	√
		Jumlah ruangan belajar	• Jumlah ruang belajar kelas 1	√	√	√

			sampai 6			
		Sarana dan prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Sumber pendukung 	√	√	√
2	Bagaimana proses kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang pada siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1	Ide/ gagasan karya	<ul style="list-style-type: none"> • Sesuai dengan tema 	√	√	√
		Media berkarya	<ul style="list-style-type: none"> • Alat 	√	√	√
			<ul style="list-style-type: none"> • Bahan 	√	√	√
			<ul style="list-style-type: none"> • Teknik 	√	√	√
		Proses kreatif anak dalam berkarya mozaik	<ul style="list-style-type: none"> • Tahap-tahap proses kreatif berkarya 	√	√	√
3	Bagaimana hasil kretivitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang pada siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1	Hasil karya mozaik siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Wujud karya seni mozaik 	√	√	√
			<ul style="list-style-type: none"> • Karya memanfaatkan media sampah kulit kerang 	√	√	√

Tabel 3.1 Matriks Pengumpulan Data
(Sumber : Dokumen Pribadi Peneliti, 2019)

3.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian kualitatif pada dasarnya sudah ada usaha meningkatkan derajat kepercayaan data yang disebut keabsahan data. Pemeriksaan terhadap keabsahan data selain digunakan untuk menyanggah balik apa yang dituduhkan kepada peneliti yang mengatakan bahwa penelitiannya tidak ilmiah. Dengan kata lain, melakukan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dan sesuai prosedur maka jelas bahwa hasil upaya penelitiannya benar - benar dapat

dipertanggungjawabkan dari segala segi. Dalam uji keabsahan data yang diperoleh peneliti menggunakan triangulasi data.

Triangulasi adalah teknik memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Sugiyono (2012:127).

Teknik triangulasi data yang paling banyak digunakan adalah melalui pemeriksaan menggunakan data berupa observasi, kemudian dicek menggunakan wawancara atau studi dokumen. Seperti pendapat Denzim (dalam Endah. 2018: 62) bahwa membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi pengumpulan data dan waktu yaitu dengan melakukan proses pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dengan subjek sehingga diperoleh data yang memiliki kecocokan. Triangulasi waktu dilakukan dengan penelitian yang berlangsung dalam waktu berbeda dengan melakukan pengecekan menggunakan teknik observasi, studi dokumen dan wawancara dalam situasi dan waktu yang berbeda. Sumber data tersebut didapat dari informasi dari berbagai pihak sekolah meliputi: Kepala Sekolah, Guru Wali Kelas IV serta siswa IV. Dengan cara peneliti membandingkan data yang didapat pada saat penelitian dan setelah penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif bersifat statistika deskriptif. Kedua metode ini akan saling melengkapi,

dengan tujuan untuk mendeskripsikan bentuk kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang, dan menganalisis hasil karya pemanfaatan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1.

Penelitian kuantitatif menurut Arikunto (2010:27) merupakan penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, pengertian terhadap data serta hasilnya. Selain itu dalam penelitian kuantitatif juga ada data berupa informasi kualitatif.

Menurut Sugiyono (2012:147) statistik deskriptif dapat digunakan bila penelitian hanya mendeskripsikan data sampel. Penyajian data yang dianalisis menggunakan metode penelitian kuantitatif deskriptif presentase karena data penelitian berupa angka-angka dan dideskripsikan berbentuk presentase. Alasan peneliti menggunakan metode kuantitatif deskripsi presentase karena metode ini membantu peneliti dalam mencari data dan mendeskripsikan hasil penelitian.

Pada penelitian ini data yang akan dinilai yaitu tingkat pendidikan dan status guru, evaluasi guru dari hasil karya mozaik siswa. Adapun rumus yang akan digunakan dalam menghitung tingkat pendidikan dan status guru, evaluasi guru dari hasil karya mozaik siswa dan analisis hasil karya mozaik yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Sumber : Purwanto (dalam Natalia, 2016:31)

Keterangan:

NP : nilai persen yang diari atau diharapkan

R : jumlah mentah yang diperoleh
SM : skor maksimal
100% : bilangan tepat

Selain itu, model analisis kualitatif perlu dilakukan secara rinci melalui langkah-langkah analisis data penelitian menurut Miles dan Huberman (dalam Syafii, 2013:56), tahapan utama dalam analisis data ini adalah sebagai berikut : sebagai berikut, pertama adalah persiapan penelitian, meliputi: (a) pengumpulan data, (b) pengorganisasian dan pengelompokan data yang dikumpulkan sesuai dengan sifat kategori yang ada. Kedua adalah analisis data yang dilakukan melalui empat tahap, yakni (a) pengumpulan data, (b) reduksi data, (c) sajian data, dan (d) penarikan kesimpulan atau verifikasi.

a. Pengumpulan Data

Tahap ini merupakan tahap proses mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari berbagai teknik pengumpulan data selama proses penelitian, baik itu nantinya data yang terpakai maupun yang tidak terpakai dalam pembahasan skripsi.

b. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan abstraksi (dari data kasar) data yang ada dalam catatan lapangan. Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian, yang bahkan dimulai sebelum proses pengumpulan data. Reduksi data sesungguhnya, sudah dimulai sejak peneliti mengambil keputusan (masih berupa dugaan) berhubungan dengan kerangka kerja konseptual, kasus, pertanyaan yang diajukan, dan cara pengumpulan data yang digunakan. Pada saat pengumpulan data berlangsung,

reduksi data juga mulai dilaksanakan berupa membuat singkatan, pembuatan kode, memusatkan tema, membuat batas-batas persoalan, dan menulis memo.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan data selengkap-lengkapya terkait data pemanfaatan sampah kulit kerang sebagai bahan berkarya seni mozaik dalam pembelajaran seni rupa mu mulai dari sebelum pengambilan data (berupa dugaan) hingga pelaksanaan penelitian. Selanjutnya peneliti menyaring data dan memfokuskan sesuai tujuan penelitian dan batasan masalah.

c. Sajian Data

Sajian data adalah informasi tersusun yang memungkinkan untuk dapat menarik kesimpulan. Dengan melihat suatu sajian data penganalisis akan memahami apa yang terjadi, serta memberikan peluang bagi penganalisis untuk mengerjakan sesuatu pada analisis atau tindakan lain berdasarkan pemahaman tersebut. Guna memberikan gambaran yang jelas dalam sajian data, perlu dipertimbangkan efisiensi dan efektivitas dari satuan sajian informasi yang akan disampaikan. Kalimat - kalimat yang panjang dalam catatan lapangan yang mungkin banyak jumlahnya perlu disajikan dalam suatu sajian yang baik dan jelas sistematikanya.

d. Penyajian Data

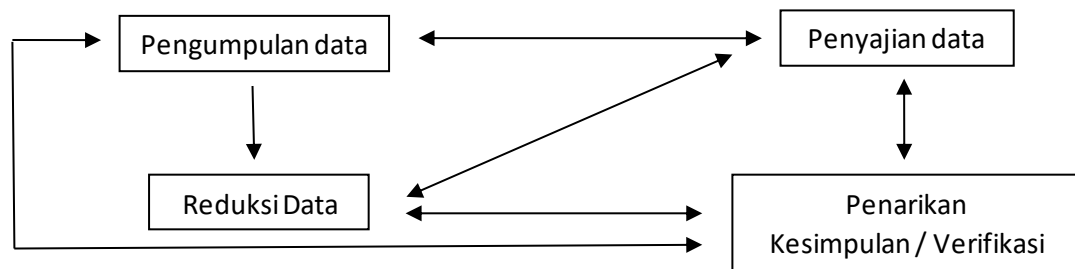
Pada tahap ini, peneliti mengembangkan sebuah deskripsi terkait informasi tersusun untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Penyajian data yang digunakan dalam penelitian adalah teks naratif, peneliti mendeskripsikan informasi yang telah diklasifikasikan sebelumnya mengenai tanggapan guru dan siswa yang kemudian ditentukan simpulan dan selanjutnya disajikan dalam

bentuk teks naratif. Guna mendapatkan gambaran yang jelas dalam simpulan data, perlu pertimbangan efisien dan efektivitas dari informasi yang di dapatkan.

3.9 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi pengumpulan hasil utama atau pokok dilakukan sejak awal artinya pada saat pertama kali peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan kreativitas berkarya mozaik siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1. Secara bertahap peneliti sudah mencari makna dari data yang dikumpulkan dengan cara melakukan keteraturan, pola, pernyataan dari berbagai konfigurasi yang mungkin, arah hubungan, dan proposisi. Pada tahap ini, peneliti menyimpulkan dari data yang telah disimpulkan sebelumnya, berupa data yang berkaitan dengan manfaat kulit kerang sebagai bahan berkarya seni mozaik dalam pembelajaran seni rupa di SDN Grinting 1. Simpulan akhir dalam proses analisis kualitatif akan ditarik setelah proses pengumpulan data berakhir. Simpulan yang ditarik kemudian diverifikasi dengan cara melihat dan menyederhanakan kembali, sambil meninjau secara sepintas pada catatan lapangan agar memperoleh pemahaman yang lebih tepat.

Hal ini dilakukan untuk menguji validitasnya agar kesimpulan menjadi kokoh. Model analisis yang dilakukan adalah analisis interaktif. Artinya tiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, penarikan simpulan atau verifikasi dilakukan secara simultan sejak proses pengumpulan data (Miles dan Humberman, 1988:19).



Bagan 3.2 Skema Analisis Data Kualitatif
(Dikutip dari Miles and Huberman, 1988:19)

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab hasil penelitian dan pembahasan ini akan dibagi menjadi beberapa sub bab. Antara lain yaitu sub bab gambaran umum lokasi penelitian yang akan membahas gambaran umum lokasi, kondisi fisik, keadaan guru, keadaan siswa, dan fasilitas yang ada di sekolah. Selain itu akan dibahas juga bagaimana proses kreativitas siswa dalam pembelajaran seni mozaik dengan media kulit kerang di sekolah. Dan pembahasan yang terakhir yaitu bagaimana yang terakhir yaitu bagaimana hasil kreativitas karya mozaik siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1. Untuk uraian lebih rinci di tiap sub bab dapat dilihat dari pembahasan dibawah ini.

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1 Kondisi Fisik dan Lokasi SD Negeri Grinting 1

Lokasi penelitian ini di SD Negeri Grinting 1 yang berlokasi di Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Brebes merupakan kabupaten yang berada di ujung barat provinsi jawa tengah. Kabupaten Brebes terletak di jalur pantai utara Jawa sehingga berbatasan langsung dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kabupaten Tegal di sebelah timur, Kabupaten Banyumas dan Cilacap di sebelah Selatan, dan Kabupaten Cirebon di sebelah barat.

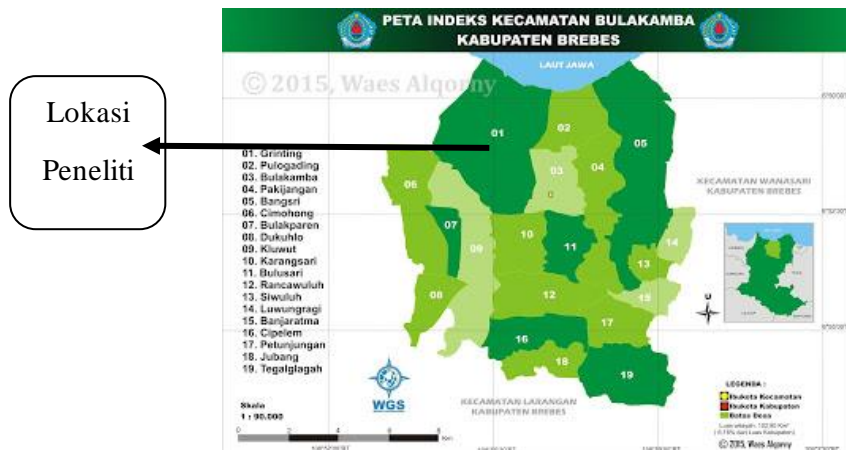


Gambar 4.1 Peta Kabupaten Brebes

(Sumber : <https://id.m.wikipedia.org/wilayah-kabupaten-brebes.html>)

Wilayah Kabupaten Brebes terdiri dari 17 wilayah administratif kecamatan, Bantarkawung, Bumiayu, Paguyangan, Sirampog, Tanjong, Songgom, Larangan, Salem, Banjarharjo, Ketanggungan, Kersana, Tanjung, Losari, Bulakamba, Wanasari, Brebes, Jatibarang.

SD Negeri Grinting 1 terletak di Kecamatan Bulakamba yang berada disebelah barat Kecamatan Tanjung, sebelah selatan Kecamatan Larangan, sebelah timur Kecamatan Wanasari, dan sebelah utara Laut Jawa, tepatnya di Jl. D. Sudrajat No. 58, Desa Grinting. Sebagian besar dari wilayah Bulakamba merupakan lahan pertanian yang potensial apabila dikelola dengan baik. Mayoritas perkonomian masyarakat Bulakamba menerjuni pekerjaan di bidang pertanian dan nelayan. Namun tidak sedikit pula masyarakat yang bekerja sebagai wiraswasta diberbagai bidang usaha.



Gambar 4.2 Peta Kecamatan Bulakamba

(sumber : <https://waesalqorny.blog.com/2019/07/peta-indeks-kecamatan-bulakamba.html>)

Berdasarkan data KEMENDIKBUD SD Negeri Grinting 1 memiliki luas tanah 1325 m², daya listrik 900. Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20327145 dan SK Pendirian Sekolah 420/03444/2018. Sekolah ini berdiri sejak tanggal 01 April 1916 berstatus negeri dan berakreditasi A pada tahun 2016 dengan nilai akreditasi 86 kegiatan belajar mengajar pada sekolah ini berlangsung pada setiap hari Senin sampai Sabtu.

SD Negeri Grinting 1 tersebut berada pada wilayah pesisir pantai utara laut jawa, jarak pantai dengan sekolah . Secara rinci bangunan SD Negeri Grinting 1 menghadap ke sebelah timur yang berbatasan langsung pada jalur utama penghubung Desa Grinting dan berjarak sekitar dari Jalur Pantura penghubung Provinsi Jawa Tengah. Dilihat secara fisik, bangunan SD Negeri Grinting 1 didominasi warna kuning gading, jingga kecoklatan, biru dan hitam, terdapat warung-warung dan permukiman penduduk. Sekitar lingkungan SD Negeri Grinting 1 terdapat bangunan Pasar, Toko Sembako dan Permukiman warga, berikut ini tampilan fisik SD Negeri Grinting 1 tampak depan.

1. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman ajaran agama.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
3. Mengembangkan pengetahuan di bidang IPTEK, Bahasa, Olahraga Seni Budaya sesuai bakat, minat dan potensi siswa.
4. Menjalin kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dengan lingkungan.
5. Mencapai keberhasilan dalam mencetak anak didik yang cerdas, terampil, sumber berdaya manusia yang berkualitas dan berguna bagi kehidupan masyarakat.
6. Menyiapkan generasi penerus yang sehat jasmani dan rohani, kreatif, inovatif, dinamis dan mampu beradaptasi dengan perkembangan jasmannya.

Kondisi di SD Negeri Grinting 1 tempat pelaksanaan belajar mengajar cukup mendukung, dengan jumlah ruang kelas dan keadaan lingkungan belajar yang memadai, siswa cukup terjamin ketenangan dan keamanannya. Berikut adalah gambaran lingkungan SD Negeri Grinting 1.



Gambar 4.6 Lapangan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)



Gambar 4.7 Lingkungan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)



Gambar 4.8 Kondisi Perpustakaan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)

4.1.2 Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran SD Negeri Grinting 1

4.1.2.1 Fasilitas Sekolah

Fasilitas di SD Negeri Grinting 1 terdiri dari bangunan sekolah dua lantai dimana lantai satu adalah ruang kelas 1A, 1B, 2, 3, 4, mushola, ruang UKS, Perpustakaan, ruang multimedia, ruang TU, ruang Kepala Sekolah, ruang guru, ruang komputer, ruang penjaga, ruang baca, kantin, dapur, ruang tamu (ada di ruang Kepala Sekolah), kamar mandi perempuan dan kamar mandi laki-laki. Pada lantai dua keseluruhan merupakan ruang kelas 4B, 5A, 5B, 6. Selain ruangan-ruangan tersebut, SD Negeri Grinting 1 juga terdapat lapangan yang digunakan sekaligus sebagai ruang terbuka hijau (taman kecil) dan tempat parkir sepeda siswa. Berikut adalah rincian fasilitas yang ada di SD Negeri Grinting 01.

Tabel 4.1 Prasarana Yang Ada di SD Negeri Grinting 01

(Sumber : Data arsip SD Negeri Grinting 1)

Jenis	Keberadaan		Berfungsi	
	Ada	Tidak	Ya	Tidak
Instalasi Air	√		√	
Jaringan Listrik	√		√	

Jenis	Keberadaan		Berfungsi	
	Ada	Tidak	Ya	Tidak
Jaringan Telepon	√		√	
Internet	√		√	
Akses Jalan	√		√	

Tabel 4.2 Sarana Yang Ada di SD Negeri Grinting 01
Sumber : Data Arsip Sekolah SD Negeri Grinting 01

No	Jenis	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
1.	Ruang Kepala Sekolah	√		
2.	Ruang Guru	√		
3.	Ruang Kelas	√		
	a. Kelas I	√		2
	b. Kelas II	√		
	c. Kelas III	√		2
	d. Kelas IV	√		2
	e. Kelas V	√		
	f. Kelas VI	√		2
4.	Ruang Tamu	√		
5.	Rumah UKS	√		
6.	Ruang Perpustakaan	√		
7.	Ruang Media dan Alat Bantu PBM	√		
8.	Ruang Penjaga Sekolah	√		
9.	Kamar Mandi/WC Guru	√		
10.	Kamar Mandi/WC Siswa	√		5
11.	Mushola	√		
12.	Dapur	√		

No	Jenis	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
13.	Gudang	√		
14.	Lapangan	√		

Ruang guru sekolah berada di bagian tengah sekolah, tepatnya di samping ruang kelas dan Perpustakaan. Ruang guru SD Negeri Grinting 1 berukuran cukup besar yaitu 15 x 10 m dan dilengkapi dengan kipas angin, meja guru dan kursi, rak dokumen, lemari, dispenser, papan pengumuman.



Gambar 4.9 Ruang Guru (Tampak Depan)
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Secara keseluruhan jumlah guru yang mengajar di SD Negeri Grinting 1 adalah 15 orang, dengan jumlah tenaga kependidikan 3 orang. Di dalam ruang guru terdapat meja lengkap dengan dua kursi berhadapan yang diletakan di depan, meja tersebut merupakan meja kepala sekolah yang disesuaikan dengan permintaan dari pihak kepala sekolah. Digunakan sebagai meja kerja saat diadakan rapat dengan pihak guru SD Negeri Grinting 1.

Selain ruang guru dan meja kepala sekolah, terdapat ruang Tata Usaha (TU) yang terletak dalam satu bangunan dengan ruang guru, tepatnya di sisi kiri depan yang dilengkapi dengan komputer. Namun ruang tersebut sudah tidak

dioperasikan, lalu di gunakan sebagai ruang penyimpanan keperluan guru dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4.10 Ruang Operator SD Negeri Grinting 1
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2019)

Kepala sekolah SD Negeri Grinting 1 sebenarnya memiliki ruangan kerja tersendiri yang dilengkapi dengan satu buah komputer, lengkap dengan printer, lemari kayu tempat dokumen, lemari kaca tempat piala. Ruang kepala sekolah dilengkapi dengan ruang untuk tamu dengan fasilitas meja, kursi, dan satu buah kipas angin. Ruang tersebut terletak di seberang gerbang masuk di samping toilet siswa dan ruang kelas.



Gambar 4.11 Ruang Kepala Sekolah SD Negeri Grinting 1
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2019)

SD Negeri Grinting 1 menyediakan ruang kelas untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Ruang kelas berjumlah 11 ruangan yang terdiri dari 2 ruang untuk kelas I, 2 ruang untuk kelas II, 2 ruang untuk kelas III, 1 ruang untuk

kelas 4, 2 ruang untuk kelas 5 dan 2 ruang untuk kelas 6. Setiap kelas memiliki kapasitas untuk memuat 30 hingga 40 siswa.

Setiap kelas dilengkapi dengan fasilitas meja guru, kursi guru, meja siswa, kursi siswa, rak buku, alat tulis (Spidol dan Penghapus), papan tulis whiteboard dan blackboard, papan pengumuman, lemari dokumen, serta papan pajang (mading). Ruang kelas sebagian besar memiliki pencahayaan dan ventilasi yang memadai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menciptakan ruang kelas yang nyaman. Akan tetapi, tidak semua kelas memiliki lemari dokumen, beberapa tidak dapat digunakan karena kondisi kunci yang rusak dan belum ada perbaikan dari pihak sekolah.

Fasilitas lain juga dimiliki SD Negeri Grinting 1 berupa ruang perpustakaan yang berisi buku bacaan, buku pelajaran, TV, meja presensi, konsep yang di gunakan adalah duduk lesehan sehingga hanya tersedia meja dan karpet untuk tempat membaca buku. Terdapat pula bangunan berbentuk saung terletak di depan pintu masuk perpustakaan yang dirancang sebagai tempat untuk membaca buku namun beberapa siswa menggunakan saung sebagai tempat bermain pada jam istirahat.



Gambar 4.12 Ruang Perpustakaan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Selain fasilitas berupa ruang-ruangan, terdapat fasilitas berupa lapangan yang terletak di depan ruang kelas, ruang guru, perpustakaan dan ruang lainnya. lapangan berukuran 12 m x 6 m digunakan sebagai penunjang pembelajaran olah raga seperti voli, sepak takraw, bola dan digunakan sebagai tempat diadakannya upacara setiap hari senin. Selain lapangan terdapat juga mushola yang sering digunakan para siswa dan guru untuk sholat Dhuha dan Dzuhur.



Gambar 4.13 Ruang kelas IV SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumensi Peneliti, 2019)

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fasilitas yang terdapat di SD Negeri Grinting 1 sudah cukup memadai. Akan tetapi, masih terdapat beberapa fasilitas yang perlu diperbaiki sehingga dapat mendukung proses belajar dan mengajar yang berlangsung. Fasilitas yang dianggap kurang dan perlu diperbaiki yaitu perlu adanya ruang kesenian sebagai tempat siswa berkarya seni dan menyimpan hasil karyanya.

4.1.2.2 Keadaan Lingkungan Sekolah

SD Negeri Grinting 1 memiliki suasana lingkungan sekolah yang luas, bersih dibuktikan dengan tempat sampah dan keran untuk memcuci tangan yang terletak di setiap luar ruang kelas. Akan tetapi, halaman sekolah terlihat cukup gersang

dikarenakan kurangnya penanaman pohon sebagai upaya membuat lingkungan sekolah yang asri.



Gambar 4.14 Halaman dan Lapangan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Pihak sekolah sangat memperhatikan kebersihan lingkungan sekitar, terlihat dengan adanya petugas kebersihan yang ditugaskan oleh pihak sekolah untuk selalu membersihkan sekolah. Selain itu siswa diberikan tanggung jawab untuk menjaga kebersihan kelas masing-masing dengan cara dibuat jadwal piket yang dilaksanakan sepulang sekolah, siswa juga dibiasakan untuk membuang sampah pada tempatnya dan mencuci tangan sebelum masuk kedalam kelas, hal tersebut dirasa cukup efisien untuk menjaga kebersihan sekolah.

Secara geografis SD Negeri Grinting 1 cukup dekat dengan permukiman warga dan jalan raya Pantai Utara Jawa (Pantura), sehingga memudahkan akses siswa ke sekolah. Meskipun tidak ada angkutan yang melewati sekolah namun jalan akses menuju sekolah mudah, dapat dilihat dari jalan yang sudah beraspal dan lebar. Akan tetapi, tingkat kebisingan sangat tinggi, karena letaknya tidak jauh dari pasar dan jalan raya. Sanitasi di SD Negeri Grinting 1 cukup baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya kamar mandi yang cukup bersih. Dengan demikian

banyak orang tua maupun peserta didik yang memiliki keinginan untuk bersekolah di SD Negeri Grinting 1.



Gambar 4.15 Jalan Akses Menuju ke SD Negeri Grinting 1
(Sumber :Dokumentasi Peneliti, 2019)

4.1.2.3 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan SD Negeri Grinting 1



Gambar 4.16 Wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Darmi, SD Negeri Grinting 1 memiliki 15 guru dan tiga karyawan. Terdapat 11 guru kelas dan guru mata pelajaran, yang terdiri dari dua guru kelas I, dua guru kelas II, dua guru kelas III, satu guru kelas IV, dua guru kelas V, dua guru kelas VI, satu guru PENJASKES, satu guru PAI,. Karyawan SD Negeri Grinting 1 terdiri dari dua orang staf Perpustakaan, dan satu Tenaga Kebersihan. Di bawah rekapitulasi ketenagaan SD Negeri Grinting 1 sebagai berikut.

Tabel 4.3 Rekapitulasi Ketenagaan SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Arsip SD Negeri Grinting 1)

NO	NAMA/NIP	GOL RUANG	JABATAN	STATUS
1	Darmi, S.Pd NIP 19680809 199403 2 2005	IV a	Kepala Sekolah	PNS
2	Toifah, S.Pd NIP. 19650712 199201 2 001	III d	Guru Kelas	PNS
3	Rikanto, S.Pd.SD NIP 19680102 200312 1 002	III b	Guru Kelas	PNS
4	Hidayat, S.Pd.SD NIP 19660401 200312 1 002	III b	Guru Kelas	PNS
5	Slamet Dwi Lestari, S.Pd.SD NIP 19681224 200312 1 003	III b	Guru Kelas	PNS
6	Waitah, S.Pd NIP 19680214 200604 2 005	III b	Guru Kelas	PNS
7	Suharsih, S.Pd.SD NIP 19691010 200701 2 028	III b	Guru Kelas	PNS
8	Imam Mudofir, S.Pd.SD NIP 19720903 200904 1 001	III c	Guru Kelas	PNS
9	Tohani, S.Pd NIP 19790103 201409 1 001	III a	Guru Kelas	PNS
10	Slamet Rohmatul Laely, S.Pd.SD NIP	GWB	Guru Kelas	Honorar
11	Tarjono, A.Ma.Pd NIP	GWB	Guru Penjaskes	Honorar
12	Erna Tri Mawarti NIP	GWB	Guru Kelas	Honorar

NO	NAMA/NIP	GOL RUANG	JABATAN	STATUS
13	Arum Budi Raharjo NIP	GWB	Guru PAI	Honoror
14	Sus Ony Fidyawati NIP	PTT	Pustakawati	Honoror
15	Urip Raharjo, A.Md. Kom NIP	PTT	Operator Sekolah	Honoror
16	Sunarto NIP	PTT	Penjaga Sekolah	Honoror

Berdasarkan tabel diatas status guru jika dipresentasikan maka sejumlah 9 orang atau 56,25% guru PNS dan 4 orang atau 42,85% merupakan guru honoror. Selain itu, Ibu Darmi selaku Kepala Sekolah SD Negeri Grinting menyatakan bahwa latar belakang pendidikan guru di SD Negeri Grinting 1 sebagian besar jenjang pendidikan terakhir guru adalah S1 guru SD. Klasifikasi jenjang pendidikan terakhir guru antara lain 13 atau 85,7% dengan lulusan S1 dan 2 atau 14,28% guru lulusan D2. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa SD Negeri Grinting 1 memiliki tenaga pengajar yang baik dan berkompeten. Berikut ini merupakan diagram tingkat pendidikan guru dan statusnya di SD Negeri Grinting 1 sebagai berikut.

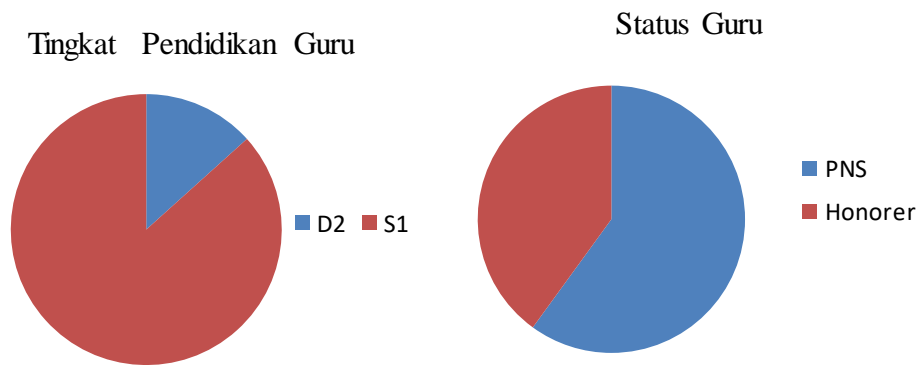


Diagram 4.1 Tingkatan Pendidikan Guru Dan Statusnya di SD Negeri Grinting 1

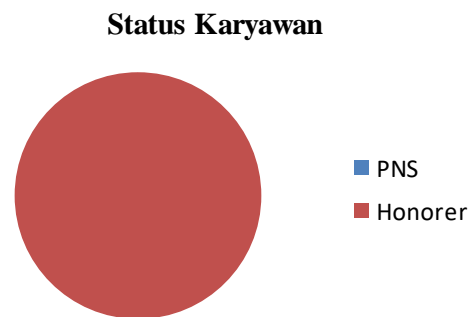


Diagram 4.2 Status Kepegawaian Karyawan di SD Negeri Grinting 1

Diagram diatas menunjukkan SD Negeri Grinting juga memiliki 3 atau 100% tenaga kependidikan berstatus honorer . Berdasarkan pengamatan peneliti, pegawai di SD Negeri Grinting 1 memiliki interaksi yang cukup baik satu sama lain dengan pembagian tugas serta pelayanan administrasi juga berjalan dengan cukup baik. Sesama pegawai saling menyapa dan cukup ramah dalam menerima tamu.

Dilihat dari pengamatan peneliti ketika melaksanakan observasi, interaksi atau hubungan sosial yang terjadi di SD Negeri Grinting 1 berjalan dengan rekan kerjanya. Serta dibuat jadwal jadwal guru piket setiap harinya untuk menjalin

gubungan baik antara siswa, guru dan karyawan. Hal ini menunjukkan kekeluargaan guru SD Negeri Grinting 1 sangat terasa. Selain itu komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid juga berjalan dengan baik, dilihat dari siswa selalu menyapa dan bersalaman ketika bertemu guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keadaan guru dan tenaga kependidikan di SD Negeri Grinting 1 dapat dikatakan memadai dan cukup. Hal ini ditegaskan dengan tingkat pendidikan guru yang rata-rata merupakan lulusan sarjana. Selain itu, hampir sebagian besar guru SD Negeri Grinting merupakan PNS. Keadaan tenaga kependidikan di SD Negeri Grinting 1 dapat dikatakan cukup. Interaksi antara guru dan tenaga kependidikan juga berlangsung dengan baik.

4.1.2.4 Keadaan Siswa SD Negeri Grinting 1

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari arsip SD Negeri Grinting 1 pada tahun 2018/2019 jumlah siswa adalah 314 siswa. Dengan rincian kelas I sebanyak 44 siswa, kelas II sebanyak 46 siswa, kelas III sebanyak 54 siswa, kelas IV sebanyak 38 siswa, kelas V sebanyak 64 siswa, kelas VI sebanyak 68 siswa. Berkaitan dengan jenis kelamin siswa, jumlah siswa SD Negeri Grinting 1 pada tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 314 anak, dimana siswa laki-laki berjumlah 177 dan siswi perempuan berjumlah 137, dengan demikian siswa yang berjenis kelamin perempuan lebih banyak daripada jumlah siswa yang berjenis kelamin laki-laki.

Latar belakang sosial ekonomi siswa SD Negeri Grinting 01 berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah, dengan tingkat kepedulian terhadap pendidikan yang cukup. Sebagian besar orang tua siswa SD Negeri Grinting 01 bekerja diluar rumah yang sebagian besar bekerja sebagai wirausaha, swasta, buruh dan nelayan. Selain itu, sebagian kecil bekerja sebagai pedagang, PNS, TNI/POLRI, dan lainnya. berikut ini data siswa kelas IV tahun ajaran 2018/2019

Tabel 4.4 Data Siswa Kelas IV tahun ajaran 2018/2019
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)

No	Nama	Jenis Kelamin	
		L	P
1.	M. AJI SAPUTRA	√	
2.	FERDIWAN GALIH L	√	
3.	A. REGINA PUTRI		√
4.	AFIFAH BENAZIR		√
5.	AMELIYA SARI		√
6.	ARDHY WIJAYA	√	
7.	AULIA SEPTIANA		√
8.	AURA DINAR P. ALI		√
9.	CIPTA EGI PRATAMA	√	
10.	FEBIANO VIDI C	√	

No	Nama	Jenis Kelamin	
		L	P
11.	FURQON ARBHA M	√	
12.	GIZMA AL ZAHRA	√	
13.	KHOIRIL MUSTOFA	√	
14.	LUTHFIA NUR H		√
15.	MAHDALENA		√
16.	MOH. NAZRIL APRILIO	√	
17.	NIKA AYU CITRA A		√
18.	NUR HIDAYAH		√
19.	RASYA ANANDA DAIS	√	
20.	REHAN JUNI PRATAMA	√	
21.	RIFANAH ASRI F		√
22.	RINAYARUL R. UMMAH		√
23.	RISTI LARASWATI		√
24.	RULIYANTO SUCIPTO	√	
25.	SENDI DWI SAPUTRA	√	
26.	SURUDINN R	√	
27.	TIANI SYAFA ADRELINA		√

No	Nama	Jenis Kelamin	
		L	P
28.	TRISNA RAMADHANI		√
29.	VIKA HAFIZAH DWI Y		√
30.	WAHYUDIN	√	
31.	YASINTAWATI		√
32.	ABDULLOH	√	
33.	EGI BAGAS AJI SAPUTRA	√	
34.	HASYA WEKA PANJI A	√	
35.	RYAN SAPUTRA	√	
36.	ABBAGIR RAFFA A.R	√	
37.	TRIDA KUSUMAH		√
38.	A. CANDRA SAPUTRA	√	

4.1.2.5 Kegiatan Kurikuler

SD Negeri Grinting 1 melaksanakan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Perubahan dan perkembangan siswa SD Negeri Grinting 1 diasah melalui kegiatan pembelajaran kurikuler dan pengembangan diri di luar jam pelajaran melalui kegiatan ekstrakurikuler, sehingga menghasilkan beberapa prestasi yang bisa dicapai. Kegiatan kurikuler dilaksanakan berdasarkan tuntunan dan pedoman kurikulum, dengan alokasi waktu tiap pembelajarannya sama

dengan 35 menit. Dalam satu hari efektif, pelaksanaan pembelajaran memiliki sebaran sebagai berikut:

Kegiatan intrakurikuler selain kegiatan belajar mengajar juga terdapat kegiatan ARTEMBAKU yaitu kegiatan wajib membaca yang dilaksanakan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai dan kegiatan penanaman pohon dibina oleh guru keolahragaan yang dilaksanakan setiap tiga bulan sekali. Sedangkan, pada kegiatan ekstrakurikuler dibina oleh guru-guru yang memiliki kualifikasi yang baik berdasarkan surat keputusan Kepala Sekolah. Terdapat 8 kegiatan ekstrakurikuler SD Negeri Grinting 1 yang dirinci pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Jadwal Ektrakurikuler SD Negeri Grinting 1

No.	Jenis Ektrakurikuler	Hari	Waktu
1	Pramuka	Sabtu	15.00 – selesai
2	Rebana	Jumat	Kondisional
3	Sepak Bola	Selasa	Kondisional
4	Sepak Takraw	Selasa	Kondisional
5	Drumband	Kamis	14.30 – selesai
6	Calung	Rabu	14.30 – selesai
7	Tenis Meja	Selasa	Kondisional
8	Panahan	Senin	Kondisional

(Sumber : Arsip SD Negeri Grinting 1)

Kegiatan pengembangan diri SD Negeri Grinting 1 di atas bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan

mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat dan minat setiap siswa. Ekstrakurikuler yang diwajibkan adalah pramuka, sedangkan untuk pengembangan diri yang lain siswa bebas memilih sesuai minat dan bakat masing-masing. Dilihat dari tabel di atas, ekstrakurikuler di bidang seni rupa tidak ada. Meskipun tidak ada, sekolah memberikan kegiatan pengembangan seni dalam bidang prakarya secara tidak terprogram, sehingga banyak prestasi yang diraih siswa. Hasil prakarya tersebut sebagian besar di simpan di ruang guru dan sebagian lainnya dijadikan sebagai hiasan di ruang Kepala Sekolah maupun kelas sebagai bentuk apresiasi.

Hal ini sebagaimana pendapat Ibu Ely selaku salah satu guru yang membimbing kegiatan prakarya di SD Negeri Grinting 1

Pengembangan diri dalam bidang seni tidak terjadwal, namun ada pengembangan seni rupa yang difokuskan pada prakarya, seni musik difokuskan kepada vokal grup, dan seni tari. Kegiatan ini dilaksanakan ketiga persiapan lomba atau *event*. Prestasi banyak diraih siswa terutama dalam bidang lomba prakarya. Siswa dikembangkan bakat dengan membuat prakarya antara lain membuat kerajinan vas unga dari bahan bekas seperti kawat kabel tidak terpakai dan masih banyak lagi. Siswa yang mewakili diasah keterampilan berkarya seni mulai dari kegiatan pembelajaran SBDP, sehingga ketika ada lomba siswa tinggal dilatih beberapa waktu sebelum lomba. Akan tetapi karena sekolah tidak memiliki gudang seni atau ruang untuk menyimpan hasil karya lomba siswa tersebut sehingga banyak hasil karya yang tidak diketahui keberadaanya, terkadang menjadi hiasan untuk meja kantor, kelas, maupun meja ruang kepala sekolah. Sehingga sulit kalau mau mencari karya lama siswa.



Gambar 4.17 Karya Lomba Keterampilan Siswa SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)

Karya keterampilan siswa SD Negeri Grinting 1 yang diikuti sertakan dalam lomba Prakarya tingkat Kecamatan Bulakamba pada tahun 2018. Hasil karya berupa vas bunga dengan memanfaatkan kawat kabel bekas sebagai media dasar. Karya tersebut disimpan di meja ruang guru sebagai wujud apresiasi terhadap siswa yang mengikuti perlombaan.

4.1.2.6 Bentuk Pembelajaran Seni Rupa di SD Negeri Grinting 01



Gambar 4.18 Wawancara dengan Guru Wali Kelas IV
(Sumber : Dokumentasi peneliti, 2019)

SD Negeri Grinting 1 sudah menggunakan kurikulum 2013. Dalam pembelajaran, kurikulum 2013 dirumuskan secara terpadu meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Kurikulum 2013 revisi terbaru pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBDP) pada sekolah dasar berada pada jenjang kelas IV yang dimuat menjadi dua yaitu seni rupa dan seni musik. Berdasarkan wawancara oleh Bapak Rikanto, di kelas empat sendiri pembelajaran SBDP lebih difokuskan kepada pembelajaran seni rupa yaitu pada sub bab tiga PB lima tentang memahami karya seni rupa teknik

menempel dimana siswa diajarkan untuk membuat karya seni kolase, montase, dan mozaik.

Semester ini pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya khususnya karya dengan teknik mozaik dengan memanfaatkan bahan alam diajarkan di kelas IV semester 1 (ganjil). Tujuan pembelajaran yang diberikan siswa mampu menuangkan kreativitasnya dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang. Materi yang diajarkan prosedur memanfaatkan kulit kerang sebagai media berkarya mozaik. Orientasi pembelajaran lebih cenderung pada kegiatan praktik berkarya mozaik dengan metode demonstrasi, selanjutnya dalam pemberian tugas guru memberikan tema namun tidak memberikan contoh objek yang sama sesuai tema, sehingga siswa dapat bebas berkreasi membuat motif dengan tema flora dan fauna.



Gambar 4.19 Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas IV di SD Negeri Grinting 1
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2019)

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di SD Negeri Grinting 1 dilaksanakan tiga jam dalam seminggu. Setiap satu jam pelajaran berdurasi 35 menit. Pertemuan pertama di maksimalkan pada teori dengan alokasi waktu 35 menit lalu, pertemuan kedua dimaksimalkan sebagai praktik prakarya dengan

alokasi waktu 2 x 35 menit. Dengan alokasi waktu demikian, dirasa cukup untuk menyampaikan teori dan juga praktik prakarya pada siswa.

Guru melakukan penyampaian materi berupa prosedur berkarya dengan durasi 35 menit dengan metode, media dan sumber belajar yang telah disiapkan. Sementara itu dalam pembelajaran kreasi biasanya dilakukan lebih dari satu kali pertemuan. Hal ini karena dalam berkarya, terkadang siswa tidak dapat menyelesaikannya dalam satu kali pertemuan yang berdurasi 70 menit. Dalam pembelajaran kreasi tersebut guru lebih mengedepankan kepada proses kreativitas siswa dalam praktik berkarya. Hal tersebut selaras dengan kemampuan dan kreativitas siswa dalam belajar seni rupa yang cukup baik.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di lokasi penelitian, pembelajaran seni budaya khususnya di SD Negeri Grinting 1 berjalan dengan baik, akan tetapi perlu dioptimalkan lagi terutama dalam perangkat pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang optimal sehingga siswa yang memiliki minat dan bakat dalam bidang seni rupa memiliki wadah atau tempat untuk merealisasikannya. Guru pengampu kelas IV cukup menguasai mengenai implementasi kurikulum 2013. Dengan demikian materi diberikan pada siswa tidak hanya terpaku pada RPP saja melainkan eksplorasi.

Hal ini sebagaimana pendapat Bapak Rikanto selaku guru pengampu kelas IV di SD Negeri Grinting 1 sebagai berikut.

Pembelajaran SBDP perlu mempertimbangkan hal-hal lain untuk menimbulkan kreativitas siswa dengan bereksplorasi. Eksplorasi tersebut salah satunya dengan mempertimbangkan media berkarya yang akan digunakan, apakah media tersebut mudah diperoleh siswa tanpa membeli dengan harga mahal. Pembuatan RPP umumnya hanya formalitas, RPP digunakan sebagai acuan guru dalam mengajar selebihnya disesuaikan

dengan keadaan yang ada. RPP yang dibuat mengacu pada contoh yang sudah ada, tidak selalu dikembangkan setiap tahunnya.

Pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP) meliputi pembelajaran teori dan praktik. Bapak Rikanto menjelaskan bahwa praktik berkarya ditugaskan guru untuk dikerjakan dikelas, jika alokasi waktu tidak mencukupi untuk menyelesaikan di kelas maka tugas di kembalikan kepada guru untuk disimpan dalam lemari dokumen yang ada didalam kelas kemudian dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari kebiasaan buruk siswa meminta bantuan kepada orangtua, hal tersebut tentu akan menurunkan kreativitas siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengajar adalah Buku Tematik Guru Kelas IV Kurikulum 2013, sedangkan sumber belajar siswa adalah buku paket Tematik Kelas IV Kurikulum 2013, buku-buku penunjang pembelajaran SBDP yang tersedia di perpustakaan, serta sumber lain yang relevan. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran SBDP adalah papan tulis, objek asli benda, dan contoh-contoh gambar karya seni rupa yang didapat di internet ataupun koleksi pribadi.

Langkah awal dalam kegiatan pembelajaran guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, program tahunan (prota), program semester (promes), serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru mengacu RPP 2018 tentang materi berkarya mozaik pada bahan alam, akan tetapi pada dasarnya guru telah mempersiapkan secara khusus pada materi pemanfaatan kulit kerang dalam pembelajaran berkarya mozaik. Hal tersebut dikarenakan guru ingin siswa dapat berkreaitivitas dengan bahan alam yang ada dilingkungan sekitar, mengingat pada jenjang kelas 4 siswa cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap alam

sekitar terlebih SD Negeri Grinting 1 berada dalam wilayah pesisir sehingga memudahkan siswa untuk belajar mengenal alam sekitar.

Berdasarkan pengamatan guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah disesuaikan dengan kurikulum, namun RPP dibuat dengan kurang lengkap, dirancang mencakupi kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan media pembelajaran. Akan tetapi tidak terdapat penjabaran tentang tujuan pencapaian dan metedo pembelajaran, guru hanya menulis materi yang akan diajarkan. Hal ini dikarenakan Bapak Rikanto berpedoman pada contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru kelas IV pada sekolah lain. Demikian pula dengan silabus yang tidak dirancang atau dipersiapkan sebelumnya, namun hanya sebagai arsip. Bapak Rikanto berpendapat sebagai berikut.

Silabus disini hanya arsip, itupun dibuat sudah lama. Pembelajaran disesuaikan dengan yang ada di buku saja dan kondisional. RPP juga ada tapi gak pernah dilihat hanya sebagai arsip sama saja. Yang penting siswa mengikuti kurikulum yang ada.

Berdasarkan penjelasan diatas, perencanaan pembelajaran kurang direncanakan dengan optimal. RPP dan silabus hanya sebagai formalitas. Bapak Rikanto menjelaskan mengapa materi mozaik pada bahan alam tidak sesuai dengan RPP dengan media biji-bijian, karena dalam berkarya siswa lebih tertarik dengan bahan yang jarang digunakan, sehingga dapat memberikan semangat dan terampil dalam berkarya. Akan tetapi konsekuensi yang diterima yakni akibatnya kegiatan praktik berkarya siswa cenderung tidak tepat waktu.

Kompetensi Dasar 3.4 memahami prosedur penerapan mozaik pada bahan alam, dirancang mencakup indikator menjelaskan pengertian mozaik, menjelaskan teknik mozaik pada bahan alam. Materi kognitif prosedur pada indikator mengenai media dan tahap-tahap menerapkan teknik mozaik pada bahan alam menjadi pedoman dalam mengetahui kreativitas siswa. Bapak Rikanto menjelaskan untuk prosedur berkarya mozaik dijelaskan ketika guru melakukan demonstrasi.

Pembuatan karya mozaik dengan media kulit kerang merupakan karya pertama siswa kelas IV tahun ajaran 2018/2019 karena pada pembelajaran mozaik dengan media kulit kerang sebelumnya dilaksanakan pada siswa kelas IV tahun ajaran 2016/2017. Akan tetapi siswa kelas IV tahun ajaran 2018/2019 telah melaksanakan pembelajaran mozaik namun dengan media biji-bijian. Sehingga pembuatan karya mozaik dengan media kulit kerang ini dapat dilakukan dengan cukup mudah. Dalam observasi ini peneliti menggunakan pedoman observasi dengan wawancara dan dokumentasi foto. Hal yang diamati adalah aktivitas siswa selama proses berkarya kreatif dengan teknik mozaik memanfaatkan kulit kerang sebagai media berkarya, yang berlangsung dari awal hingga akhir pelaksanaan dan hasil karya siswa dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang. Berikut contoh karya mozaik siswa kelas IV Tahun 2016/2017.



Gambar 4.20 Karya Mozaik dengan Kerang Siswa Kelas IV Tahun 2016/2017
(Sumber : Dokuemtasi Peneliti, 2019)

Dalam kegiatan berkarya mozaik ini guru menggunakan tiga metode, yaitu (1) metode ceramah/penjelasan, (2) metode demonstrasi, dan (3) metode praktik dan penugasan. Metode ceramah dilakukan untuk menjelaskan tentang pemahaman mozaik secara umum dan pemahaman mengenai berkarya mozaik dengan media kulit kerang. Metode demonstrasi digunakan untuk menjelaskan prosedur berkarya mozaik dengan media kulit kerang. Sedangkan metode praktik dan penugasan sebagai cara untuk mengetahui potensi dan kreativitas siswa dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang.

4.2. Proses Kreatif Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang di SD Negeri Grinting 1

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan proses kreatif anak berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dimulai dengan sedikit memberi materi tentang pengertian mozaik, menyediakan media yang dibutuhkan, dilanjut dengan memberikan prosedur teknik berkarya mozaik oleh guru. Dalam menjelaskan pengertian mozaik dan jenis media yang digunakan, guru memberikan motivasi belajar kepada siswa yang bersifat kontekstual tentang manfaat dan aplikasi materi terhadap kehidupan sehari-hari. Serta memberikan pengalaman kepada siswa dengan melihat contoh-contoh karya mozaik dari berbagai jenis media yang berbeda.

Sebelum proses berkarya mozaik siswa sudah memiliki sebuah kreativitas yang mutlak dimiliki oleh setiap individu, penciptaan karya kreatif anak mutlak berdasarkan ide imajinasi pengamalan yang dimilikinya. Subjek anak-anak dipilih sebagai salah satu faktor seni yang digunakan sebagai pendorong adanya proses kreatif, kreatif yang memiliki konsep kemampuan menemukan suatu gagasan media alternatif berkarya (media dan alat) yang kemudian dirancang secara tidak biasa (teknik) sehingga mampu menampilkan perilaku kreatif dalam proses berkarya seni (Sugiarto, 2019:14).

Dalam kegiatan berkarya menggunakan teknik mozaik (menempel) anak memanfaatkan media alam berupa sampah kulit kerang. Anak mampu memanfaatkan media sampah kulit kerang sebagai media berkarya dengan ide/gagasan gambar berupa ragam bentuk flora dan fauna yang beragam, meskipun dalam batasan gambar anak cenderung memiliki kesamaan satu sama lain.

Proses kreatif yang dilakukan anak-anak dalam menciptakan karya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang pada siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1 mengikuti 4 definisi kreatif menurut Rhodes yaitu: (1) Definisi pribadi, (2) Definisi proses, (3) Definisi produk, dan (4) Definisi pendorong. Secara keseluruhan pembentukan proses kreatif pada anak memiliki karakter yang berbeda berdasarkan kondisi yang dibawa anak ketika berkegiatan.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru Bapak Rikanto selaku wali kelas IV diperoleh keterangan bahwa belum pernah melakukan suatu tindakan untuk mengetahui proses kreatif siswa. Mengingat proses kreatif mempunyai peran penting bagi siswa ketika berkarya seni khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP). Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk menuju definisi proses kreatif anak menggunakan teori menurut Wallas meliputi 4 tahap yaitu, (1) Persiapan, (2) Inkubasi, (3) Iluminasi, dan (4) Verifikasi.

4.2.1 Tahap Persiapan

Proses kreatif dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang diawali pada tahap persiapan. Pada tahap persiapan ini anak dimulai dengan mengetahui pengertian mozaik, kemudian menentukan apa-apa saja yang diketahui dan ditanyakan tentang mozaik, serta mengumpulkan informasi-informasi yang berhubungan dengan mozaik.

Tahap mengumpulkan informasi-informasi merupakan tahap eksplorasi anak baik dalam bentuk visual yang diinginkan atau imajinasi yang anak dapatkan, hal tersebut tentunya merupakan bekal anak dalam mendapatkan bentuk-bentuk visual yang dituangkannya dalam berkarya mozaik, kemudian

subjek menemukan masalah terkait seni mozaik, masalah yang ditemukan berupa tema, media dan teknik dalam berkarya.

Pada tahap persiapan memberikan penguatan berupa motivasi pada anak menjadi cara yang efektif dalam proses kreatif, anak cenderung akan lebih percaya diri ketika ada penguat berupa pertanyaan yang mendorong proses menemukan ide kreatifnya sendiri dengan demikian penguatan tersebut berupa rangsangan untuk anak agar dapat menemukan jalam imajinasinya.

Hal terpenting yang harus diperhatikan untuk memulai tahap persiapan salah satunya adalah mempersiapkan media berkarya, yang kemudian dilaksanakan untuk menuju tahap selanjutnya. Media yang akan digunakan siswa dalam berkarya mozaik berupa media bahan alam yang mampu menunjang proses kreatif atau proses menentukan ide baru.

4.2.1.1 Persiapan Media dalam Berkarya Mozaik

Proses menentukan media merupakan tahapan awal yang dilakukan siswa dalam memilih apa yang ingin mereka buat. Pemanfaatan media bahan alam dipilih sebagai media berkarya sesuai dengan KI dan KD pada Kurikulum 2013 yang berlaku. Guru memberikan pilihan media sampah kulit kerang karena dirasa cukup mudah untuk didapatkan di lingkungan tinggal siswa, adapun tujuannya untuk memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi diri terhadap alam.

Dimana melalui kegiatan yang menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar bermain sekaligus berseni, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005:164) bahwa proses pembelajaran pada

hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar.

1) Alat

Dalam mendukung proses kreatif anak memanfaatkan alat sebagai daya dukung agar anak memiliki ruang untuk mengekspresikan ide kreatifnya dengan menggunakan berbagai alat yang mendukung kegiatan berkarya.

a. Pensil

Alat yang digunakan untuk memulai berkarya mozaik yakni dengan menggunakan pensil, pensil digunakan untuk menggambar pola objek yang sesuai kreatif masing-masing siswa. Pensil merupakan alat yang sudah sangat umum dijumpai dalam membuat karya terutama pada kegiatan membuat objek yang ingin dibuat sketsa pola nya terlebih dahulu. Pensil digunakan untuk memudahkan siswa apabila ingin merevisi garis sehingga dapat dihapus dan diganti dengan garis sketsa baru. pensil yang digunakan adalah pensil berwarna hitam dengan ukuran 2B agar mudah digunakan diatas papan triplek.



Gambar 4.21 Pensil 2B
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

b. Triplek

Triplek yang digunakan sebagai media berkarya berukuran 30 x 30 cm, triplek dipilih karena memiliki karakter yang kuat sebagai bidang gambar yang akan

ditemplei kulit kerang juga tidak menyulitkan bagi siswa. Triplek sudah disediakan oleh pihak sekolah.



Gambar 4.22 Triplek berukuran 30x30 cm
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

2) Bahan

Bahan merupakan komponen pendukung lain yang digunakan untuk memunculkan ide kreatif siswa dalam berkarya mozaik.

a. Kulit Kerang

Kulit kerang adalah komponen utama dalam memulai proses berkarya mozaik. Kulit kerang menjadi bahan yang di tempel membentuk sebuah pola objek. Kulit kerang yang digunakan merupakan sampah yang dimanfaatkan yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Rata-rata siswa hanya mengumpulkan satu jenis kulit kerang yakni jenis kerang tahu, berhubung pada saat itu adalah musim kerang tahu sehingga para nelayan hanya mempunyai sampah kulit kerang tersebut.

Kerang tahu memiliki karakteristik cangkang yang keras dan berdiameter 2-3 cm, sehingga guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat pola objek yang besar dengan memanfaatkan ukuran triplek sebagai bidang gambar. Kerang tahu menjadi bahan yang dapat membantu proses kreatif siswa karena bentuknya yang segitiga tentu tidak akan mampu menempel dengan

sempurna mengikuti bentuk pola yang dibuat oleh siswa, sehingga siswa dilatih kreatif untuk berusaha bagaimana pola yang dibuat dapat di kombinasikan dengan karakteristik kerang tersebut.



Gambar 4.23 Sampah Kulit Kerang
(Sumber : Dokumantasi Peneliti, 2019)

b. Lem

Lem adalah bahan perekat yang digunakan untuk membantu menempelkan kulit kerang diatas triplek. Lem yang digunakan jenis lem kayu karena dirasa kuat untuk menahan kulit untuk tetap menempel dan tidak bergeser.



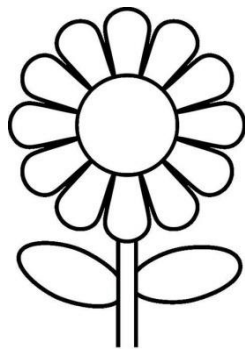
Gambar 4.24 Lem Kayu
(Sumber : Dokumantasi Peneliti, 2019)

3) Teknik

Pada umumnya penggunaan teknik dalam berkarya mozaik dalam pembentukan kreativitas siswa dengan teknik menempel. Secara umum teknik menempel yang digunakan adalah sobek bebas/tanpa alat dengan mengikuti pola yang telah dibuat

biasa disebut teknik penataan ruang/(spatial arrange-ment). Teknik lain yang digunakan siswa adalah tumpang tindih/Saling Tutup (overlapping) dengan memanfaatkan warna alami yang dimiliki oleh kulit kerang tersebut.

Pada salah satu ide/ gagasan siswa, objek bunga dipilih sebagai ide, kelopak bunga diwujudkan dari susunan kulit kerang yang membentuk kelopak dengan teknik menempel overlapping yakni kerang disusun secara bertumpuk/tumpang tindih, dengan memanfaatkan warna alami kulit kerang sebagai unsur warna pada karya.



Gambar 4.25 Bentuk Kelopak Bunga Hasil Karya Siswa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Gambar 4.26 Bentuk Kelopak Bunga Contoh dari Guru
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Sedangkan beberapa siswa lain menempelkan kulit kerang secara spontan tanpa membuat sebuah pola terlebih dahulu. Penempelan dilakukan menggunakan lem kayu.

Dalam tahap ini guru mengajak siswa untuk mengumpulkan informasi dengan cara mempelajarinya dari pengalaman pribadi dan usaha yang dilakukan siswa; tidak peduli apakah usaha itu mengalami kegagalan dan kesalahan, semuanya tetap bertujuan sebagai tahap persiapan untuk menjadi kreatif.

Informasi-informasi tersebut sebagai jawaban untuk ide/ gagasan yang akan dituangkan dalam karya mozaik miliknya dengan cara memahami apa yang diamati secara langsung. Dengan demikian kreativitas itu sendiri terbentuk melalui proses persiapan berupa pengumpulan data, data tersebut bersumber pada pengalaman dalam diri maupun pengalaman yang datang dari luar dalam proses mencari media kulit kerang dan mengamati flora dan fauna.

Siswa secara berkelompok mencari kulit kerang sebagai media berkarya, kulit kerang didapatkan dari pengepul kerang yang berada dilingkungan sekitar rumah mereka. Kemampuan siswa dalam menyikapi dan menanggapi kehadiran suatu isu, persoalan serta kemampuannya mengajukan berbagai pertanyaan yang relevan merupakan hal-hal yang menjadi faktor proses kreatif menurut Constantine dan Patrick Daswon (dalam Rusdi, 2017: 6). Hal ini menjadi faktor pendukung bagi terbangunnya pengetahuan, kemampuan dan juga keterampilan siswa dalam berkarya mozaik.

Guru menyadari bahwa pengalaman siswa merupakan sumber pengetahuan yang dapat mereka gunakan untuk belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Objek yang dipelajari oleh siswa bukan sekedar apa yang tertera di dalam buku, melainkan berasal dari interaksi mereka dengan berbagai peristiwa atau pengalaman yang mereka temui sehari-hari.

Permasalahan yang dihadapi oleh beberapa siswa adalah tidak semua siswa mampu memahami dan tanggap akan pengalaman hidup yang dimiliki, seperti proses mencari kulit kerang karena ia tidak ikut andil dalam mencari kulit kerang bersama kelompoknya. Oleh karena itu tidak semua pengalaman hidup dapat

dijadikan sebagai inspirasi pada tahap persiapan bila tidak dikelola dengan baik dan kreatif.

Pada tahap persiapan yang dapat dilakukan guru dalam mengupayakan berlangsungnya proses kreatif pada siswa salah satunya dengan menjadikan materi pelajaran bukan lagi sebatas bahan bacaan. Melainkan bagaimana materi tersebut benar-benar dialami dan dirasakan oleh siswa.

4.2.2 Tahap Inkubasi

Tahap inkubasi adalah keadaan di mana siswa mengamati informasi yang didapatkan dari pengalaman pribadinya kemudian dipikirkan dengan sadar dan informasi tersebut di endapkan atau disimpan sampai akhirnya memunculkan inspirasi. Kemunculan insprasi ini merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah kreasi baru.

Inkubasi juga dapat dikatakan sebagai tahap pematangan dan pengolahan ide. Untuk memunculkan ide yang di endapkan atau difikirkan dan disimpan dalam angan-angan diperlukan cara yaitu merenung kembali melalui intuisi imajiner atau fase imajinasi. Pada fase ini Wellas menyebut sebagai kondisi atau keadaan yang bebas dari proses kesadaran pikiran atau berfikir.

Masa inkubasi dalam proses berfikir kreatif ditandai dengan berlangsungnya proses pemilihan tema. *Pertama*, proses inkubasi terjadi bergantung pada adanya persiapan yang matang, intensif dan berhati-hati. Dalam hal ini masa inkubasi pada proses pemilihan tema dilakukan dengan persiapan yang matang yaitu guru mengajak siswa untuk menentukan tema karya secara bersama-sama dengan merujuk pada KI dan KD hingga terpilihlah tema flora dan

fauna yang masuk kedalam materi ragam hias, materi tersebut telah dipelajari sebelumnya siswa sehingga memudahkan siswa dalam mencari ide/ gagasan karya.

Kedua, inkubasi tidak memerlukan kesadaran berfikir dalam menangani masalah, jika diamati tema flora dan fauna sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga tanpa sadar siswa dapat menentukan objek dengan mudah. *Ketiga*, inkubasi berfungsi dalam kondisi optimal melalui relaksasi atau membiarkan pikiran beristirahat dari memikirkan masalah-masalah. *Keempat*, inkubasi meningkatkan imajinasi kreatif dengan munculnya kemampuan mewujudkan ide/ gagasan secara kreatif.

Dalam menentukan tema siswa akan berfikir dari pengalaman nyata yang telah dilewatinya. Pengalaman tersebut memberikan kesan-kesan yang tersimpan dalam benak siswa sehingga memunculkan imajinasi-imajinasi ide/ gagasan. Hal tersebut sesuai dengan isi teori Wellas, bahwa fase inkubasi adalah siswa yang belajar dari peristiwa nyata yang mereka alami akan memiliki kesan dimana kesan tersebut akan tersimpan dalam benak mereka. Kemudian pengalaman tersebut akan memasuki masa pengendapan.

Dalam kegiatan berkarya mozaik siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 01, terdapat beberapa contoh karya siswa yang menjadi bukti fase inkubasi berupa angan-angan imajinasi dari pengalaman pribadi siswa. Berikut adalah karya siswa dengan fase inkubasi yang dilalui secara baik.



Gambar 4.27 Ide/ gagasan Didapat dari Pengalaman Melihat Domba yang Digembala
(Sumber : Dkoumentasi Peneliti, 2019)



Gambar 4.28 Ide/ gagasan Didapat dari Pengalaman Melihat Jerapah di Kebun Binatang
(Sumber : Dkoumentasi Peneliti, 2019)

Gambar diatas merupakan hasil karya siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 01 dalam mengikuti kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang. Jika dilihat dari ide/ gagasan yang dibuat siswa memanfaatkan pengalaman pribadi yang dimilikinya. Hal tersebut terlihat dari pemilihan objek binatang “fauna” yang berbeda dari contoh karya milik guru. Binatang jerapah yang hanya dapat ditemukan di kebun binatang, siswa mendapatkan bentuk tersebut dari pengalaman pribadinya. Kemudian binatang kedua berupa domba yang digambarkan dalam suasana ditengah hamparan sawah hijau lengkap dengan objek pohon tinggi, langit yang cerah dan matahari yang bersinar terang. Suasana tersebut didapatkan siswa dari pengalaman pribadi nya saat mengembala domba atau kambing.

Sebelumnya guru memberikan beberapa contoh gambar sesuai dengan tema namun guru hanya menggambar nya di papan tulis kemudian di hapus kembali, hal tersebut bertujuan sebagai bentuk rangsangan agar siswa dapat berfikir kreatif untuk ide karya yang akan dibuatnya.

Dapat dilihat bahwa setiap proses berkarya yang didasarkan pada pengalaman atau yang disebut keterlibatan dalam belajar menekankan bahwa pengetahuan terjadi melalui pengalaman berkarya secara nyata yang mereka alami. Kemudian pengalaman tersebut terinkubasi menjadi sebuah karya.

4.2.3 Tahap Iluminasi

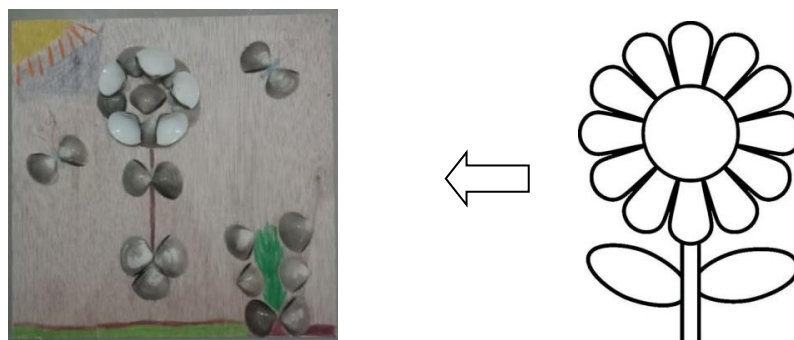
Tahap iluminasi merupakan fase pengungkapan ide atau pengekspresian. Fase ini juga disebut sebagai fase timbulnya wawasan (insight). Wawasan itu sendiri muncul ketika ada inspirasi, gagasan baru beserta proses psikologi yang mengawali dan sekaligus mengikuti munculnya inspirasi tersebut.

Pada fase iluminasi ide-ide diungkapkan atau diekspresikan melalui hal-hal yang spesifik, unik dan memiliki nilai kebaruan. Kemampuan untuk mengungkapkan atau mengekspresikan ide-ide ini salah satunya dapat dilakukan dengan banyak berdiskusi, bertanya dan seterusnya. Proses kreativitas pada tahap iluminasi menurut David Campbell (dalam Rusdi, 2017: 268) sebagai tahap AHA. Artinya ini adalah fase ketika siswa sudah menemukan kaitan antara tema dan ide/gagasan sehingga menemukan cara untuk menentukan ide/gagasan sebelum kemudian mengekspresikannya atau mewujudkannya kedalam sebuah objek karya.

Dalam fase iluminasi ini menuntut kemampuan guru untuk dapat merangsang siswa-siswanya mengungkapkan apa saja gagasan baru yang mereka dapatkan dari peristiwa atau pengalaman yang nyata. Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk melanjutkan ide-ide yang telah didapatkan dari pengalaman siswa menjadi sebuah objek kebaruan. Objek dibuat dengan memberi garis

bantu, dan mengembangkan ide tersebut untuk menemukan penyelesaian objek dengan cara mengkaitkan mozaik yang berhubungan dengan tema.

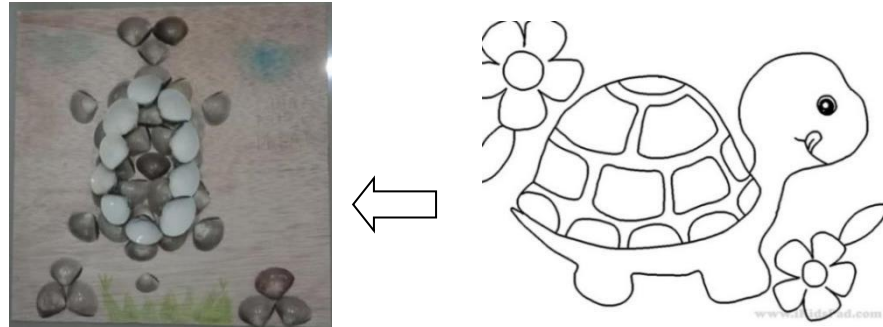
Proses berfikir kreatif terlihat dari langkah-langkah siswa dalam menemukan ide/ gagasan. Usaha tinggi yang dilakukan siswa dalam menemukan ide baru yang berbeda, bermula dari ide yang telah dibuat sebelumnya yaitu ide dari guru dikembangkan dengan inovasi yang ciptakan oleh siswa. Ini artinya siswa dapat menentukan ide baru dengan cara yang tidak baru. Proses berfikir kreatif diantaranya yaitu cara menentukan ide, dalam menentukan ide ternjadi proses memecahkan masalah yang dipengaruhi oleh kemampuan berkarya seni yang dimiliki siswa.



Gambar 4.29 Kebaruan Ide Bunga pada Karya Rifanah dari Ide Bunga Milik Guru (Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Jika dilihat dari pemilihan ide/ gagasan, objek bunga pada karya milik Rifanah merupakan perkembangan dari contoh karya yang diberikan oleh guru. Akan tetapi dalam perwujudannya objek yang di ciptakan memiliki pembaharuan pada gagasannya. Pembaharuan terlihat dari usaha Rifanah untuk menghadirkan suasana dalam karya miliknya. Serta pada bagian bentuk bunga, kelopak bunga diwujudkan dengan inovasi warna. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pada fase

Iluminasi siswa mengembangkan ide yang timbul dari inspirasi menjadi sebuah gagasan baru.



Gambar 4.30 Kebaruan Ide Kura-kura pada Karya Rehan dari Ide kura-kura Milik Guru (Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)

Jika dilihat dari pemilihan ide/ gagasan, objek kura-kura pada karya milik Rehan terinspirasi dari contoh karya yang diberikan oleh guru. Akan tetapi dalam perwujudannya objek yang di ciptakan memiliki pembaharuan pada gagasannya. Pembaharuan terlihat dari usaha Rehan dalam menggambarkan objek kura-kura dengan bentuk kura-kura yang berbeda. Posisi kura-kura diwujudkan dengan posisi terlentang sedangkan milik guru digambarkan dari posisi samping. Hal tersebut menjadi bukti bahwa pada fase Iluminasi siswa mengembangkan ide yang timbul dari inspirasi menjadi sebuah gagasan baru.









4.2.4 Tahap Verifikasi

Tahap verifikasi atau evaluasi pada dasarnya merupakan tahap terakhir dari proses kreatif yang dilakukan siswa. Dalam proses evaluasi semua data dan ide-ide yang sebelumnya telah dipersiapkan, diendapkan dan diekspresikan, diuji kebenaran dan kelayakannya dengan menggunakan 'alat bantu' berupa eksperimen. Dengan kemampuan dan keterampilan kreatif itu nanti akan

diketahui kemampuan seseorang dalam mengelola dan menghubungkan antara gagasan atau ide yang terpisah untuk selanjutnya ide atau gagasan itu dikembangkan menjadi sesuatu yang menarik, inovatif, baru dan unik.

Pada kegiatan berkarya mozaik siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 01, proses evaluasi anak-anak tidak mempermasalahkan hasil kreasi yang didapatkan, anak lebih tertarik menceritakan hasil kreasinya dalam bentuk cerita. Siswa akan mengungkapkan hasil karyanya dengan mengungkapkan pengalaman yang diekspresikan dalam sebuah karya dengan memberikan penekanannya bahwa ini adalah objek yang ada dalam imajinasinya yang divisualisasikan secara sederhana dengan pengayaan karakter anak masing-masing.

Tabel 4.6 Proses Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Sampah Kulit Kerang pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Grinting 1

No .	Tahap Persiapan	Tahap Inkubasi	Tahap Iluminasi	Tahap Verivikasi
1,	 <p>Tahap membuat memilih media kulit kerang</p>	 <p>Tahap membuat sketsa awal pola gambar</p>	 <p>Tahap lanjutan menempelkan media kulit kerang</p>	 <p>Tahap finishing hasil karya mozaik siswa</p>
2,	 <p>Pembagian media gambar ; Triplek 30x30 cm oleh guru</p>	 <p>Tahap membuat sketsa awal pola gambar</p>	 <p>Tahap lanjutan menempelkan media kulit kerang</p>	 <p>Tahap finishing hasil karya mozaik siswa</p>

4.2.5 Penggunaan Media Kulit Kerang

Penggunaan bahan media kulit kerang dilakukan sebagai salah satu upaya melatih kreativitas siswa dengan memanfaatkan bahan alam berupa sampah yang ada di alam sekitar tempat tinggal. Kulit kerang di dapatkan oleh siswa dari para nelayan dan pengepul kerang yang mana terdapat banyak limbah kulit kerang yang tidak digunakan. Hal tersebut menjadi salah satu sarana untuk memenuhi terbentuknya sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya alternatif penggunaan media alam anak memiliki minat yang tinggi untuk berarya mozaik. Alat dan bahan yang sering digunakan siswa berupa kertas dan biji-bijian, kulit kerang dipilih dengan dasar terjangkau serta mudah ditemukan dan ekonomis.

4.2.6 Karakteristik Proses Berkarya Mozaik Pada Siswa

Karakteristik berkarya lebih menekankan pada kebebasan anak dalam menyalurkan ide. Karena pada dasarnya kreativitas membuat karya mozaik adalah kemampuan berolah seni rupa yang diwujudkan dengan keterampilan membuat motif di dasaran gambar, memotong bahan yang akan dilemkan ke motif yang telah dibuat (Hasnawati dan Anggraini, 2016:229).

Guru tidak menekankan pencapaian karya siswa harus bagus atau memenuhi standar pemenuhan unsur dan prinsip dasar mozaik secara keseluruhan, melainkan pada kreasi mozaik sederhana yang melatih keterampilan dalam teknik menempel. Guru membebaskan anak dalam melakukan proses kreatif dengan memiliki kuasa penuh terhadap teknik menempel karya yang akan dibuatnya. Untuk ekspresi diri dalam membuat mozaik harus menekankan kepercayaan diri

dan mengembangkan kreativitas melalui keterampilan menguasai alat dan media yang digunakan waktu membuat mozaik.

Tahap pemilihan media menjadi pembuka jalan kreatif siswa untuk dapat mengungkapkan keinginan bagaimana bentuk karya yang akan dihasilkan. Kebebasan dalam memilih merupakan salah satu konsep memunculkan ide kreatif yang awal ditanamkan pada anak dalam keluarga, hal tersebut sangat mendukung kegiatan berkarya mozaik sehingga memberikan efek nyaman pada anak. Selanjutnya kebebasan anak dalam menentukan objek yang akan dibuat sesuai dengan tema yang telah ditentukan, merupakan bentuk opsi kemampuan anak dalam menentukan ide atau konsep berdasarkan pengalaman anak secara pribadi, sikap ini menunjukkan pembentukan karakter anak yang utuh.

Kreasi mozaik secara sederhana pada kegiatan berkarya mozaik siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1 merupakan karya mozaik yang kurang maksimal dikarenakan dari sebagian besar karya kurang memaksimalkan pemanfaatan bidang yang tersedia, tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga terkesan belum selesai dan terlalu sederhana.

Guru memberikan kebebasan terhadap siswa dalam penggunaan teknik menempel. Sehingga kebanyakan siswa menempel kulit kerang hanya pada pola gambar menggunakan teknik penataan ruang dengan mengedepankan faktor kerapian. Kebebasan siswa dalam mengkombinasikan gambar dengan pewarna (pensil warna) pada latar belakang. Hal tersebut dilakukan mengingat karakteristik kerang yang digunakan memiliki bentuk yang geometris, berukuran cukup besar

dan kaku menjadikan siswa mengalami kesulitan apabila latar belakang karya wajib dipadatkan sesuai dengan prinsip seni mozaik yang sesungguhnya.

4.3 Hasil Kreatif Karya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang Siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1

Setelah kegiatan praktik berkarya seni mozaik dilaksanakan, peneliti memaparkan hasil kreatif karya mozaik dengan media sampah kulit kerang pada siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1 secara deskriptif. Dari jumlah 38 siswa kelas IV B, ada 4 siswa yang tidak mengumpulkan karya karena saat proses pembelajaran berlangsung tidak hadir, sehingga terdapat 34 karya. Kajian yang dilakukan peneliti berupa analisis hasil karya mengenai kreativitas berdasarkan tahapan periodisasi usia anak, tipe bentuk (tipografi), karakteristik kreativitas karya mozaik.

Analisis hasil karya berdasarkan tahapan periodisasi usia anak, dan tipologi gambar berupa tipe visual dan haptic menurut Victor Lowenfeld dan Soesatyo. Sementara itu untuk analisis hasil karya mozaik dengan media kulit kerang berdasarkan karakteristik kreativitas karya mozaik, peneliti berpedoman pada rubrik analisis yang terdiri dari tiga aspek pemilihan aspek ide/gagasan, aspek kualitas visual, dan aspek keterampilan teknik yang disajikan dalam bentuk tabel. Berikut Tabel rubrik analisis karakteristik kreativitas.

No	Aspek Analisis	Indikator
1.	Ide/Gagasan	a. Sesuai Tema Flora dan Fauna b. Orisinalitas

2.	Kualitas Visual	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis mozaik b. Komposisi unsur dan prinsip visual mozaik c. Kecerahan unsur dan prinsip visual mozaik
3.	Keterampilan Teknik	<ul style="list-style-type: none"> a. Penggunaan teknik menempel b. Kerapian menempel

Tabel 4.7 Aspek Analisis Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik
(Sumber : Dokument Guru)

Pada tabel di atas dapat dilihat aspek analisis ide/ gagasan memiliki dua indikator yaitu mengidentifikasi karya berdasarkan ketepatan tema dan keorisinalitas dalam pemilihan *subjek matter*. Selanjutnya yaitu aspek kualitas visual yang memiliki tiga indikator diantaranya (1) mengidentifikasi jenis mozaik berdasarkan fungsi, matra, dan coraknya, (2) mengidentifikasi komposisi unsur dan prinsip visual, (3) keserasian unsur dan prinsip visual dalam hasil karya siswa. Demikian aspek terakhir yaitu aspek keterampilan teknik yang juga memiliki dua indikator yang mengidentifikasi penggunaan teknik dan kerapian menempel media kulit kerang pada karya mozaik siswa.




Hasil karya siswa yang telah di analisis secara rinci berdasarkan ketiga aspek analisis kreatif kemudian dikategorikan menjadi karya dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik dan kurang baik berdasarkan keterpenuhinya semua aspek dan indikator kreativitasnya.




4.3.1 Analisis Karya Berdasarkan Periodisasi Usia Anak dan Tipe Visual Anak

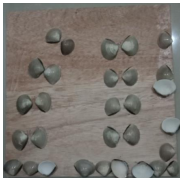
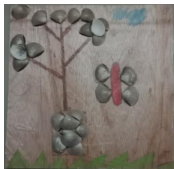
Bentuk objek gambar yang dibuat oleh masing-masing anak memiliki tahap perkembangan yang menyesuaikan tingkat pemahaman anak akan pengetahuan membentuk unsur-unsur yang ada pada karya mozaik. Tingkat pemahaman anak sesuai dengan porsi psikologis perkembangan anak sesuai dengan usianya. Periodisasi usia dapat dibaca dengan menggunakan tanda-tanda struktur objek gambar yang dibuat anak. Pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar usia anak berada pada rentang usia 9-10 tahun dimana dalam tahapan periodisasi gambar anak masuk kedalam Masa Bagan (*Schematic Period*) dan Masa Realisme Awal (*Early Realism Stage*).




Pada masa ini anak-anak mulai memahami suatu yang lebih rasional bukan lagi imajinatif. Bentuk-bentuk gambar mulai mengarah ke bentuk realistik, nampak lebih kaku. Anak semakin kaya akan konsep sehingga besar kemungkinan untuk berekspresi. Pengamatan anak semakin teliti dan sudah mengerti bagaimana hubungan antara dirinya dengan dunia luar, sifat egosentris mulai berkembang, mereka mulai tertarik dengan alam sekitar. Adanya garis horizon sehingga mulai adanya kesan perspektif dan dekorasi pada objek gambar. Ketika menggambar benda anak berusaha agar hasilnya kelihatan tepat seperti aslinya, tepat seperti kenyataan bendanya (Bastomi, 2014: 13). Berikut pembahasan mengenai periodisasi gambar anak dan tipe bentuk gambar (tipologi) pola mozaik anak tema flora dan fauna dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang.


Tabel 4.8 Analisis Karya Mozaik pada Siswa kelas IV di SD Negeri Grinting 1 Berdasarkan Periodisasi dan Tipe Bentuk

No.	Nama	Tema	Karya	Analisis Periodisasi dan tipe bentuk
1.	Aji	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodisasi : Masa bagan (7-9 tahun) pada masa ini akal sudah mulai mempengaruhi gambar anak, gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya structural form dikenal dari kesan bentuk yang disusun berulang-ulang, ukuran sama, jarak sama dengan sedikit kesan warna yang tidak sama.
2.	Ferdiawan	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodisasi : Masa bagan (7-9 tahun) dimasa ini anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Gambar nampak lebih kaku. ● Tipe Bentuk : tipe visual dengan gaya realistik dinamis (organis) ditandai oleh objek berbentuk organis yang berkelompok dalam proporsi wajar yaitu bunga yang dibuat ditengah bidang dengan kelopak yang rimbun.
3.	Regina	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Priodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) perkembangan akal mempengaruhi gambar anak, akan tetapi kecenderungan anak fokus dalam menggambar bagian objek tertentu saja. ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya rhytmical pattern yang ditandai dari objek kelopak bunga yang berbentuk organis yang ditampilkan secara berulang disusun menyebar sampai bidang terisi seluruhnya.



4.	Afifah	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical dimana kesan keindahan terasa diam, suasana objek bunga menjadi sangat kaku dengan goresan garis yang tegak lurus.
5.	Ameliya	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Adanya upaya mendekorasi pada objek gambar. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical dan gaya rhythmic pattern ditandai dari objek bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus dan objek kupu-kupu yang dibuat berulang menyebar mengisi bidang gambar mengelilingi objek tanaman.
6.	Ardhy	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Adanya penemuan



				<p>penggambaran bidang dasar sebagai tempa pijakan (ground).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran 2 objek bunga dengan ukuran dan penempatan sejajar, ekspresi objek lebih tegas, dengan garis-garis objek awan dan rumput yang menguatkan keindahan.
7.	Aulia	-	-	-
8.	Aura	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa bagan (7-9 tahun) pada masa ini akal sudah mulai mempengaruhi gambar anak, gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Adanya garis dasar yang merupakan tempat benda-benda berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya structural form dikenal dari kesan bentuk yang disusun berulang-ulang, ukuran sama, jarak sama dengan sedikit garis letak yang berbeda.
9.	Cipta			
10.	Vidi	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Adanya penemuan penggambaran bidang dasar sebagai tempa pijakan (ground). ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek dengan

				ukuran dan penempatan lebih variatif pada objek bunga dan kupu-kupu, ekspresi objek lebih tegas, dengan garis-garis pada objek awan dan rumput yang menguatkan keindahan.
11.	Furqon	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodeasasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Adanya penemuan penggambaran bidang dasar sebagai tempa pijakan (ground). ● Tipe bentuk : tipe visual realis dinamis dilihat dari objek tanaman dengan objek kupu-kupu memiliki proporsi dan hubungan organis yang wajar.
12.	Gizma	-	-	-
13.	Khoiril	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Priodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) perkembangan akal mempengaruhi gambar anak, akan tetapi kecenderungan anak fokus dalam menggambar bagian objek tertentu saja. ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya rhythmic pattern yang ditandai dari objek kelopak bunga yang berbentuk organis yang ditampilkan secara berulang disusun menyebar sampai bidang terisi seluruhnya.
14.	Luthfia	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Priodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) pada masa ini akal sudah mulai mempengaruhi gambar anak, gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Adanya garis dasar yang merupakan tempat benda-benda berdiri.


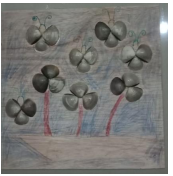
				<ul style="list-style-type: none"> ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical dan structural form dimana kesan keindahan terasa diam, suasana objek kura-kura menjadi sangat kaku dengan goresan garis yang tegak lurus pada tanah, serta kesan objek kupu-kupu yang disusun berulang-ulang, ukuran sama, jarak sama.
15.	Mahdalena	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek memiliki ukuran dan penempatan yang baik, ekspresi objek lebih tegas, dengan pemanfaatan warna dari kedua sisi kulit kerang menjadi sebuah kelopak bunga.
16.	Nazril	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Adanya upaya mendekorasi pada objek gambar. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya




				<p>gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek bunga dan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran dan penempatan yang baik, pemanfaatan warna kulit kerang bagian sebagai pot menambah kesan keindahan.</p>
17.	Nika	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Priodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) perkembangan akal mempengaruhi gambar anak, akan tetapi kecenderungan anak mendekorasi dan fokus dalam menggambar bagian objek tertentu saja. ● Tipe Bentuk : tipe haptic (non visual) kesan ruang tutup menutup dilihat dari kecenderungan penggambaran objek secara tumpang tindih pada posisi disamping kanan atau kiri, ada garis yang seharusnya tak ditampilkan sehingga menutupi objek utama kelopak bunga
18.	Nur	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) pada masa ini akal sudah mulai mempengaruhi gambar anak, gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. akan tetapi kecenderungan anak mendekorasi membuat objek utama menjadi tidak terlihat jelas. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical dan rhytmical pattern dimana kesan keindahan pada objek bunga dan kupu-kupu terasa diam, suasana menjadi sangat kaku dengan goresan garis yang tegak lurus. Serta objek garis yang


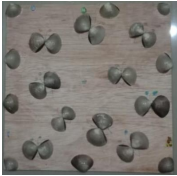
				ditampilkan mengelilingi bidang sampai terisi seluruhnya.
19.	Rasya	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodisasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek kupu-kupu memiliki ukuran dan penempatan lebih variatif, ekspresi objek lebih tegas, pemanfaatan warna pada sayap dan garis-garis pada objek rumput lebih menguatkan keindahan.
20.	Rehan	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodisasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek kura-kura memiliki ukuran dan penempatan yang baik ekspresi objek lebih tegas, pemanfaatan warna kulit kerang pada tempurung dan garis-garis pada

				objek rumput lebih menguatkan keindahan.
21.	Rifanah	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya gaya realistis dinamis (organis) dan gaya statis/lyrical dilihat dari kesan penggambaran objek bunga dan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran dan penempatan yang baik. Gaya statis dilihat dari objek bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus pada objek bunga, penambahan garis-garis warna pada objek matahari dan rumput lebih menguatkan keindahan.
22.	Rinayatun	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Serta adanya garis dasar yang merupakan tempat benda-benda berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya

				<p>gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek tanaman memiliki ukuran dan penempatan yang baik ekspresi objek lebih tegas, pemanfaatan warna kulit kerang pada kelopak dan latar belakang lebih menguatkan keindahan.</p>
23.	Risti	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Priodesasi : Masa bagan (7-9 tahun) pada masa ini akal sudah mulai memengaruhi gambar anak, gambar mulai mengarah ke bentuk-bentuk yang mendekati kenyataan. Akan tetapi kecenderungan anak mendekorasi membuat objek utama menjadi tidak terlihat jelas dan belum selesai. ● Tipe Bentuk : tipe haptic (non visual) dapat dilihat dari kebebasan, spontanitas mengekspresikan objek sesuai individualnya, terlihat ketidakseimbangan antar sayap pada objek kupu-kupu.
24.	Ruli	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Adanya garis pijakan untuk objek berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan



				<p>penggambaran objek jerapah dan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran dan penempatan yang baik ekspresi objek utama lebih tegas, pemanfaatan warna kulit kerang pada kepala kerapah dan sayap kupu-kupu serta penampahan garis-garis warna pada objek awan dan rumput lebih menguatkan keindahan.</p>
25.	Sendi	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Muncul gejala <i>folding over</i> dimana objek digambar secara tegak lurus pada garis dasar. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran 2 objek kura-kura memiliki ukuran dan penempatan sejajar, ekspresi objek lebih tegas, dengan garis bingkai pada bidang.
26.	Suruddin	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Serta adanya garis dasar yang merupakan tempat benda-benda berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek bunga dan kupu-kupu memiliki ukuran dan

				penempatan yang variatif, ekspresi objek lebih tegas dengan objek pot geometris.
27.	Tiani	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Serta adanya garis dasar yang merupakan tempat benda-benda berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical dan gaya rhythmic pattern ditandai dari objek bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus pada objek bunga dan objek kupu-kupu yang dibuat berulang horizontal mengisi bidang gambar disamping objek utama.
28.	Trisna	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. ● Tipe bentuk : tipe visual realis dinamis dilihat dari objek tanaman dengan objek kupu-kupu memiliki proporsi dan hubungan organis yang wajar.
29.	Vika	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu

				<p>hubungan yang logis dengan gambar lain. Serta adanya usaha untuk mendekorasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical ditandai dari objek bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus, serta posisi objek berada di tengah bidang.
30.	Wahyudin	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodeisasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Adanya garis pijakan untuk objek berdiri. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek bunga dan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran dan penempatan yang baik, pemanfaatan warna kulit kerang bagian sebagai pot dan kelopak bunga menambah kesan keindahan.
31.	Yasinta	Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodeisasi : Masa bagan (7-9 tahun) perkembangan akal mempengaruhi gambar anak, akan tetapi kecenderungan anak fokus dalam menggambar bagian objek tertentu saja. ● Tipe Bentuk : tipe visual gaya

				<p>rhythmical pattern yang ditandai dari objek kupu-kupu berbentuk organis yang ditampilkan secara berulang disusun menyebar sampai bidang terisi seluruhnya.</p>
32.	Abdulloh	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek pohon, domba dan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran dan penempatan, ekspresi objek utama lebih tegas, pemanfaatan warna pada objek kaki, langit dan rumput lebih menguatkan keindahan.
33.	Egi	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang.

				<ul style="list-style-type: none"> ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical ditandai dari objek bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus, serta posisi objek berada di tengah bidang, serta pemanfaatan warna pada awan dan matahari menambah keindahan.
34.	Hasya			<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi ● Tipe bentuk : tipe visual realis dinamis dilihat dari objek pohon dengan objek domba memiliki proporsi dan hubungan organis yang wajar, pemanfaatan warna dari 2 sisi kulit kerang sebagai dedaunan.
35.	Ryan	-	-	-
36.	Raffa	Flora		<ul style="list-style-type: none"> ● Periodesasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Adanya garis pijakan untuk berdiri objek. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistis dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek bunga memiliki ukuran dan penempatan yang baik, pemanfaatan warna kulit kerang bagian sebagai kelopak bunga menambah kesan keindahan.

37.	Trida	Flora & Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. Akan tetapi hubungan antar objek kurang tepat. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya realistik dinamis (organis) dilihat dari kesan penggambaran objek kura-kura memiliki garis-garis organis, penambahan garis-garis warna pada objek awan dan rumput lebih menguatkan keindahan namun dilihat dari objek kura-kura dan bunga memiliki kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus pada objek bunga, perbandingan yang tidak seimbang merupakan gaya statis.
38.	Candra	Flora dan Fauna		<ul style="list-style-type: none"> ● Periode sasi : Masa awal realisme (9-12 tahun) pengamatan anak semakin teliti, bentuk mulai mengarah ke realistis tetapi tampak lebih kaku. Anak sudah mulai menggambar objek dalam suatu hubungan yang logis dengan gambar lain. Karakteristik warna mulai dapat perhatian meskipun belum adanya penampilan dalam hal perubahan efek warna dalam terang dan bayang-bayang. ● Tipe bentuk : tipe visual gaya statis/lyrical ditandai dari objek bunga dan kupu-kupu memiliki

				kesan keindahan yang terkesan diam dengan garis tegak lurus, serta posisi objek berada di tengah bidang, serta pemanfaatan warna pada awan dan rumput menambah kesan keindahan.
--	--	--	--	---

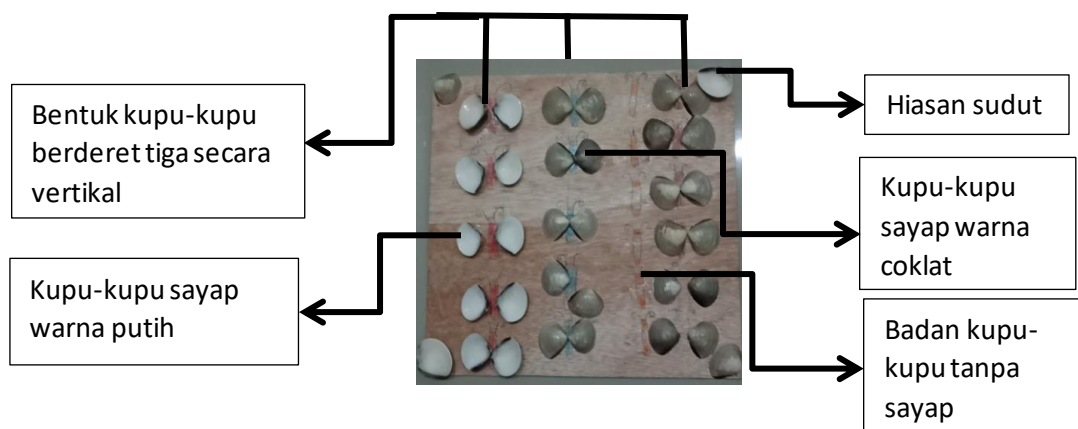
4.3.2 Analisis dari Aspek Bentuk Ungkapan dan Karakteristik Kreativitas

Anak






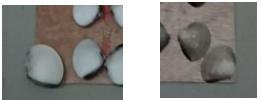
4.3.2.1 Analisis Karya Mozaik Aji



Gambar 4.31 Analisis Karya Mozaik Aji
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.9 Analisis Deskripsi Karya Aji

Gambar	Deskripsi
	Objek kupu-kupu disusun secara vertikal berderet tiga dengan gaya pengulangan bentuk setiap sudut terdapat satu kulit kerang
	Baris pertama objek sayap kupu-kupu warna putih (kerang terbuka) dan badan berwarna merah berderet vertikal kebawah
	Baris kedua sayap kupu-kupu warna coklat (kerang tertutup) dan badan warna biru berderet vertikal kebawah ada satu bagian sayap yang lepas
	Baris keempat sayap kupu-kupu warna coklat (kerang tertutup) dan badan warna merah berderet vertikal kebawah
	Kupu-kupu berwarna merah tanpa sayap berderet vertikal kebawah
	Hiasan sudut pada bidang gambar terdiri dari satu kulit kerang terbuka dan tertutup

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Aji

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Aji merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu fauna dengan kupu-kupu sebagai objek. Bentuk objek kupu-kupu dibuat secara umum yang membedakan karyanya dengan siswa lain terdapat pada penataan objek dalam bidang gambar. Objek ditata empat deret kesamping secara vertikal. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Aji terhadap binatang yang disukainya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Aji merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif.

Unsur atau elemen rupa pada karya Aji terdiri dari garis lengkung dalam bangun oval pada tubuh kupu-kupu, raut organis dari objek kupu-kupu, warna sayap dan tubuh kupu-kupu, serta tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Daripada itu, prinsip yang digunakan yaitu perbandingan/proporsi dan keseimbangan dilihat dari pengulangan atau variasi dan penataan objek kupu-kupu pada bidang gambar .

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), Aji membuat sketsa badan kupu-kupu menggunakan pensil berwarna kemudian di kedua sisi badan kupu-kupu dioleskan lem barulah kulit kerang yang dipilih secara acak ditempel secara langsung di kedua sisi tanpa membuat sketsa terlebih dahulu. Sehingga, dapat dilihat kerapian karya kurang baik, terlihat dari beberapa kulit kerang tidak menempel secara baik sehingga mengalami pergeseran.

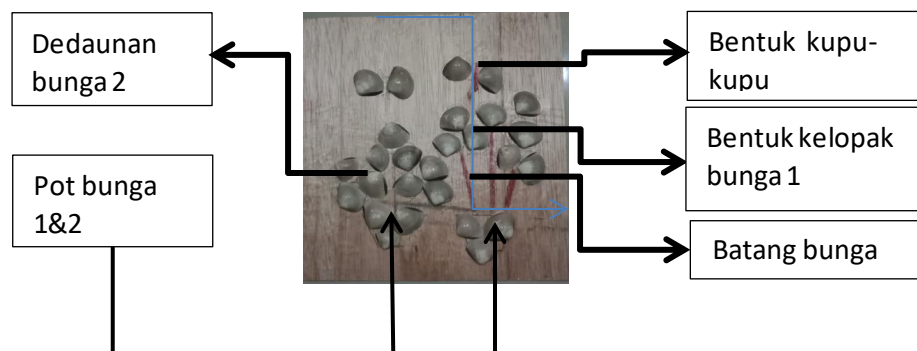
Kreativitas Aji dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan tidak terlihat pemanfaatan bidang yang tersedia terbukti dari, tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang

sehingga terkesan belum selesai dan terlalu sederhana serta pemilihan teknik pengulangan memberikan karya yang dihasilkan kurang menarik.

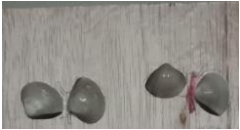


4.3.2.2 Analisis Karya Ferdiawan





Gambar 4.32 Analisis Karya Mozaik Ferdiawan
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.10 Analisis Deskripsi Karya Ferdiawan

Gambar	Deskripsi
	Bagian atas objek kupu-kupu sayap terdiri dari dua buah kulit kerang, badan kupu-kupu warna merah. Kondisi kulit kerang bergeser.
	Objek bunga pertama terdiri dari tiga tangkai dibuat lebih tinggi menggunakan warna coklat,
	Kelopak bunga terdiri dari tiga susunan kulit kerang membentuk kelopak bunga kamboja.

	<p>Objek bunga kedua dibuat tanpa tangkai untuk menghadirkan kesan daun yang rimbun dari kumpulan kulit kerang</p>
	<p>Objek pot dalam setiap bunga berbentuk segitiga tersusun dari tiga kulit kerang</p>

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Ferdiawan

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Ferdiawan merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora dan fauna dengan tumbuh-tumbuhan dan kupu-kupu sebagai objek. Bentuk objek tumbuhan 1 menyerupai bentuk bunga kamboja yang memiliki struktur tiga helai kelopak bunga, objek bunga dilengkapi dengan tangkai dan pot. Sedangkan pada objek tumbuhan 2 interpretasi dari tanaman yang memiliki daun rimbun, bertangkai pendek, tidak berbunga. Kemudian objek kupu-kupu dibuat sebagai objek pendukung yang memiliki kaitan erat dengan bunga sehingga menambah nilai estetik pada karya. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Ferdiawan terhadap simbiosis mutualisme antara tumbuhan dengan kupu-kupu yang ada dilingkungan sekitarnya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Ferdiawan merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Ferdiawan

terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Ferdiawan terdiri dari garis lurus pada batang tumbuhan, raut organis bentuk objek tumbuhan dan kupu-kupu, warna kelopak yang dihasilkan dari kulit kerang dan batang dari pensil warna, serta unsur tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Kemudian, prinsip yang digunakan yaitu perbandingan/proporsi terlihat dari perbandingan besar kecilnya antara tumbuhan dan kupu-kupu yang sesuai, serta prinsip harmonis antar objek, dimana objek tumbuhan selaras dengan objek kupu-kupu.

3. Analisis Keterampilan Teknik

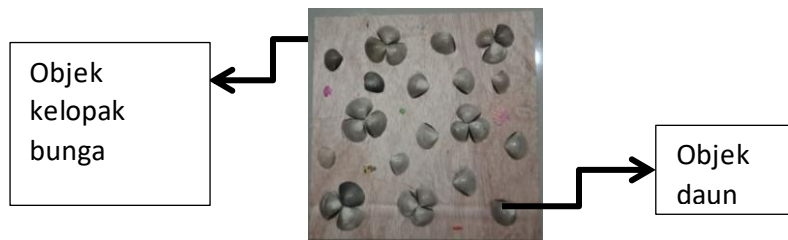
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dengan mengoleskan lem pada permukaan kulit kerang menjadi sebuah objek tumbuhan secara spontan pada bidang gambar tanpa membuat sketsanya terlebih dahulu. Pada proses penyusunan kulit kerang, sketsa tidak dapat tertutup secara penuh karena ukuran kulit kerang dan sketsa yang dibuat tidak sebanding. Sehingga, dapat dilihat kerapian karya kurang baik, terlihat dari beberapa kulit kerang tidak menempel secara baik sehingga mengalami pergesaran.

Kreativitas Fergiawan dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan tidak terlihat pemanfaatan bidang yang tersedia terbukti dari tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga terkesan belum selesai, terlalu sederhana dan kosong.

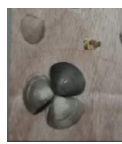

4.3.2.3 Analisis Karya Regina



Gambar 4.33 Analisis Karya Mozaik Regina
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.11 Analisis Deskripsi Karya Regina

Gambar	Deskripsi
	Objek kelopak bunga tersusun dari tiga kulit kerang menyerupai bunga kamboja, terdapat pengulangan bentuk yang diletakkan secara menyebar sehingga bidang terisi penuh
	Objek pendukung divisualkan sebagai daun yang terdiri dari satu kulit kerang, terdapat gaya pengulangan menyebar dalam bidang gambar.

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Regina

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya mozaik milik Regina berjenis flora hal tersebut sesuai dengan tema yang ditentukan, akan tetapi objek yang dipilih hanya pada bentuk keopak

bunga saja. Bentuk kelopak bunga menyerupai bentuk kelopak bunga kamboja terdiri dari tiga kelopak. Selain itu, terdapat objek lain yang terdiri dari satu kulit kerang yang diinterpretasikan sebagai daun. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Regina terhadap keindahan kelopak bunga pada tumbuhan bunga yang ada dilingkungan sekitarnya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Regina merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Regina terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Regina terdiri dari garis lengkung dan raut organis pada bentuk objek kelopak bunga, sedangkan unsur warna pada kelopak yang dihasilkan dari kulit kerang, serta unsur tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu prinsip perbandingan/proporsi dan keseimbangan dilihat dari pengulangan atau variasi dan penataan objek kelopak bunga dan daun pada bidang gambar.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), tiga kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan tempel menjadi bentuk kelopak bunga tanpa membuat sketsa terlebih dahulu. Begitupula pada objek daun, satu

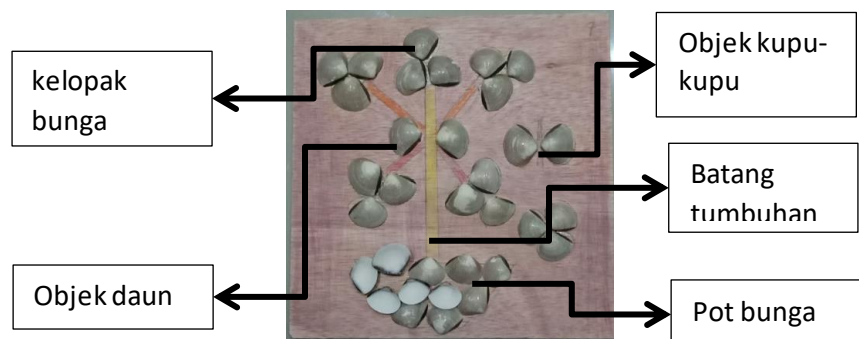
biji kulit kerang ditempel menyebar pada bidang tanpa membuat sketsa terlebih dahulu.

Kreativitas Regina dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, meskipun bidang terkesan penuh akan tetapi objek yang digambarkan sangat sederhana tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang tidak terlihat garis yang membedakan perpindahan unsur rupa. Begitupula dalam pemilihan teknik pengulangan membuat karya yang dihasilkan kurang menarik.






4.3.2.4 Analisis Karya Afifah



Gambar 4.34 Analisis Karya Mozaik Afifah
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.12 Analisis Deskripsi Karya Afifah

Gambar	Deskripsi
	Bentuk kelopak bunga menyerupai bunga kamboja terdiri dari tiga kulit kerang yang disusun tertutup.
	Objek daun diantara kelopak bunga dan batang terdiri dari dua kulit kerang yang tertutup
	Objek kupu-kupu terdiri dari dua kulit kerang yang tertutup dengan tubun berwarna abu-abu masih sketsa
	Objek pot bunga berbentuk trapesium terdiri dari dua jenis kulit kerang, terbuka warna putih dan tertutup warna coklat
	Batang dalam objek tumbuhan diberi warna kuning dengan empat cabang warna merah

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Afifah

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Afifah merupakan bentuk interpretasi dari tema yang telah ditentukan yaitu tumbuh-tumbuhan dan kupu-kupu sebagai objek. Bentuk objek tumbuh-tumbuhan menyerupai bentuk bunga kamboja dimana kelopak bunga terdiri dari 3 kelopak, daun, tangkai dan pot. Kemudian objek kupu-kupu dibuat sebagai objek pendukung yang memiliki kaitan erat dengan bunga sehingga

menambah nilai estetik pada karya. Ide/gagasan karya Afifah terinterpretasi dari bentuk tumbuhan kamboja yang ditemui dilingkungan sekitarnya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Afifah merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Regina terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Afifah terdiri dari garis lurus pada batang tumbuhan, raut organis pada bentuk objek kelopak bunga dan kupu-kupu, unsur warna pada kelopak yang dihasilkan dari kulit kerang dan batang dari pensil warna, serta unsur tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Kemudian, prinsip yang digunakan yaitu perbandingan/proporsi terlihat dari perbandingan tumbuhan dan kupu-kupu yang sesuai pada kenyataan di alam, serta prinsip harmonis antar objek tumbuhan selaras dengan objek kupu-kupu.

3. Analisis Keterampilan Teknik

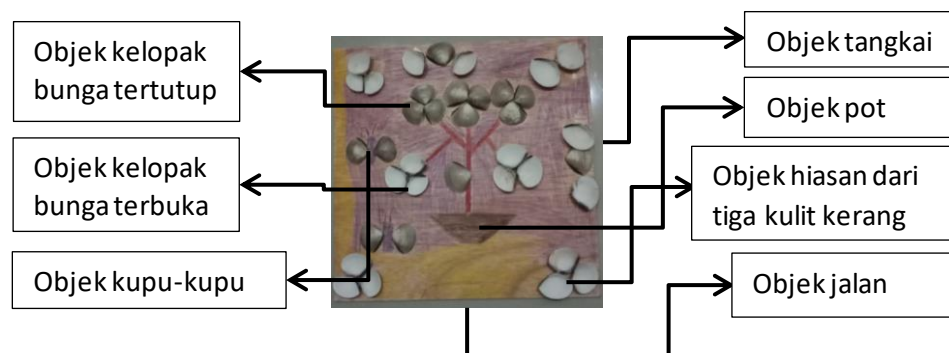
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun menjadi sebuah objek tumbuhan mengikuti pola sketsa yang telah dibuat, pembuatan sketsa dilakukan dengan cukup unik dimana Afifah menjiplak bentuk kulit kerang menjadi bentuk kelopak bunga dan bentuk sayap kupu-kupu. Sehingga, dapat dilihat kerapian karya pada objek sangat baik.

Kreativitas Afifah dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan belum cukup baik, dilihat dari masih banyaknya bidang gambar yang kosong tidak terisi penuh dengan media karya (kulit kerang) seperti halnya prinsip karya mozaik.

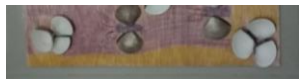

4.3.2.5 Analisis Karya Ameliya




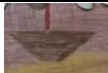




Gambar 4.35 Analisis Karya Mozaik Ameliya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.13 Analisis Deskripsi Karya Ameliya

Gambar	Deskripsi
	Setiap sudut bidang terdapat objek kelopak bunga tersusun dari tiga kulit kerang terbuka berwarna putih
	Objek bunga berada di tengah bidang gambar, terdiri dari satu tangkai bercabang dengan kelopak bunga tersusun dari tiga kulit kerang

	menyerupai bunga kamboja.
	Objek kupu-kupu berada di sisi kiri bidang gambar, terletak di bagian tengah dan bawah.
	Tangkai berwarna merah dengan empat cabang warna merah
	Kelopak bunga terdiri dari tiga kulit kerang, dengan kulit kerang terbuka (putih) dan kulit kerang tertutup (coklat)
	Pot berwarna coklat berbentuk trapesium
	Objek jalan dengan perspektif satu titik hilang menandakan jarak yang jauh
	Hiasan terdiri dari tiga susunan kulit kerang terbuka dan tertutup

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Ameliya

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Ameliya merupakan bentuk interpretasi dari tema yang telah ditentukan yaitu tanaman dan kupu-kupu sebagai objek. Bentuk tanaman dibuat secara baik perwujudan bentuk bunga kamboja terdiri dari tiga kelopak bunga, daun, tangkai dan pot. Pada objek kupu-kupu sayap tersusun dari dua kulit kerang. Usaha Ameliya dalam menghadirkan objek jalan menggunakan perspektif satu titik hilang yang memberi efek ilusi hal tersebut memberi kesan ruang. Namun, dengan menghadirkan banyak ornamen tambahan dilaur objek dirasa sedikit mengganggu.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Ameliya merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Regina terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Ameliya terdiri dari garis lengkung dan raut organis pada pada setiap pola objek, garis lurus pada batang. Unsur warna dalam kelopak bunga dihasilkan dari kulit kerang yang terbuka (putih) dan tertutup (coklat), jika dilihat pada kelopak bunga bagian kelopak yang tertutup berada di bagian atas dan terbuka dibagian bawah menandakan unsur gelap terang sedikit keliru, kemudian unsur tekstur taktil dapat dirasakan dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan pada karya Ameliya yaitu perbandingan/proporsi dan keseimbangan dilihat dari susunan antar objek yang simetris.

3. Analisis Keterampilan Teknik

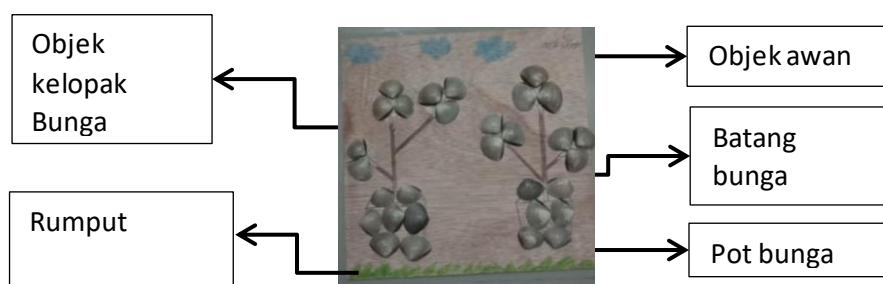
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), tiga kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan tempel menjadi bentuk kelopak bunga dengan mengikuti pola yang telah dibuat terlebih dahulu. Begitupula pada bentuk daun terdiri dari satu biji kulit kerang ditempel pada objek bunga bagian tangkai. Lain hal nya dengan objek pendukung berupa tiga kulit kerang yang disusun tanpa sketsa begitu pula objek pendukung lainnya dibuat secara spontan.

Kreativitas Ameliya dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan tidak terlihat pemanfaatan bidang yang tersedia, meskipun bidang terkesan penuh karena banyaknya objek namun jika dalam prinsip mozaik, karya Ameliya tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga masih banyak bidang yang kosong. Akan tetapi untuk kerapihan dalam teknik menempel cukup baik.


4.3.2.6 Analisis Karya Ardhy







Gambar 4.36 Analisis Karya Mozaik Ardhy
(Sumber : Dokumentasi Penelit, 2019)



Tabel 4.14 Analisis Deskripsi Karya Ardhy

Gambar	Deskripsi
	<p>Objek terdiri dari dua tanaman bunga, kelopak bunga terdiri dari tiga kulit kerang ditempel dengan posisi tertutup</p>

	Objek tangkai dibuat bercabang menggunakan warna coklat menggunakan pensil warna
	Objek pot dalam setiap bunga berbentuk balok yang disusun keatas
	Dibagian atas terdapat tiga objek awan warna biru
	Dibagian bawah terdapat objek rumput warna hijau

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Ardhy

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Ardhy merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora terdiri dari dua objek bunga yang digambar sama. Bentuk objek bunga dibuat menyerupai bunga kamboja sama halnya dengan siswa lain yang terdiri dari kelopak bunga, tangkai dan pot. Akan tetapi yang membedakan karyanya dengan siswa lain terdapat pada pola pot yang dibuat balok tinggi. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Ardhy terhadap tanaman bunga yang diamatinya di lingkungan sekitarnya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Ardhy merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Ardhy terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Ardhy terdiri dari garis lurus pada batang tanaman, raut organik bentuk objek kelopak bunga. Warna pada kelopak yang dihasilkan dari kulit kerang tertutup dan batang, awan, dan rumput dari pensil warna merah, biru dan hijau, serta unsur tekstur taktil yang dirasakan dari susunan kulit kerang. Kemudian prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan dilihat dari susunan antar objek yang simetris.

3. Analisis Keterampilan Teknik

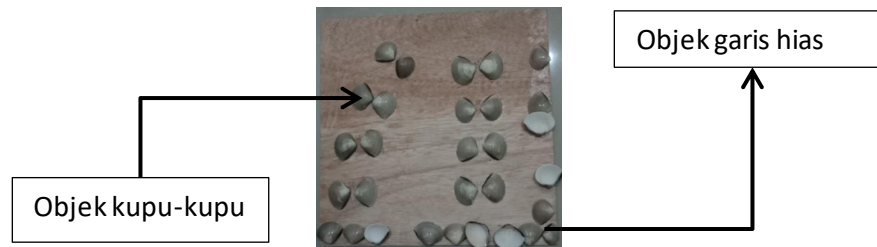
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun menjadi sebuah objek tumbuhan yang telah dibuat sketsa polanya terlebih dahulu kemudian dilakukan penyusunan dan pengeleman. Pada proses penyusunan kulit kerang, sketsa tidak dapat tertutup secara penuh terlihat dalam objek pot. Dalam aspek kerapian teknik menempel karya baik.

Kreativitas Ardhy dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan dalam latar belakang tidak terlihat pemanfaatan bidang, terkesan terlalu sederhana dan kosong.





4.3.2.7 Analisis Karya Aura



Gambar 4.37 Analisis Karya Mozaik Aura
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.15 Analisis Deskripsi Karya Aura

Gambar	Deskripsi
	Objek kupu-kupu tersusun dari dua kulit kerang tertutup, terdapat pengulangan bentuk yang diletakkan secara vertikal kebawah
	Objek kupu-kupu tersusun dari dua kulit kerang tertutup, terdapat pengulangan bentuk yang diletakkan secara garis miring ke kiri atas.
	Objek membentuk garis mengelilingi bidang gambar bagian bawah, terdiri dari kulit kerang terbuka dan tertutup
	Objek membentuk garis mengelilingi bidang gambar bagian samping kiri, terdiri dari kulit kerang terbuka dan tertutup

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Aura

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Aura merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu fauna dengan kupu-kupu sebagai objek. Bentuk objek kupu-kupu dibuat secara

umum yang membedakan karyanya dengan siswa lain terdapat pada penataan objek dalam bidang gambar. Objek ditata dua deret kesamping secara vertikal akan tetapi objek kupu-kupu pertama disusun melengkung kesamping kiri. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Aura terhadap binatang yang ditemuinya di alam.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Aura merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Aura terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

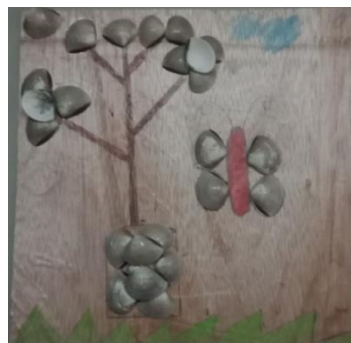
Unsur atau elemen rupa pada karya Aura terdiri dari garis lengkung dan vertika, raut organis dari objek kupu-kupu, warna sayap dari kulit kerang dan tubuh kupu-kupu dari pensil warna, kemudian tekstur taktil dirasakan dari susunan kulit kerang. Daripada itu, prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan dilihat dari pengulangan atau variasi dan penataan objek kupu-kupu pada bidang gambar, objek kupu-kupu baris pertama dibuat melengkung memberi kesan berat sedangkan baris kedua secara vertikal serta terdapat objek lain dari kulit kerang yang mengelilingi bidang gambar memberi kesan berat sehingga seimbang antar kedua sisinya.

3. Analisis Keterampilan Teknik

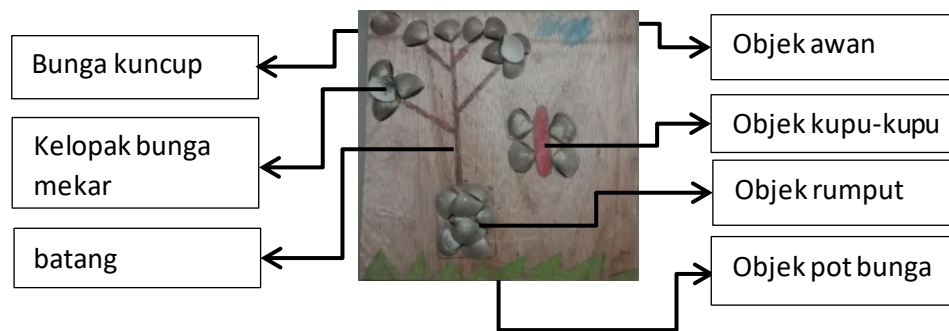
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), Aura membuat sketsa badan kupu-kupu menggunakan pensil berwarna kemudian dikedua sisi badan kupu-kupu dioleskan lem barulah kulit kerang yang dipilih secara acak ditempel secara langsung dikedua sisi tanpa membuat sketsa terlebih dahulu. Sehingga, dapat dilihat kerapian karya kurang baik, sehingga objek pertama disusun secara miring. Objek pendukung pun tidak memiliki kerapian dalam proses penataan kulit kerang.

Kreativitas Aura dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan tidak terlihat pemanfaatan bidang yang tersedia terbukti dari, tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga terkesan belum selesai dan terlalu sederhana serta pemilihan teknik pengulangan memberikan karya yang dihasilkan kurang menarik.

4.3.2.8 Analisis Karya Vidi



Gambar 4.38 Analisis Karya Vidi
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.16 Analisis Deskripsi Karya Vidi

Gambar	Deskripsi
	Objek tanaman dengan satu batang bercabang lima
	Kelopak bunga disusun dengan teknik tumpang tindih, dibagian atas kulit kerang terbuka memberi kesan bunga mekar
	Kelopak bunga disusun dari satu kulit kerang menutup memberi kesan bunga sedang kuncup
	Batang tanaman memiliki cabang lima ranting masing-masing memiliki kelopak bunga yang mekar atau kuncup
	Objek kupu-kupu digambarkan raksaksa dengan memiliki empat ruas sayap, dua dikiri dan dua dikanan
	Objek pot disusun dengan teknik tumpang tindih memberi kesan kokoh dalam menopang tanaman
	Objek awan warna biru
	Dibagian bawah objek rumput warna hijau

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Vidi

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Vidi merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora dan fauna dengan objek bunga, kupu-kupu dan awan. Bentuk objek bunga dibuat secara umum terdiri dari kelopak bunga, tangkai dan pot. Akan tetapi yang membedakan karyanya dengan siswa lain terdapat pada teknik tumpang tindih dalam menempel kulit kerang pada objek kelopak bunga, dibagian atas kulit kerang terbuka memberi kesan bunga mekar. Adapun objek yang disusun dari satu kulit kerang divisualkan sebagai bunga yang sedang kuncup. Kemudian pada objek kupu-kupu sayap disusun menggunakan empat kulit kerang. Hal tersebut merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Egi terhadap variasi kelopak pada tanaman bunga yang ditemukannya di alam.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Vidi merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Vidi terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Vidi terdiri dari garis lurus pada batang tanaman, raut organ bentuk kelopak bunga dan sayap kupu-kupu. Warna pada kelopak dihasilkan dari kulit kerang tertutup dan terbuka, sedangkan pada warna awan, rumput, batang dan tubuh kupu-kupu dari pensil warna biru, hijau,

coklat dan merah. Terakhir unsur tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu proporsi terlihat baik antar elemen bunga yaitu kelopak bunga diatas di gambar lebih ringan dengan satu kulit kerang sedangkan kelopak bagian bawah digambar lebih berat dengan empat kulit kerang. Akan tetapi untuk proporsi kupu-kupu dan bunga terlihat tidak baik dikarenakan objek kupu-kupu lebih besar daripada elemen bunga seperti batang maupun kelopak bunga.

3. Analisis Keterampilan Teknik

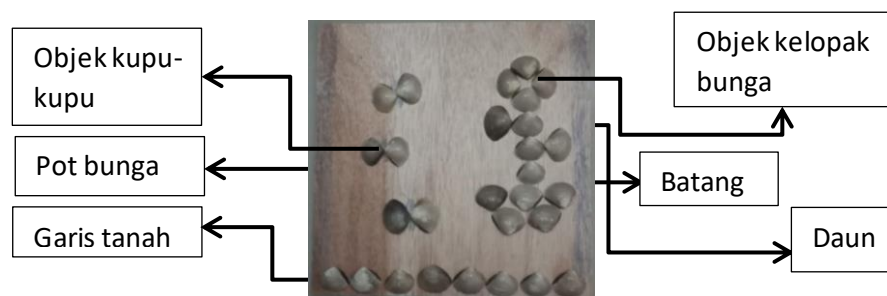
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan dilem menjadi sebuah kelopak bunga sesuai dengan pola yang telah dibuat sketsanya terlebih dahulu. Pada proses penyusunan kulit kerang kerapihan sangat diperhatikan terlihat dari kokohnya kulit kerang yang ditempelkan diatas pada objek kelopak bunga sehingga tidak bergeser dan terlepas begitupula susunan kulit kerang pada objek lain seperti kupu-kupu dan pot.

Kreativitas Vidi dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik dalam teknik menempel pada indikator kerapihan dan indikator ide gagasan. Akan tetapi jika dilihat dari prinsip seni mozaik dinilai kurang, terlihat dari tidak semua bidang gambar diisi tempelan kulit kerang sehingga karya mozaik terkesan terlalu sederhana dan kosong pada latar belakang, Dengan demikian Vidi dirasa tidak memanfaatkan bidang gambar secara baik.






4.3.2.9 Analisis Karya Furqon




Gambar 4.39 Analisis Karya Furqon
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.17 Analisis Deskripsi Karya Furqon

Gambar	Deskripsi
	Objek kupu-kupu tersusun dari dua kulit kerang tertutup, terdapat pengulangan bentuk yang diletakkan secara zigzag keatas
	Objek tanaman disisi kanan terdiri dari satu bunga, daun, batang dan pot
	Kelopak bunga terdiri dari susunan empat kulit kerang
	Daun menempel di batang terdiri dari satu kulit kerang dan batang disusun dari kulit kerang secara vertikal
	Pot bunga berbentuk jajar genjang disusun dari lima kulit kerang

	<p>Dibagian bawah terdapat susunan kulit kerang memanjang mengikuti lebar bidang gambar sebagai tanah</p>
---	---

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Furqon

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Furqon merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora dan fauna dengan kupu-kupu dan bunga sebagai objek. Bentuk objek kupu-kupu dan bunga dibuat secara umum. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Furqon dalam mengamati bunga matahari dimana Furqon menyusun kulit kerang melingkar dengan memberi ruang kosong di tengah .

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Furqon merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Furqon terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Furqon terdiri dari garis lengkung, raut organis dari objek tanaman dan kupu-kupu, unsur warna pada semua objek dihadirkan dari warna dasar kulit kerang. Terakhir unsur tekstur taktil yang dapat dirasakan dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip rupa yang digunakan yaitu proporsi antara objek bunga dan kupu-kupu. Kemudian prinsip

keseimbangan radial dimana pengulangan kulit kerang pada bentuk kelopak bunga yang diterpakan memusat pada satu titik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

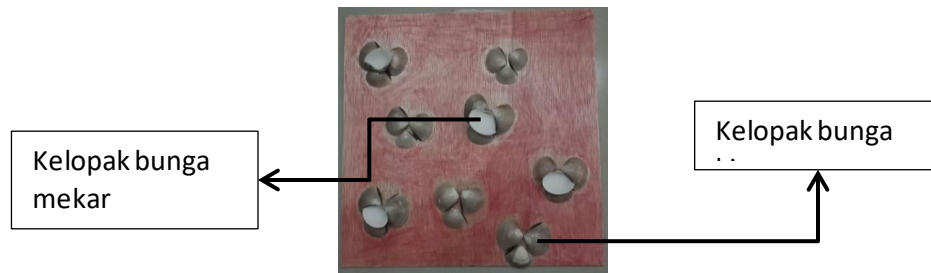
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), Furqon menyesuaikan sektsa pola bunga yang telah dibuat terlebih dahulu baru ditemplei kulit kerang, akan tetapi untuk bentuk kupu-kupu dibuat secara spontan langsung membuat objek tanpa membuat sketsa secara keseluruhan. Sehingga, dapat dilihat kerapian karya cukup baik, hanya saja pada objek kupu-kupu dibuat secara miring.

Kreativitas Furqon dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan tidak terlihat pemanfaatan bidang yang tersedia terbukti dari, tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga terkesan belum selesai dan terlalu sederhana serta pemilihan teknik pengulangan memberikan karya yang dihasilkan kurang menarik.



4.3.2.10 Analisis Karya Khoiril



Gambar 4.40 Karya Mozaik Khoiril
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.18 Analisis Deskripsi Karya Khoiril

Gambar	Deskripsi
	Objek kelopak bunga memanfaatkan teknik tumpang tindih memberi kesan bunga mekar
	Objek kelopak bunga posisi kulit kerang menutup memberi kesan bunga kuncup

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Khoiril

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Khoiril merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora dengan objek kelopak bunga. Bentuk objek bunga interpretasi dari kelopak bunga matahari. Kulit kerang pada objek kelopak bunga, dibagian atas kulit kerang dibiarkan terbuka memberi kesan bunga mekar. Adapun objek yang disusun dengan kulit kerang menutup kerang divisualkan sebagai bunga yang sedang kuncup. Hal tersebut merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Egi terhadap variasi kelopak pada tanaman bunga yang ditemukannya di alam.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Khoiril merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Khoiril terletak pada

teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Khoiril terdiri dari garis lengkung, raut organis bentuk kelopak bunga dan sayap kupu-kupu. Warna alami dari kulit kerang dan latar belakang warna merah dari pensil warna, unsur tekstur taktil dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu prinsip keseimbangan dari pengulangan atau variasi objek kelopak bunga diterapkan. Kemudian prinsip keseimbangan radial yaitu susunan dari motif kelopak bunga lebih menonjol pada bidang gambar.

3. Analisis Keterampilan Teknik

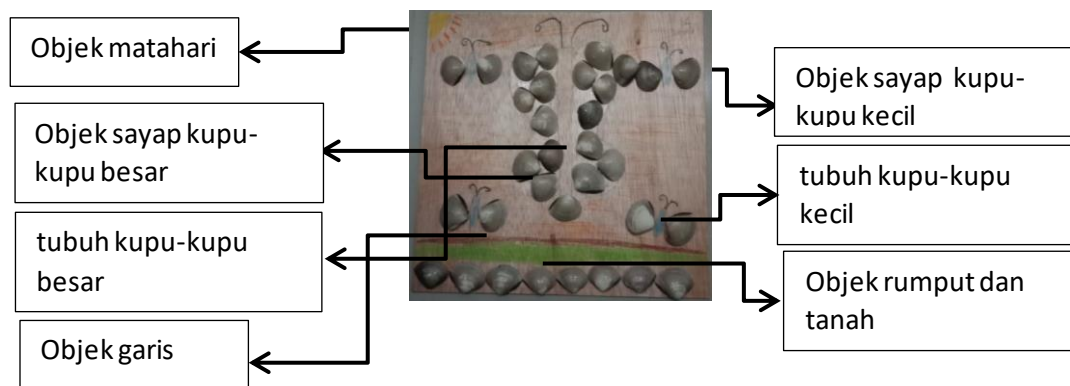
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan dilem menjadi sebuah kelopak bunga tanpa membuat sketsa pola terlebih dahulu. Pada proses penyusunan kulit kerang kerapian sangat diperhatikan terlihat dari kulit kerang pada objek kelopak bunga tidak bergeser dan terlepas meskipun ditempelkan diatas. Penataan objek yang menyebar pada bidang gambar memberi kesan seimbang.

Kreativitas Vidi dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, dalam teknik menempel pada indikator kerapian menempel. Akan tetapi objek gambar sangat sederhana sehingga bidang gambar tidak dapat diisi tempelan kulit kerang secara penuh sehingga jika dilihat dari prinsip seni mozaik dinilai kurang. Dengan demikian Khoiril dirasa tidak memanfaatkan bidang gambar secara baik.



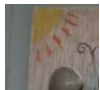
4.3.2.11 Analisis Karya Luthfia




Gambar 4.41 Analisis Karya Luthfia
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.19 Analisis Deskripsi Karya Luthfia

Gambar	Deskripsi
	Objek kupu-kupu kecil, sayap terdiri dari dua kulit kerang dan badan warna biru
	Objek kupu-kupu besar, sayap terdiri dari susunan beberapa kulit kerang menjadi dua ruas sayap kemudian untuk badan tidak berwarna terkesan belum selesai
	Matahari warna kuning di pojok kiri atas

	<p>Objek pendukung tanah rumput dan bebatuan yang diberi warna dengan pensil warna coklat, hijau dan untuk bebatuan dari susunan kulit kerang kesamping</p>
---	---

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Luthfia

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Luthfia merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan yaitu flora dan fauna dengan objek kupu-kupu. Bentuk objek dibuat dengan dua ukuran besar dan kecil, besar satu berada di tengah bidang kemudian kecil berjumlah empat berada di keempat sudut sisi kupu-kupu besar. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Luthfia terhadap bunga yang diamatinya di lingkungan sekitar dimana sayap kupu-kupu beruas satu pada kupu-kupu kecil dan beruas dua pada kupu-kupu besar.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Luthfia merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Luthfia terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Luthfia terdiri dari garis lengkung dan lurus, raut organik pada bentuk objek kupu-kupu. Warna kelopak yang dihasilkan dari warna alami kulit kerang ada yang gelap dan sedikit terang serta warna pada

objek tanah rumput dari pensil warna coklat dan hijau. Unsur ruang, kesan ruang semu terlihat dari tubuh kupu-kupu yang dibuat sengaja tidak ditempel kulit kerang atau dibiarkan kesan kosong. Terakhir tekstur taktil yang dirasakan dari susunan kulit kerang. Daripada itu, prinsip perbandingan/proporsi terlihat dari objek kupu-kupu diletakkan tepat di tengah bidang gambar kemudian objek kupu-kupu kecil diletakkan di setiap sisi kanan dan kiri atas, kanan dan kiri bawah sayap kupu-kupu. Selain prinsip perbandingan, terdapat prinsip keseimbangan simetris hal ini karena objek pada sisi kanan dan kiri serta atas dan bawah bidang gambar sama. Dengan demikian prinsip dalam karya milik Luthfia tersusun secara baik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan dilem menjadi sebuah kelopak bunga sesuai dengan pola yang telah dibuat menggunakan pensil yang kemudian ditempelkan kulit kerang menjadi bentuk kupu-kupu. Dalam proses menempel kulit kerang Luthfa melakukannya dengan cukup baik terlihat dari kulit kerang yang tersusun rapi membentuk pola yang diinginkan. Kemudian, pada objek pendukung juga dihadirkan melalui sketsa yang diwarnai menggunakan pensil warna, coklat untuk tanah, hijau untuk rumput dan kuning untuk matahari.

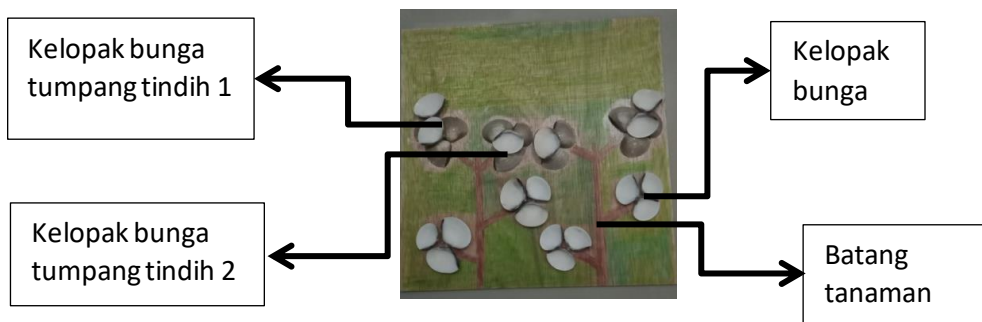
Kreativitas Luthfia dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang maksimal, dikarenakan terlihat dari tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang terutama pada objek kupu-kupu besar sehingga, karya mozaik terkesan terlalu sederhana dan kosong pada latar

belakang, dengan demikian Luthfia dirasa tidak memanfaatkan bidang gambar secara baik.




4.3.2.12 Analisis Karya Mahdalena





Gambar 4.42 Analisis Karya Mozaik Mahdalena
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.20 Analisis Deskripsi Karya Mahdalena

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk dua bunga yang sama persis
	Bagian bawah bentuk kelopak disusun dari tiga kulit kerang terbuka (putih)
	Bagian atas bentuk kelopak bunga disusun secara tumpang tindih dari lima kulit kerang, bagian bawah tertutup dan bagian atas terbuka

	<p>Bagian atas bentuk kelopak bunga disusun secara tumpang tindih dari lima kulit kerang, bagian bawah tertutup dan bagian atas terbuka</p>
	<p>Objek batang memiliki empat cabang diberi warna coklat tua</p>

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Mahdalena

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Mahdalena merupakan bentuk interpretasi dari tema flora yang telah ditentukan yaitu tanaman bunga sebagai objek. Bentuk objek tanaman terdiri dari 3 susunan kelopak yang berbeda yaitu; tiga dan lima kulit kerang. Objek yang dibuat lebih fokus pada keindahan kelopak bunga yang dibuat dengan susunan berbeda. Latar belakang warna hijau sangat serasi dengan objek sehingga karya mozaik terlihat sangat hidup. Ide/gagasan karya Mahdalena terinterpretasi dari bentuk bunga yang ditemui di alam sekitar dengan keanekaragaman kelopaknya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Mahdalena merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Mahdalena terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Mahdalena terdiri dari garis lurus pada batang tumbuhan, raut organik pada bentuk objek kelopak bunga, unsur warna pada kelopak yang dihasilkan dari kulit kerang, batang dan latar belakang dari pensil warna coklat tua dan hijau. Dari unsur warna kesan gelap terang, kelopak yang terbuka semua menandakan cukup cahaya sedangkan kelopak tertutup merupakan kelopak dengan sedikit pencahayaan, terakhir unsur tekstur taktil (timbul) dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu perbandingan/proporsi terlihat dari objek tanaman yang dibuat besar memenuhi bidang sehingga tidak terlihat pot maupun daun berfokus pada kelopak bunga.

3. Analisis Keterampilan Teknik

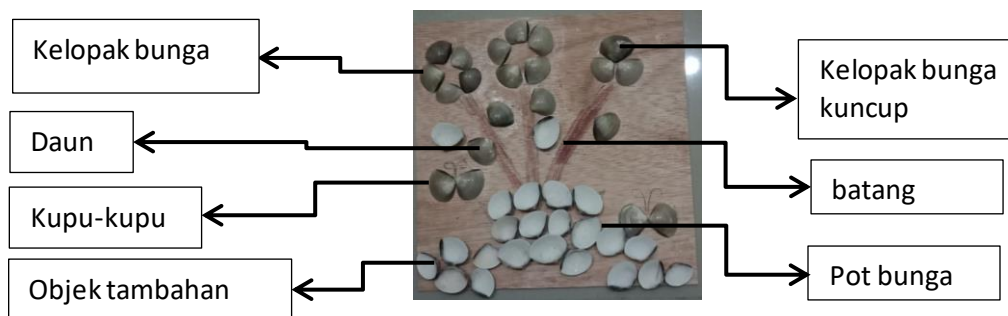
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, kulit kerang dipilih secara acak kemudian ditempel mengikuti pola yang telah dibuat. Dalam membuat kelopak kulit kerang dibagi menjadi terbuka dan tertutup, kerang yang tertutup ditempel terlebih dahulu kemudian di atasnya ditempel kulit kerang yang tertutup, hal tersebut menjadi usaha yang baik. Teknik tersebut terlihat sangat mudah, terlihat dari kerapian dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan karya.

Kreativitas Mahdalena dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Mahdalena memilih untuk memberikan warna tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media.

4.3.2.13 Analisis Karya Nazril





Gambar 4.43 Analisis Karya Mozaik Nazril
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.21 Analisis Deskripsi Karya Nazril

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk bunga, kelopak bunga dibuat dari lima kulit kerang, berbentuk bulat ditengahnya dibiarkan kosong menyerupai bunga matahari
	Satu kelopak bunga dibuat dengan tiga kulit kerang
	Objek bentuk kupu-kupu dibuat dengan dua kulit kerang, ada disisi kiri dan sisi kanan bawah
	Pot bunga dibuat trapesium dengan kulit kerang terbuka menghasilkan warna putih

	<p>Bentuk daun terdiri dari satu kulit kerang yang ditempel pada setiap batang bunga posisi tertutup namun satu terbuka</p>
	<p>Dibagian bawah terdapat objek tambahan berupa susunan kulit kerang tanpa arah</p>

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Nazril

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Nazril merupakan bentuk interpretasi dari tema yang telah ditentukan yaitu flora dan fauna, memilih tanaman bunga dan kupu-kupu sebagai objek. Ide tersebut sangat umum terlihat dari banyaknya siswa dengan ide karya serupa, yang membedakan karya Nazril terinterpretasi dari bentuk bunga matahari lengkap dengan pot dan kupu-kupu sebagai bentuk kepekaan terhadap ekosistem.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Nazril merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Nazril terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Nazril terdiri dari garis lengkung pada batang tumbuhan, raut organik pada bentuk objek kelopak bunga dan sayap kupu-kupu, unsur warna pada kelopak, kupu-kupu dan pot yang dihasilkan dari kulit kerang, batang dari pensil warna coklat tua. Dari unsur warna menghasilkan

kesan gelap terang, Pada bagian atas gambar kulit kerang disusun tertutup sehingga berwarna coklat yang seolah-olah memiliki sedikit pencahayaan, sedangkan dibagian objek dihasilkan dari kulit kerang terbuka menandakan cahaya yang cukup. Hal ini dirasa sedikit keliru namun upaya Nazril menghadirkan unsur gelap terang dapat dihargai selanjutnya, unsur tekstur taktil (timbul) dari susunan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu perbandingan/proporsi terlihat besar kecilnya pada elemen bunga dengan kupu-kupu. Lain halnya pada prinsip keseimbangan, pada elemen bunga digambarkan kelopak bagian kanan lebih ringan dari kedua kelopak lainnya sehingga banyak memberi ruang kosong,

3. Analisis Keterampilan Teknik

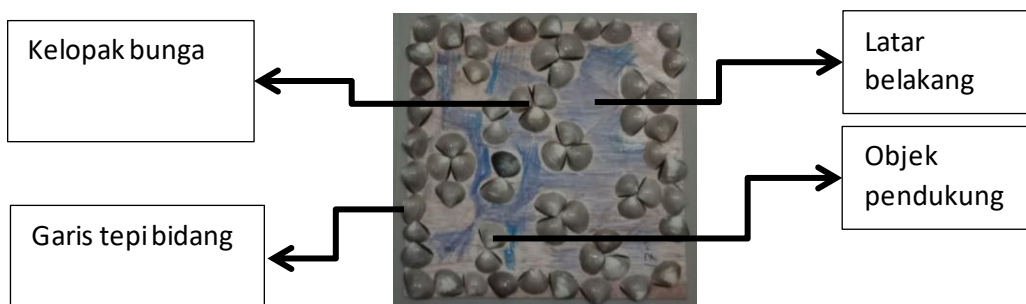
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang dipilih secara acak kemudian ditempel mengikuti pola yang telah dibuat secara keseluruhan. Teknik menempel dilakukan secara baik akan tetapi terdapat beberapa susunan kulit kerang yang ditempel tanpa pola pada bagian bawah bidang gambar sehingga terlihat sangat tidak rapih.

Kreativitas Nazril dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang, aspek kerapihan sangat kurang banyak bidang yang tidak terisi sehingga memberi kesan kosong dan tidak menarik.




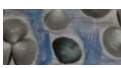
4.3.2.14 Analisis Karya Nika



Gambar 4.44 Analisis Karya Mozaik Nika
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.22 Analisis Deskripsi Karya Nika

Gambar	Deskripsi
	Objek bentuk kelopak bunga terdiri dari tiga kulit kerang
	Bentuk pendukung dari dua kulit kerang
	Garis tepi yang mengelilingi bidang gambar terdiri dari susunan kulit kerang
	Latar belakang gambar berwarna biru

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Nika

1. Analisis Ide/gagasan

Dilihat dari hasil karya mozaik milik Nika ide/ gagasan yang dipilih cukup berbeda, Nika memilih membuat objek berbentuk kelopak bunga. Meskipun berbeda namun karya milik Nika terlihat kurang menarik karena objek tidak terlihat jelas. Ide/gagasan karya Nika merupakan interpretasi dari tema yang telah ditentukan yaitu flora.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Mahdalena merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Mahdalena terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

unsur atau elemen rupa pada karya Nika terdiri dari unsur raut organis bentuk kelopak bunga, namun raut tergambar kurang jelas. Garis lengkung tergambar dari bentuk kelopak bunga yang dihasilkan dari susunan kulit kerang. Unsur warna hadir dalam bentuk kelopak bunga dihasilkan dari warna alami kulit kerang, unsur warna terdapat pada latar belakang yang wujudkan dengan warna biru. Terakhir unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang pada karya miliknya. Selain unsur, prinsip yang dihadirkan yaitu keseimbangan dilihat dari pengulangan objek

bentuk kelopak bunga. Ada beberapa kulit kerang yang dibuat sebagai objek tambahan, namun dirasa tidak membantu karya menjadi sebuah karya yang menarik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

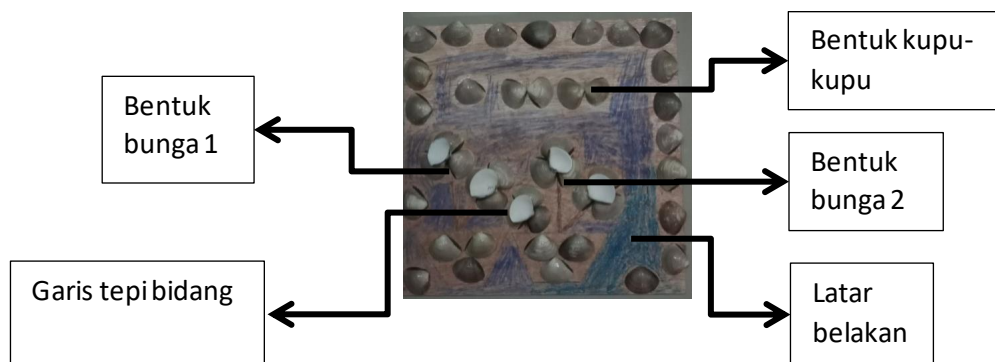
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), karya ditempel secara langsung tanpa membuat pola terlebih dahulu. Pada teknik menempel Nika melakukan dengan cara memberi lem pada kerang selanjutnya kerang ditempel langsung mengikuti imajinasi bentuk kelopak bunga yang akan dibuatnya. Teknik menempel dilakukan secara kurang rapi sehingga karya terlihat kurang menarik.

Kreativitas Nika dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang baik, Nika memilih untuk memberikan warna pada latar belakang tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media, pemberian warna pun tidak maksimal sehingga terlihat sangat tidak rapih.





4.3.2.15 Analisis Karya Nur



Gambar 4.45 Analisis Karya Mozaik Nur
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.23 Analisis Deskripsi Karya Nur

Gambar	Deskripsi
	Objek tanaman 1 dan 2 memiliki bentuk sama persis terdiri dari tiga tangkai bunga dan pot bentuk trapesium
	Bagian atas objek kupu-kupu 2 ekor terdiri dari dua kulit kerang sebagai sayap
	Terdapat garis tepi yang mengelilingi bidang terdiri dari susunan kulit kerang yang disusun sejajar
	Latar belakang warna biru

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Nur

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Nur merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu tanaman bunga dan kupu-kupu sebagai objek. Ide/gagasan yang dipilih cukup sama dengan siswa lain, Nur memilih membuat objek berbentuk tanaman bunga di dalam pot dengan kupu-kupu. Hanya saja yang

berbeda Nur menghadirkan objek tambahan berupa susunan kulit kerang yang mengelilingi bidang gambar membentuk bingkai namun hanya memberi kesan berantakan karena tersusun secara tidak rapi.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Nur merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Mahdalena terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Nur terdiri dari garis lurus pada batang tumbuhan, unsur raut organis pada objek kelopak dan pot bunga yang dihadirkan dari susunan kulit kerang. Objek lain berupa kupu-kupu diwujudkan kurang jelas sehingga tidak dapat terdefiniskan secara baik. Garis lengkung tergambarkan dari bentuk kelopak bunga, pot bunga dan beberapa objek pendukung lain yang dihasilkan dari susunan kulit kerang. Unsur warna hadir dalam bentuk kelopak bunga dihasilkan dari warna alami kulit kerang tahu itu sendiri. Serta terdapat unsur warna pada latar belakang yang wujudkan dengan warna biru. Selain ketiga unsur tersebut Nur menghadirkan unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang pada karya miliknya.

Selain unsur, prinsip yang prinsip yang dapat terlihat dari karya Nur yaitu prinsip keseimbangan terlihat dari pengulangan susunan kulit kerang yang diterapkan memiliki keseimbangan asimetris. Susunan kulit kerang yang dibuat

sebagai objek tambahan tersebut dirasa tidak membantu karya menjadi sebuah karya yang menarik. Selain itu prinsip perbandingan/proporsi pada objek pot yang tidak terlalu besar dibanding dengan objek bunga.

3. Analisis Keterampilan Teknik

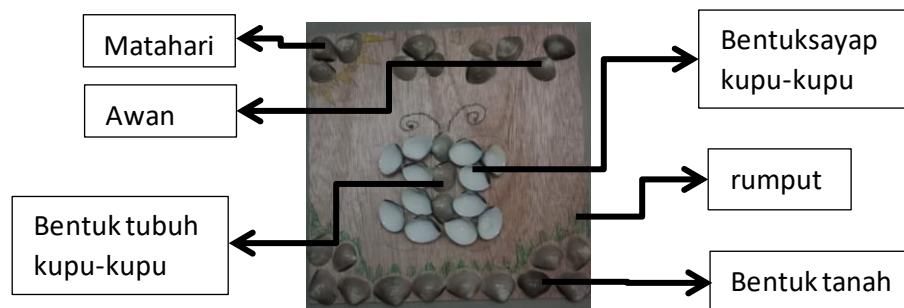
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, dalam berkarya Nur membuat sketsa pola pada objek bunga saja, objek lain dibuat secara spontan tanpa membuat pola terlebih dahulu. Pada teknik menempel Nur melakukan dengan cara memberi lem pada pola bunga kemudian kulit kerang ditempel menyesuaikan pola. Namun pada objek lain lem di letakkan pada kulit kerang selanjutnya kerang ditempel langsung mengikuti imajinasi bentuk kupu-kupu yang akan dibuatnya. Teknik menempel dilakukan secara rapi pada objek bunga, akan tetapi tidak pada sebagian objek pendukung lain sehingga karya terlihat kurang menarik.

Kreativitas Nur dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Nur memilih untuk memberikan warna tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media.

4.3.2.16 Analisis Karya Rasya





Gambar 4.46 Analisis Karya Mozaik Rasya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.23 Analisis deskripsi karya Rasya

Gambar	Deskripsi
	Objek kupu-kupu berada ditengah bidang memiliki kerapihan yang baik
	Bagian sayap kupu-kupu terdiri dari kulit kerang terbuka berwarna putih disisi kanan dan kiri
	Bagian tubuh kupu-kupu terdiri dari kulit kerang tertutup
	Bagian bawah objek rumput warna hijau dan tanah dari susunan kulit kerang

	Objek awan disusun dari tiga kulit kerang
	Objek matahari disudut kiri atas tersusun dari tiga kulit kerang

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Rasya

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Rasya merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu kupu-kupu sebagai objek. Pada bentuk objek kupu-kupu Rasya membiarkan beberapa bagian sketsa tidak di tempel kulit kerang hal ini karena Rasya menginginkan bentuk sayap yang lebih lentur tidak kaku. Hal ini dikarenakan sifat kulit kerang yang sudah kaku. Bentuk rumput dibuat menyatu penuh dengan tanah.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Rasya merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Rasya terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Rasya terdiri dari garis lengkung pada seluruh objek, unsur raut organis pada objek kupu-kupu, dan awan yang dihadirkan dari susunan kulit kerang. Unsur warna hadir dalam bentuk pada ujung atas rumput dengan pensil warna hijau dan warna pada objek kupu-kupu

pada bagian sayap dan tubuh dari warna kulit kerang itu sendiri. Selanjutnya, Rasya menghadirkan unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang pada karya miliknya. Selain unsur, prinsip proporsi simentris yang dihasilkan terlihat sangat tegas sehingga keseimbangan objek pada bidang gambar menjadi sangat baik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

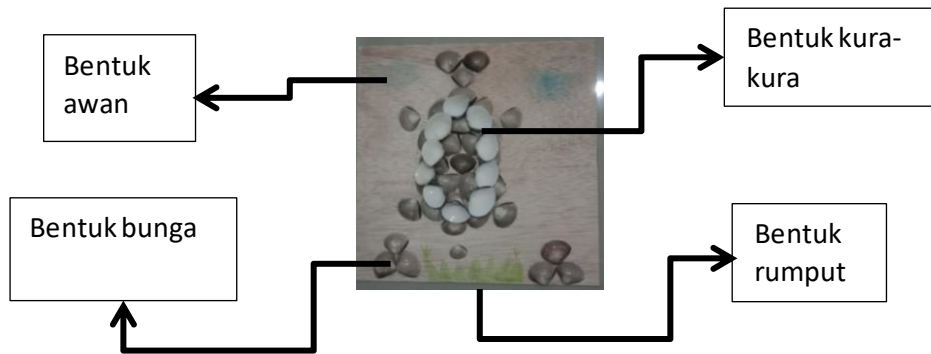
Secara keseluruhan bila diperhatikan karya mozaik milik Rasya tergolong karya yang baik. Kulit kerang menempel dengan rapih pada setiap bagian. Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, Rasya membuat sketsa pola pada secara keseluruhan kemudian dilem dan diratakan mengikuti pola yang telah dibuat, hanya saja pada bagian sayap ada bagian yang tidak tertutup kulit kerang. Rasya sengaja melakukannya agar kesan lentur pada sayap tidak menjadi kaku.

Kreativitas Rasya dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan baik, hal ini terlihat dari pemilihan ide/ gagasan yang berbeda dari siswa lain. penyusunan kulit kerang secara rapi dan memperhatikan unsur warna meskipun kulit kerang memiliki warna alam yang natural. Akan tetapi masih banyak bidang kosong yang terlihat dikarenakan tidak menempelkan kulit kerang pada bidang gambar secara penuh.




4.3.2.17 Analisis Karya Rehan






Gambar 4.47 Analisis Karya Mozaik Rehan
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.25 Analisis Deskripsi Karya Rehan

Gambar	Deskripsi
	Objek utama kura-kura dengan tempurung, kaki, kepala dan ekor
	Bagian tempurung memiliki perbedaan warna yang dihasilkan dari warna kulit kerang, yang membedakan teknik menempel terbuka dan tertutup
	Bentuk kepala dibuat dengan kulit kepala tertutup

	Dibagian atas objek awan warna biru
	Bagian bawah rumput warna hijau
	Objek bunga dibagian bawah

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Rehan

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Rehan merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu kura-kura dan rumput sebagai objek. Jika dilihat dari habitatnya antar objek tidak memiliki keterkaitan, karena kura-kura seharusnya hidup di air. Akan tetapi Rehan mampu menghadirkan bentuk kura-kura menjadi bentuk objek yang baik dan rapih.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Rehan merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Rehan terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Rehan terdiri dari Unsur garis lengkung dan raut organis pada objek kura-kura yang dihadirkan dari susunan kulit kerang. Objek lain berupa rumput dan tanaman hias menambah nilai estetik karena memiliki warna dan kerapihan dalam menyusun kulit kerang. Unsur warna sudah baik terlihat dari pemberian warna berbeda antara bagian tubuh

(tempurung) kura-kura. Pada bagian kepala sampai ekor kulit kerang di buat tertutup sehingga warna yang dihasilkan adalah coklat sedangkan pada tempurung terdapat garis melingkar yang dibuat dengan kulit kerang yang dibiarkan terbuka sehingga warna yang dihasilkan adalah putih. Pada objek rumput Rehan memberi warna hijau menggunakan pensil warna. Kemudian, unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang pada karya miliknya. Selain unsur, prinsip yang dapat terlihat dari karya Rehan yaitu prinsip point of inters dimana objek kura-kura diletakan di depan menjadi objek utama yang menjadi pusat perhatian.

3. Analisis Keterampilan Teknik

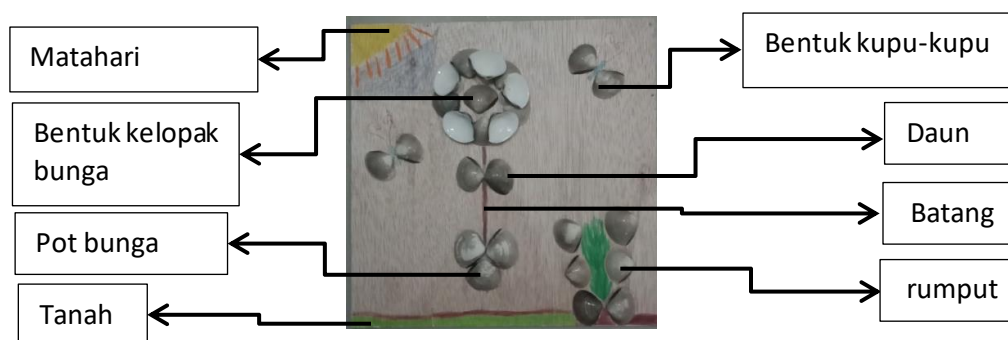
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, dalam berkarya Rehan membuat sketsa pola terlebih dahulu, selanjutnya memberi lem satu persatu pada bagian kulit kerang baru kemudian di tempel diatas bidang sesuai pola yang telah dibuat. Sedangkan objek lain seperti rumput dan tanaman dibuat secara spontan tanpa membuat pola terlebih dahulu. Hal ini tentu memakan waktu yang lama. Akan tetapi Rehan mampu mnyelesaikan karya mozaik miliknya dengan tepat waktu dan tentu saja memiliki kerapihan yang sangat baik.

Kreativitas Rehan dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Rehan memilih untuk membiarkannya kosong tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media sehingga karya terkesan sederhana.



4.3.2.18 Analisis Karya Rifanah

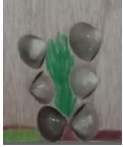





Gambar 4.48 Analisis Karya Mozaik Rifanah
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.26 Analisis Deskripsi Karya Rifanah

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bunga yang terdiri dari kelopak bunga daun, batang, dan pot berbentuk segitiga.
	Bentuk kelopak bunga bulat menyerupai bunga matahari dengan bulatan di tengah yang biasa menghasilkan biji bunga
	Bagian bawah bidang objek tumbuhan rumput

	yang disusun dari kulit kerang dan garis-garis berwarna hijau
	objek tanah berumput yang beri warna coklat dan hijau
	Objek bentuk kupu-kupu terdiri dari dua kulit kerang sebagai sayap, terletak disisi kanan dan kiri objek utama
	Dibagian pojok kiri atas objek bentuk matahari warna kuning dengan sinar jingga

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Rifanah

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Rifanah merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu tumbuhan dan kupu-kupu sebagai objek. Bunga yang menjadi objek utama diwujudkan dalam bentuk bunga matahari yang dilengkapi daun, tangkai dan pot bunga, adapun rumput yang di gambarkan sebagai pelengkap. Sedangkan, objek pelengkap lainnya berbentuk dua kupu-kupu yang memiliki bentuk sama. Pada bentuk bunga secara keseluruhan bentuk kelopak bunga, dan mahkota bunga dibuat dengan detail. Ide/ gagasan tersebut merupakan hasil interpretasi Rifanah terhadap bunga yang disukainya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Rifanah merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Rifanah terletak

pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Rifanah terdiri dari unsur raut organis bentuk bunga dan kupu-kupu. Garis lengkung tergambarkan dari bentuk kelopak bunga dan sayap kupu-kupu yang dihasilkan dari susunan kulit kerang yang rapi. Unsur warna pada objek dihadir dari warna alami yang dihasilkan oleh kulit kerang, kulit kerang terbuka pada objek kelopak bunga dan kulit kerang tertutup. Daripada itu, warna lain ditambahkan menggunakan pensil warna pada bagian batang, rumput dan tanah dengan warna coklat dan hijau. Selanjutnya unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu *point of interes* terlihat dari peletakan objek bunga di tengah bidang yang menjadi pusat perhatian. Kemudian proporsi dilihat dari objek kupu-kupu yang digambarkan lebih kecil dari bunga seperti bentuk aslinya.

3. Analisis Keterampilan Teknik

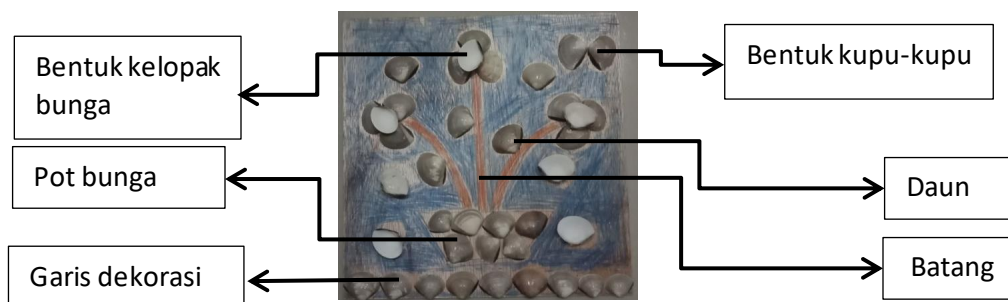
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat) yaitu menempelkan kulit kerang yang memiliki ukuran relatif sama pada triplek yang telah dibuat sketsa pola sebelumnya. Hal ini cukup memakan waktu yang lama akan tetapi Rifanah mampu mengatur waktu dengan baik terlihat dari dia mampu menyelesaikan karyanya tepat waktu serta kemampuan menata sehingga karya yang dihasilkan memiliki kerapihan yang baik.

Kreativitas Rifanah dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan baik, hanya saja pada latar belakang Rifanah memilih untuk membiarkannya kosong tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media sehingga karya terkesan sederhana.


4.3.2.19 Analisis Karya Rinayatul



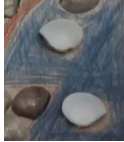


Gambar 4.49 Analisis Karya Mozaik Rinayatul
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.27 Analisis Deskripsi Karya Rinayatul

Gambar	Deskripsi
	<p>Objek utama bunga yang terdiri dari kelopak bunga daun, batang, dan pot berbentuk trapesium</p>

	Bentuk kelopak bunga terdiri dari empat kulit kerang ditempel secara tumpang tindih
	Bagian bawah bidang objek garis dekorasi dari susunan kulit kerang kesamping
	Objek tambahan berupa kulit kerang yang disebar sebagai usaha mengisi bidang yang kosong

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Rinayatul merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu tumbuhan. Pada objek bunga secara keseluruhan bentuk kelopak bunga, dan mahkota bunga dibuat dengan detail, bunga juga dilengkapi daun, tangkai dan pot bunga, adapun objek pelengkap lain. Ide/gagasan tersebut merupakan hasil interpretasi Rinayatul terhadap bunga yang diamatinya di alam.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Rinayatul merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Rinayatul terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Rinayatul terdiri dari unsur raut organis bentuk bunga dan kupu-kupu. Garis lengkung tergambarkan dari bentuk kelopak

bunga yang dihasilkan dari susunan kulit kerang yang rapi. Unsur warna pada objek hadir dari warna alami yang dihasilkan oleh kulit kerang, kulit kerang tertutup dan terbuka. Daripada itu, warna lain ditambahkan menggunakan pensil warna pada bagian batang, dan latar belakang dengan warna coklat dan biru. Selanjutnya unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang digunakan yaitu *point of interes* terlihat dari peletakan objek bunga di tengah bidang yang menjadi pusat perhatian.

3. Analisis Keterampilan Teknik

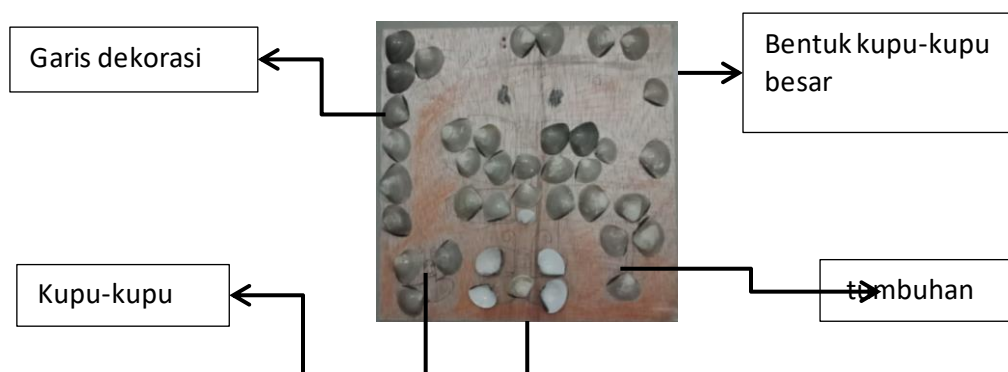
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih yaitu pada objek kelopak bunga menempelkan tiga kulit kerang dibawah secara tertutup dengan satu kulit kerang diatas secara terbuka. Proses menempelkan kulit kerang dengan memilih kulit kerang secara bebas kemudian dilem dan ditempelkan pada bidang triplek yang telah dibuat sketsa pola sebelumnya. Selanjutnya Rinayatul memberi warna pada latar belakang dengan tujuan agar latar belakang tidak terlihat kosong.

Kreativitas Rinayatul dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Rifanah memilih untuk memberi warna akan lebih baik jika ditempel kulit kerang secara keseluruhan dengan alur searah sesuai dengan karakteristik berkarya mozaik.




4.3.2.20 Analisis Karya Risti





Gambar 4.50 Analisis Karya Mozaik Risti
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.28 Analisis Deskripsi Karya Risti

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk kupu-kupu yang seluruh bagian ditempel kulit kerang
	Dibagian bawah terdapat dua bentuk kupu-kupu yang lebih kecil
	Bagian bawah juga terdapat objek yang terdiri dari tiga kulit kerang tidak terdefinisi secara jelas namun menyerupai tumbuhan

	<p>Objek tambahan berupa kulit kerang tersusun sebagai garis tepi namun tidak penuh melingkari bidang</p>
	<p>Dibagian atas terdapat objek berupa dua susunan kulit kerang yang tidak terdefiniskan bentuknya</p>

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Risti

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Risti merupakan bentuk interpretasi dari tema fauna yang telah ditentukan yaitu kupu-kupu. Objek kupu-kupu digambarkan memiliki sayap di kedua sisinya. Digambarkan di bagian tengah bidang gambar, namun kulit kerang yang ditempel membentuk pola bentuk kupu-kupu kurang rapi. Masih banyak kulit kerang yang di tempel secara acak, terutama pada bagian objek tambahan. Beberapa kulit kerang dibiarkan menempel tanpa terdefiniskan bentuknya. Dibagian bawah terdapat bentuk kupu-kupu yang salah satu bagian sayap tidak ditempelkan kulit kerang hanya terlihat pola awal dari pensil. Sedangkan disebelahnya terdapat bentuk kupu-kupu yang diwujudkan melalui kulit kerang berwarna putih, akan tetapi penempelan kulit kerang juga masih kurang rapi terlihat renggang antar kulit kerang sehingga bentuk kupu-kupu tidak jelas.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Risti merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Risti terletak pada

teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Risti yaitu raut organis terlihat dari sketsa pola yang dibuat ingin menggambarkan bentuk kupu-kupu namun hasilnya kulit kerang tidak menempel secara baik pada pola sehingga objek tidak terdefiniskan secara jelas. Garis lengkung tergambar dari susunan kulit kerang yang menjadi sebuah sayap kupu-kupu. Unsur warna hadir dalam latar belakang berwarna jingga dibuat dengan pensil warna, akan tetapi pewarnaan terlihat kurang merata. Unsur yang dapat terlihat jelas hanya unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, terdapat prinsip yang dapat terlihat dari karya Risti yaitu prinsip keseimbangan dimana pengulangan kulit kerang pada objek sayap kupu-kupu yang diterapkan. Objek sayap dibuat dari susunan kulit kerang yang terlihat sangat tidak rapi.

3. Analisis Keterampilan Teknik

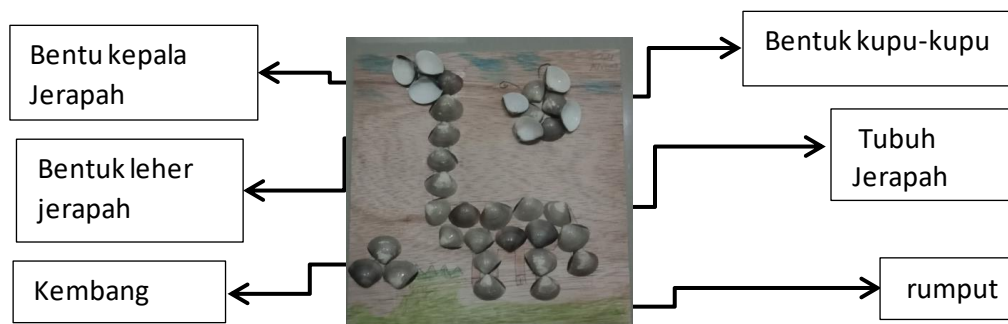
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), Risti membuat sketsa pola kupu-kupu menggunakan pensil yang kemudian ditempelkan kulit sesuai dengan pola, namun Risti tidak menempelkan kulit kerang secara baik dan rapi. Sehingga karya yang dihasilkan tidak terdefinisi secara baik.

Kreativitas Risti dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang baik, dalam mengkomposisikan setiap unsur dengan kurang baik.




4.3.2.21 Analisis Karya Ruliyanto




Gambar 4.51 Analisis Karya Mozaik Ruli
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.29 Analisis Deskripsi Karya Ruli

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk jerapah yang berada di tengah bidang gambar digambarkan dengan leher yang panjang, kaki dan ekor yang pendek
	Bentuk kepala jerapah diwujudkan dengan tiga kulit kerang terbuka
	Bagian atas terdapat objek kupu-kupu dengan dua ruas sayap yang dihadirkan dari kulit kerang terbuka dan tubuh dari kulit kerang tertutup

	<p>Bagian bawah terdapat objek tambahan berupa rumput yang digambarkan dengan tiga kulit kerang dan warna hijau</p>
---	---

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya merupakan bentuk interpretasi dari tema fauna, Ruli memilih gambar jerapah sebagai objek karyanya. Jerapah terdiri dari bentuk kepala, leher yang panjang, kaki dan ekor yang pendek. Objek jerapah menjadi ide terbaik yang hanya di buat olehnya, bahkan tidak terfikirkan oleh siswa lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa kreativitas Ruli sangat terlihat. Selain itu karya ini juga dilengkapi dengan objek kupu-kupu dan rumput yang diberi warna hijau yang tentunya menambah keindahan karya. Ide/ gagasan tersebut merupakan hasil pengamatan Ruli terhadap binatang yang ditemuinya di kebun binatang dalam masa berlibur.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Ruli merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Ruli terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Ruli terdiri dari unsur raut organis bentuk jerapah dan kupu-kupu. Garis lengkung tergambarkan dari bentuk jerapah dan

kupu-kupu yang dihasilkan dari susunan kulit kerang yang rapi. Unsur warna pada objek hadir dari warna alami yang dihasilkan oleh kulit kerang tahu, akan tetapi Ruli menampilkan warna dari kedua sisi kulit kerang yaitu; putih dan abu-abu. Kemudian warna lain ditampilkan pada bentuk rumput dan awan sebagai latar belakang gambar. Selanjutnya unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang dapat dilihat pada karya milik Ruli. Selain unsur, terdapat prinsip yang dapat terlihat dari karya Ruli yaitu prinsip keselarasan/harmoni dimana objek jerapah dengan objek lainnya digambarkan sesuai dengan lingkungannya, hadirnya rumput sebagai wujud tumbuhan meskipun alangkah baiknya jika Ruli menghadirkan bentuk pohon tinggi. Selain itu, prinsip kesebandingan/proporsi yang dapat dilihat pada bentuk jerapah yang digambarkan lebih besar dari bentuk objek lainnya.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), yaitu dengan menempel kulit kerang dengan menyesuaikan sketsa pola jerapah yang telah dibuat terlebih dahulu, lalu memberikan lem pada triplek sesuai dengan pola objek kemudian kerang ditempel sesuai pola. Akan tetapi pada bentuk kupu-kupu dibuat secara spontan langsung membuat objek tanpa membuat sketsa secara keseluruhan. Kulit kerang ditempel dengan sangat rapi sehingga objek terlihat sangat jelas antar elemennya.

Kreativitas Ruli dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan baik. Terlihat dari kreativitas Ruli dalam

mengkomposisikan beberapa aspek unsur visual, prinsip desain dan teknik menempel. Meskipun dalam masih banyak bidang kosong dalam karya miliknya karena Ruli tidak memanfaatkannya dengan mengisi keseluruhan bidang seperti sejatinya karakteristik karya mozaik.



4.3.2.22 Analisis Karya Sendi




Gambar 4.52 Analisis Karya Mozaik Sendi
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.30 Analisis Deskripsi Karya Sendi

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk kura-kura dilengkapi dengan tempurung, kaki, kepala dan ekor
	Objek kedua bentuk kupu-kupu terdiri dari tiga kulit kerang

	Garis merah mengelilingi tepian bidang gambar
---	---

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Sendi

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Sendi merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang telah ditentukan yaitu kura-kura berjumlah dua berjajar dengan ukuran yang sama dan kupu-kupu. Objek kura-kura dipilih karena terinspirasi dari gambar yang dicontohkan oleh guru, namun ide tersebut mengalami inovasi yaitu pada bentuk tempurung. Gambar yang dicontohkan berupa kura-kura posisi samping sedangkan Sendi menggambarkan kura-kura posisi atas.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Sendi merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Sendi terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Sendi terdiri dari unsur garis lengkung dan raut organis pada objek kura-kura, sedangkan kupu-kupu menjadi objek pendamping. Unsur warna terlihat pada bagian tubuh (tempurung) kura-kura yang dihasilkan warna kulit kerang, begitupula pada objek kupu-kupu. Pada garis tepi diberi warna merah. Selain itu, unsur tekstur taktil dapat dirasakan dari

permukaan bidang penempelan kulit kerang. Sedangkan untuk prinsip yang dapat terlihat dari karya Sendi yaitu keseimbangan dilihat dari susunan antar kedua objek kura-kura yang simetris.

3. Analisis Keterampilan Teknik

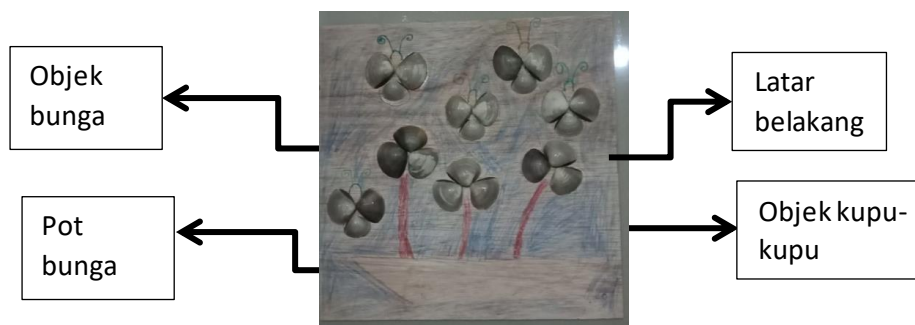
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat) yaitu dengan menempelkan kulit kerang tanpa membuat pola terlebih dahulu. Sendi membuat bentuk kura-kura yang dimulai dari bentuk tempurung selanjutnya membuat bentuk empat kaki, ekor dan kepala dengan satu kulit kerang pada masing-masing bagian. Pada bagian kepala kulit kerang diletakan dalam posisi terbuka berbeda dari bagian lain yang kulit kerang dibiarkan tertutup. Dalam proses berkarya Sendi tidak memperhatikan ukuran pada kulit kerang, terlihat dari ukuran kulit yang berbeda-beda dalam mewujudkan sebuah bentuk objek. Pada bagian tepurung kura-kura sisi kiri terlihat cukup berantakan karena ukuran kulit yang berbeda-beda dibandingkan dengan objek kura-kura sisi kanan sehingga unsur garis tidak terlihat cukup baik.

Kreativitas Sendi dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Sendi memilih untuk membiarkannya kosong tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media sehingga karya terkesan sederhana.



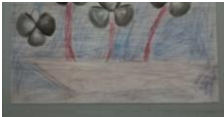
4.3.2.23 Analisis Karya Surudinn



Gambar 4.53 Analisis Karya Mozaik Surudinn
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.31 Analisis Deskripsi Karya Surudinn

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk bunga dengan tiga batang warna merah, dimana dibagian tengah bidang tangkai lebih tinggi dari dua batang lainnya
	Dibagian atas objek bentuk kupu-kupu berjumlah empat yang terdiri dari tiga kulit kerang
	Dibagian bawah objek bentuk kupu-kupu dan pot bunga yang belum selesai terlihat kosong

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Surudinn

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Surudinn merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yaitu tanaman bunga dan lima kupu-kupu. Ide tersebut sangat umum dimana rata-rata siswa menggambar objek yang sama yang membedakan yaitu pada perwujudan sayap pada objek kupu-kupu menggunakan teknik tumpang tindih. Ide/ gagasan tersebut merupakan perwujudan dari hasil pengamatan bunga yang ditemukan lingkungan sekitar.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Surudinn merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Surudinn terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Surudinn terdiri dari Raut organis dan garis lengkung tergambarkan dari tiga kulit kerang yang tersusun menjadi sebuah kelopak dan sayap kupu-kupu. Unsur warna hadir dalam latar belakang berwarna biru, warna coklat pada bagian tangkai yang dibuat dengan pensil warna serta warna alami dari kulit kerang itu sendiri. Unsur ruang, kesan ruang semu terlihat dari pot bunga yang dibuat dengan bidang persegi namun sangat disayangkan terlihat belum selesai. Selanjutnya yaitu, unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Sedangkan

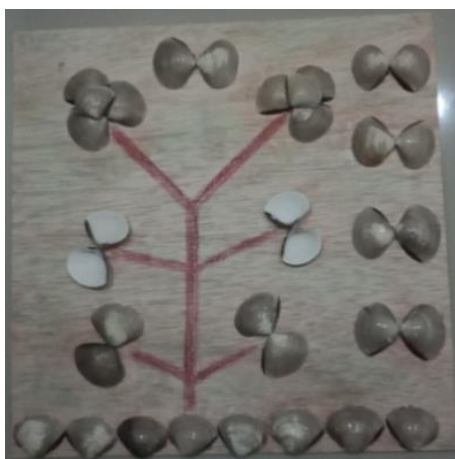
untuk prinsip yang dapat terlihat dari karya Surudinn yaitu keseimbangan dilihat dari susunan antar tangkai bunga, dan prinsip harmoni antar objek bunga dan kupu-kupu yang keduanya memiliki keharmonisan antar objek.

3. Analisis Keterampilan Teknik

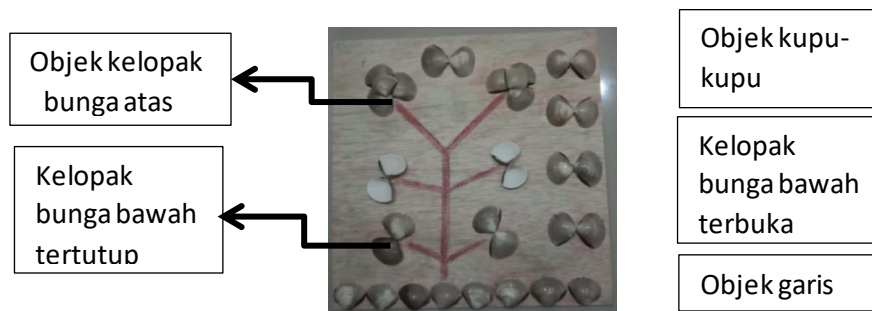
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana kulit kerang ditempel sesuai dengan pola yang telah dibuat. Teknik yang digunakan terlihat sama umum dengan siswa lain, hanya saja kerapihan menempel Surudinn cukup baik.

Kreativitas Surudinn dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Surudinn memilih untuk mewarnainya biru, tidak menempelkan kulit kerang seperti halnya prinsip karya mozaik bahwa seharusnya bidang gambar terisi penuh oleh media sehingga karya terkesan sederhana.

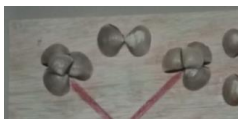





4.3.2.24 Analisis Karya Tiani



Gambar 4.54 Analisis Karya Mozaik Tiani
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.32 Analisis Deskripsi Karya Tiani

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk bunga dengan tiga kelopak bunga yang berbeda, kelopak bunga yang berada diatas terdiri dari tiga kulit kerang
	Dibagian tengah kelopak bunga terdiri dari dua kulit kerang terbuka
	Dibagian bawah kelopak bunga terdiri dari dua kulit kerang tertutup
	Dibagian samping kanan objek bentuk kupu-kupu terdiri dari dua kulit kerang yang tersusun memanjang kebawah
	Dibagian bawah bidang terdapat garis tepi terdiri dari susunan kulit kerang secara horizontal
	Dibagian paling atas bidang terdapat objek kupu-kupu

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Tiani

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Tiani merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yang digambarkan berupa tanaman tanpa pot dengan bentuk kelopak yang berbeda dari karya siswa lainnya. Kelopak digambarkan berjumlah enam yang tersusun keatas dengan tangkai yang bercabang. Pada bagian tangkai paling atas kelopak digambarkan dengan tiga kulit kerang sedangkan bagian tangkai dibawahnya kelopak dibuat dengan dua kulit kerang. Tangkai dibuat berwarna coklat. Selain itu Tiani juga menggambar objek pendukung yang terdiri dari dua kulit kerang, jumlahnya ada empat yang tersusun keatas dan satu berada di antara kelopak bunga paling atas. Selanjutnya pada bagian bawah dihiasi dengan kulit kerang yang berjajar membentuk garis lurus kesamping. Ide gagasan karya Tiani terinterpretasi dari bunga yang diamatinya dilingkungan sekitar.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Tiani merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Tiani terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Tiani terdiri dari unsur raut organis bentuk kelopak bunga. Garis lengkung tergambarkan dari kulit kerang menjadi sebuah objek kelopak, kupu-kupu dan objek pendamping lainnya. Unsur warna dihadirkan dalam bentuk tangkai bunga berwarna coklat dan warna pada kelopak bunga coklat dari warna alami kulit kerang. Selanjutnya, unsur tekstur taktil yang terlihat

dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, terdapat prinsip keseimbangan dimana pengulangan atau variasi objek dari kelopak bunga diterapkan pada setiap tangkai. Serta objek tambahan disisi kanan berupa dua kulit kerang yang disusun keatas secara berulang.

3. Analisis Keterampilan Teknik

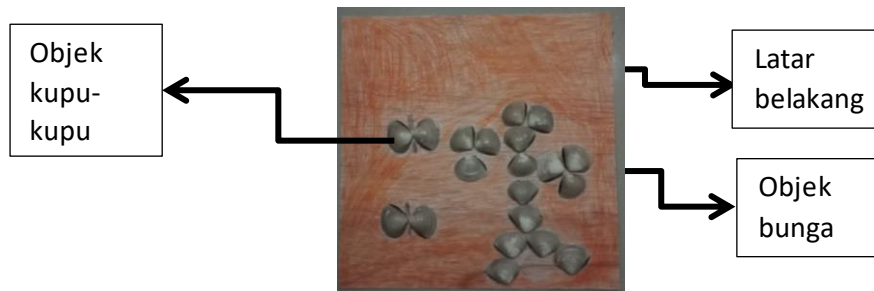
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana kulit kerang ditempel sesuai dengan pola yang telah dibuat. Teknik yang digunakan terlihat sama umum dengan siswa lainnya, hanya saja pada beberapa bagian kelopak memiliki jumlah kulit kerang dan posisi yang berbeda-beda.

Kreativitas Tiani dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja dalam menempelkan kulit kerang pada bidang gambar tidak terisi penuh oleh media sehingga karya terkesan sederhana.




4.3.2.25 Analisis Karya Trisna



Gambar 4.55 Analisis Karya Mozaik Trisna
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.33 Analisis deskripsi karya Trisna

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk bunga dengan satu batang tiga kelopak bunga, tipe gaya gambar X-ray dimana akar bunga digambar secara terlihat
	Dibagian sebelah kiri terdapat objek kupu-kupu dua digambar dengan dua kulit kerang sebagai sayap
	Pada bagian latar belakang diberi warna jingga

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Trisna

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Trisna merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yaitu tanaman bunga dan kupu-kupu. Ide tersebut sangat umum dimana rata-rata siswa menggambar objek yang sama yang membedakan yaitu pada tipe gambar visual pada karya menggunakan gaya X-ray dimana akar yang seharusnya berada didalam tanah digambar muncul seakan-akan transparan. Ide/ gagasan tersebut merupakan perwujudan dari hasil pengamatan struktur tanaman yang pernah dipeljarinya bahwa tanaman terdiri dari bunga, batang dan akar.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Trisna merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Trisna terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Trisna terdiri dari unsur raut organis bentuk bunga dan kupu-kupu yang terlihat kurang jelas. Dalam membuat raut bunga dihadirkan bentuk akar tanpa membuat daun sehingga terlihat kaku. Garis lengkung menggambarkan dari bentuk bunga dan kupu-kupu yang dihasilkan dari susunan kulit kerang. Unsur warna hadir dalam latar belakang yang diberi warna jingga. Kemudian unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang pada karya milik Trisna. Sedangkan untuk prinsip yang dapat terlihat dari karya Trina yaitu proporsi antara akar, batang dan kelopak bunga terlihat kurang baik. Dalam berkarya Trisna tidak mempertimbangkan prinsip keseimbangan, terlihat dari penempatan objek gambar dengan bidang gambar terlihat berat sebelah. Bidang gambar terlihat kosong pada bagian atas, demikian keseimbangan dari karya milik Trisna terlihat kurang baik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), Trisna langsung menempelkan kulit kerang dengan lem untuk membentuk objek yang diinginkan. Terlihat dari tidak adanya pola awal yang dibuat. Pada objek kupu-kupu terlihat hanya menempelkan dua kulit kerang menjadi satu kemudian diberi

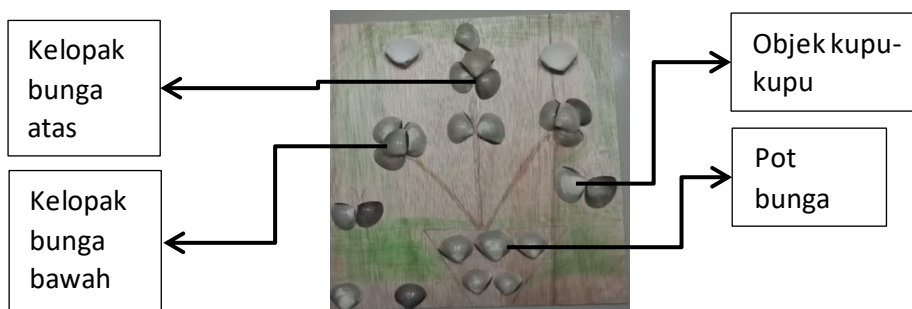
garis sebagai antena dan ekor menggunakan pensil. Teknik menempel yang dilakukan cukup baik terlihat dari karya yang dihasilkan memiliki kerapian yang cukup baik.

Kreativitas Trisna dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang menarik, karena karya terlihat sangat sederhana, bidang gambar tidak terisi sepenuhnya dengan media. Akan tetapi, dalam kerapian menempel kulit kerang cukup baik.







4.3.2.26 Analisis Karya Vika



Gambar 4.56 Analisis Karya Mozaik Surudinn
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.34 Analisis Deskripsi Karya Vika

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk bunga dengan tiga tangkai warna coklat, dimana pada kelopak bagian tengah memiliki bentuk yang berbeda dibanding dengan dua lainnya
	Dibagian samping kanan dan kiri terdapat objek kupu-kupu
	Kelopak bunga bagian bawah terdiri dari empat kulit kerang tertutup secara tumpang tindih
	Kelopak bunga bagian atas terdiri dari empat kulit kerang tertutup yang disusun ketas
	Bagian bawah bidang terdapat objek pot bunga dimana susunan kulit kerang tidak menutupi seluruh pola gambar
	Bagian atas bidang terdapat objek pendukung berupa dua kulit kerang yang ditempel dikedua sisi kelopak bunga

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Vika

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Vika merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yaitu tanaman bunga dan kupu-kupu. Kedua objek merupakan objek yang sangat umum dimana banyak siswa yang memilih untuk menggambar, yang membedakan adalah bentuk kelopak bunga yang disusun keatas diinterpretasikan sebagai kelopak bunga lavender yang di lihatnya pada kemasan-kemasan pengharum ruangan.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Vika merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Vika terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Vika terdiri dari raut organis tergambar dari tiga kulit kerang yang tersusun menjadi sebuah kelopak dan sayap kupu-kupu. Unsur garis lurus tergambar dari pola bangun trapesium pada objek pot bunga. Unsur warna hadir dari warna kulit kerang yang dibiarkan tertutup sedangkan bagian objek pendukung kulit kerang dibiarkan terbuka untuk menghadirkan warna putih. Vika berusaha menampilkan warna pada latar belakang hanya saja belum selesai. Berdasarkan prinsip, prinsip yang hadir yaitu prinsip keseimbangan dimana pot dibuat cukup besar untuk menopang bunga dengan tangkai yang cukup panjang kemudian prinsip harmoni antar objek bunga dan kupu-kupu yang keduanya memiliki keharmonisan antar objek.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana kulit kerang ditempel secara langsung membentuk objek tanpa membuat pola, sedangkan bagian pot dibuat pola terlebih dahulu. Akan tetapi kulit kerang tidak dapat menutupi pola pot secara keseluruhan.

Kreativitas Vika dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, hanya saja pada latar belakang Vika belum terkesan belum selesai.


4.3.2.27 Analisis Karya Wahyudin






Gambar 4.57 Analisis Karya Mozaik Wahyudin
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.35 Analisis Deskripsi Karya Wahyudin

Gambar	Deskripsi
	<p>Objek utama bentuk bunga dengan tiga tangkai warna coklat, dimana pada kelopak bagian tengah memiliki kulit kerang lebih banyak dari kelopak lainnya</p>

	Dibagian samping kanan dan kiri terdapat objek kupu-kupu, yang digambarkan dengan dua ruas sayap
	Bagian bawah bidang terdapat objek pot bunga dimana susunan kulit kerang berbentuk trapesium
	Kelopak bunga bagian atas terdiri dari empat kulit kerang tertutup yang disusun ketas

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Wahyudin

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Wahyudin merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yaitu tanaman bunga dan kupu-kupu. Kedua objek merupakan objek yang sangat umum dimana banyak siswa yang memilih untuk menggambarnya, yang membedakan adalah bentuk kelopak bunga yang melingkar pada bagian tengah terdapat lingkaran kecil seperti bunga matahari.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Wahyudin merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Wahyudin terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Wahyudin terdiri dari raut organis bentuk bunga lengkap dengan daun dan pot bunga. Garis lengkung tergambarkan

dari kulit kerang yang tersusun melingkar menjadi sebuah kelopak bunga dan sayap kupu-kupu sedangkan garis lurus sebagai tangkai bunga. Unsur warna dihadirkan dengan memanfaatkan dua warna alami kulit kerang. Kelopak bunga menggunakan warna coklat dari bagian luar kulit kerang (tertutup) sedangkan pada bagian putik dihadirkan warna putih dari bagian dalam kulit kerang (terbuka). Bagian tangkai digambar dengan menggunakan pensil berwarna coklat, bagian tubuh kupu-kupu warna kuning sedangkan bagian pot berwarna putih digambarkan dengan kulit kerang bagian dalam (terbuka). Unsur lain berupa tekstur taktil dibuat pada permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur terdapat prinsip yang dapat terlihat dari karya Wahyudi yaitu proporsi yang balance dari objek serta keseimbangan antara objek dan terkahir adalah keselarasan/ harmoni antar unsur visual, bentuk objek, dan media kulit kerang yang berpadu menjadi satu kesatuan.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana pada objek kelopak ditempel menggunakan lem pada pola yang telah dibuat. Teknik menempel bagian kelopak pertama dengan menempel kulit kerang dengan posisi tertutup kemudian posisi terbuka. Penempelan dilakukan dengan sangat baik sehingga tidak ada kulit kerang yang bergeser atau pun terlepas.

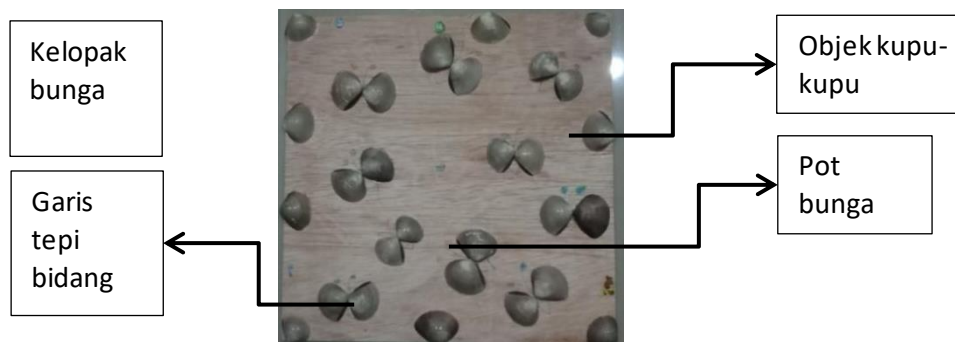
Kreativitas Wahyudin dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan baik, Wahyudin tidak mengisi kulit kerang secara

penuh menjadi sebuah latar belakang sehingga karya mozaik terkesan belum selesai.

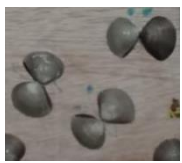
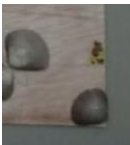
4.3.2.28 Analisis Karya Yasinta



Gambar 4.58 Analisis Karya Mozaik Yasinta
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.36 Analisis Deskripsi Karya Yasinta

Gambar	Deskripsi
	Objek utama kupu-kupu dengan pengulangan objek yang memenuhi bidang gambar
	Objek pendukung berada disetiap sudut bidang gambar terdiri dari satu kulit kerang

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Yasinta

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Yasinta merupakan bentuk interpretasi dari tema flora dan fauna yaitu kupu-kupu. Objek diletakkan secara acak menyebar ke dalam bidang gambar sehingga ada objek kupu-kupu yang mengarah ke kiri dan ada yang kekanan. Objek kupu-kupu dilengkapi dengan tubuh dan antena yang digambar dengan sket pensil tanpa warna. Ide gagasan karya merupakan hasil pengamatannya terhadap habitat kupu-kupu yang bebas.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Yasinta merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Yasinta terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Yasinta terdiri dari raut organis dilihat dari bentuk kupu-kupu. Garis lengkung menggambarkan dari susunan kulit kerang menjadi bentuk sayap kupu-kupu. Unsur warna dihasilkan dari warna alami kulit kerang yaitu warna abu-abu kecoklatan. Selain kedua unsur tersebut unsur tekstur taktil terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, prinsip visual yang terdapat pada karya mozaik milik Yasinta yaitu prinsip keseimbangan dimana pengulangan objek kupu-kupu dilakukan dengan penataan objek yang dilakukan dengan cara menyebar.

Keseimbangan antar objek terlihat cukup baik, akan tetapi karya terlihat tidak menarik.

3. Analisis Keterampilan Teknik

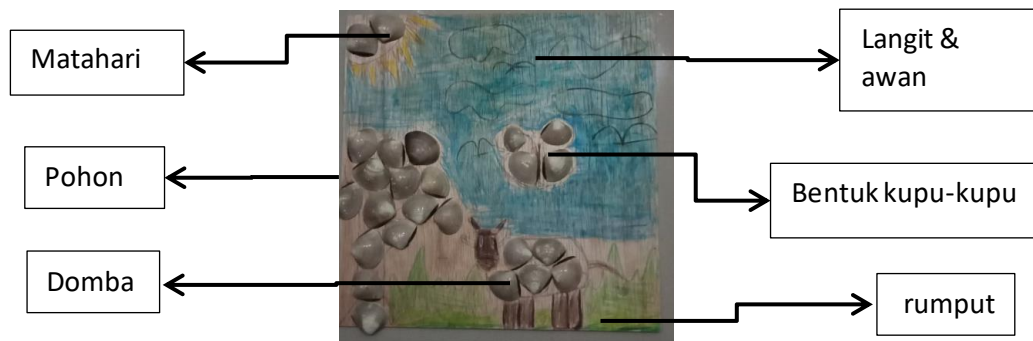
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana pada objek kelopak ditempel menggunakan lem pada pola yang telah dibuat secara spontan. Penempelan dilakukan dengan sangat baik sehingga tidak ada kulit kerang yang bergeser atau pun terlepas.

Kreativitas Yasinta dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan baik, Yasinta menggunakan pengulangan untuk objek hal tersebut menjadikan karya terlihat kurang menarik.







4.3.2.29 Analisis Karya Abdulloh



Gambar 4.59 Analisis Karya Mozaik Abdulloh
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.36 Analisis Deskripsi Karya Abdullah

Gambar	Deskripsi
	Objek menggambarkan suasana mengembala dimana objek domba menjadi objek utama yang berkaitan dengan tema. Domba diwujudkan dalam mozaik dengan menempelkan kulit kerang menjadi bentuk tubuh.
	Objek selanjutnya pohon, bagian pohon baik daun, batang seluruhnya ditempel kulit kerang membentuk suatu objek pohon
	Dibagian tengah diwujudkan objek bentuk kupu-kupu, kulit kerang ditempel membentuk sayap kupu-kupu
	Dibagian atas objek matahari diwujudkan dengan kulit kerang sedangkan untuk sinar menggunakan warna jingga
	Objek awan diwujudkan melalui sketsa yang meyatu dengan latar belakang berwarna biru
	Sedangkan pada bagian bawah bidang terdapat objek rumput sebagai objek pelengkap yang mampu menambah kesan suasana dan tempat pada karya

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya merupakan bentuk interpretasi dari tema fauna, Abdulloh memilih menghadirkan suasana mengembala dalam karyanya. Didukung dalam menghadirkan objek domba, rerumputan pohon dan kupu-kupu. Latar belakang berwarna biru menghadirkan suasana siang hari yang cerah. Ide/gagasan Abdulloh merupakan hasil pengamatannya melalui pengalaman mengembala kambing milik orangtuanya. Hal ini dilakukan setiap ia pulang sekolah dengan demikian dapat dilihat bahwa detail setiap objek yang digambarkan menjadi pola karya mozaik miliknya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Abdulloh merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Abdulloh terletak pada teknik menempel yang digunakan untuk mewujudkan setiap objek serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu yang sejenis.

Unsur atau elemen rupa pada karya Abdulloh terdiri dari unsur raut organis terlihat pada setiap bentuk objek yang dihasilkan. Garis lengkung tergambarkan dari bentuk objek. Unsur warna pada objek hadir dari warna alami yang dihasilkan oleh kulit kerang tahu, akan tetapi Abdulloh menampilkan warna pelengkap pada latar belakang, bagian kaki dan kepala objek domba, serta rumput yang memiliki gradasi warna hijau. Selain itu terdapat unsur tekstur taktil yang

terlihat dari permukaan bidang hasil penempelan kulit kerang pada objek. Kemudian, prinsip yang dapat terlihat dari karya Abdulloh yaitu prinsip keselarasan/harmoni dimana objek antar objeknya memiliki keselarasan yang mampu menghasilkan sebuah gambar bercerita. Selain itu, prinsip kesebandingan/proporsi yang dapat dilihat antar bentuk domba, pohon dengan kupu-kupu memiliki perbandingan ukuran yang sesuai.

3. Analisis Keterampilan Teknik

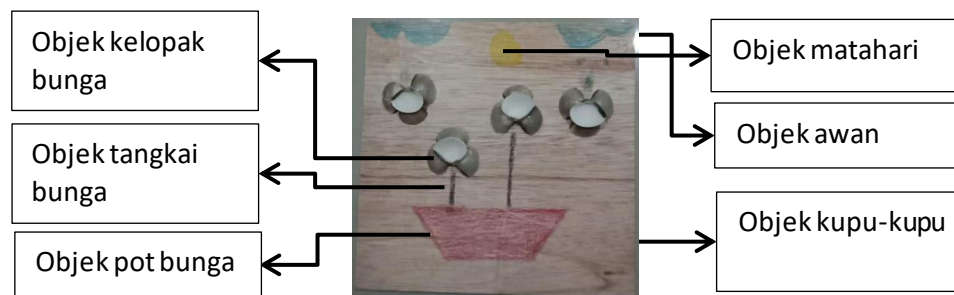
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), yaitu dengan sketsa pola dibuat terlebih dahulu, kemudian memberikan lem pada pola baru di kulit kerang ditempel mengikuti pola. Kulit kerang ditempel dengan sangat rapi sehingga objek terlihat sangat jelas antar elemennya. Akan tetapi dalam pewarnaan latar belakang kerapuhan kurang dan sketsa pensil pada pola tidak dihapus sehingga karya menjadi kurang menarik.

Kreativitas Abdulloh dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik. Terlihat dari kreativitas Abdulloh dalam mengkomposisikan beberapa aspek unsur visual, prinsip desain dan teknik menempel. Meskipun Abdulloh masih belum memanfaatkan dengan latar belakang dengan mengisi keseluruhan bidang menggunakan kerang seperti sejatinya karakteristik karya mozaik.



4.3.2.30 Analisis Karya Egi

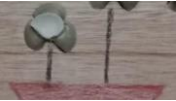





Gambar 4.60 Analisis Karya Egi
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.37 Analisis deskripsi karya Egi

Gambar	Deskripsi
	Objek utama berbentuk bunga yang diletakan di tengah bidang gambar, karakteristik mozaik terlihat dalam teknik menempel kulit kerang secara tumpang tindih pada kelopak bunga
	kelopak bunga terdiri dari empat kulit kerang yang disusun secara tumpang tindih, tiga dibawah dengan kondisi kulit kerang tertutup serta dibagian atas kondisi kulit kerang terbuka

	batang tanaman lurus dengan warna coklat
	Pot berbentuk trapesium diberi warna merah
	Disamping kanan kiri objek bunga terdapat objek kupu-kupu yang teknik menempelnya sama pada objek bunga yang membedakan hanya pada posisi
	Diatas terdapat objek pendukung awan dan matahari diberi warna biru dan kuning

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Egi

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Egi merupakan interpretasi dari tema yang ditentukan, objek yang dipilih berbentuk bunga dengan kupu-kupu. Bunga menjadi objek utama terdiri dari kelopak bunga, tangkai dan pot. objek kupu-kupu menjadi pelengkap yang mampu memiliki keterkaitan erat dengan objek utama. Ide/gagasan merupakan hasil interpretasi dari pengamatan Egi terhadap kehidupan simbioasis antara kupu-kupu dan bunga yang ada di lingkungan sekitar.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Egi merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Abdulloh terletak pada

teknik menempel yang digunakan untuk mewujudkan setiap objek serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu yang sejenis.

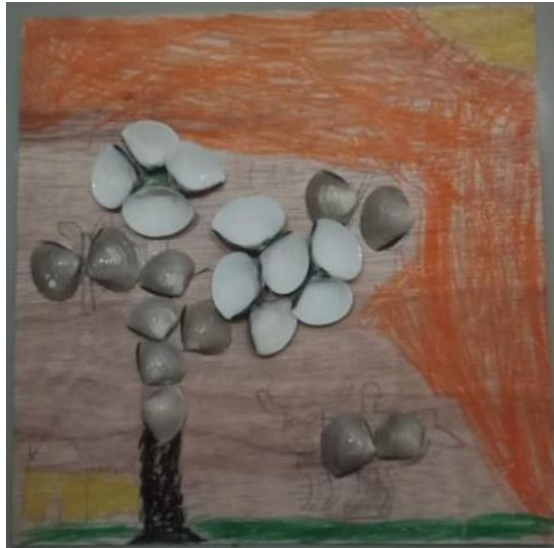
Unsur atau elemen rupa pada karya Egi terdiri dari garis vertikal, garis lengkung dan raut organis pada objek karya. Unsur warna dihasilkan dari kulit kerang tertutup dan terbuka pada objek kelopak, warna merah pada tangkai, serta unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang hasil penempelan kulit kerang pada objek. Kemudian, untuk prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan dilihat dari susunan antar objek bunga dan kupu-kupu yang terletak di tengah bidang, untuk kesebandingan/proporsi antar objek bunga dan kupu-kupu terlihat tidak cukup baik

3. Analisis Keterampilan Teknik

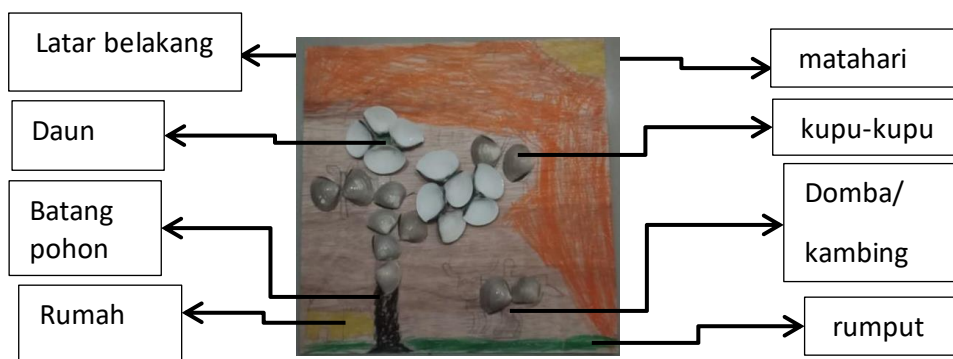
Teknik menempel dilakukan dengan teknik tumpang tindih, kulit kerang dipilih secara acak kemudian di susun dan dilem menjadi objek kelopak bunga dan kupu-kupu tanpa dibuat sketsanya terlebih dahulu. Pada proses penyusunan kulit kerang kerapihan sangat baik terlihat dari kokohnya kulit kerang yang ditempelkan diatas sehingga tidak bergeser dan terlepas. Sedangkan, pada objek pendukung dihadirkan melalui sketsa yang diwarnai menggunakan pensil warna, merah untuk pot, biru untuk awan, dan kuning untuk matahari.

Kreativitas Egi dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, namun kurang maksimal dikarenakan tidak semua bidang diisi tempelan kulit kerang sehingga karya mozaik terkesan terlalu sederhana dan kosong pada latar belakang.



4.3.2.31 Analisis Karya Hasya



Gambar 4.61 Analisis Karya Hasya
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.39 Analisis Deskripsi Karya Hasya

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bentuk tumbuhan yang memiliki batang tinggi dengan daun yang rimbun menyerupai bentuk pohon beringin
	Objek kupu-kupu yang hinggap di dedaunan sisi kanan

	<p>Sketsa berbentuk hewan menyerupai domba, akan tetapi objek belum selesai hanya dihadirkan dengan dua kulit kerang yang menempel</p>
	<p>Bagian bawah bidang terdapat objek batang pohon yang diberi warna coklat dengan rumput berwarna hijau</p>
	<p>Pojok kiri bawah bidang terdapat objek rumah yang belum selesai hanya diberi warna kuning pada tembok</p>
	<p>Objek kupu-kupu yang hinggap di dedaunan sisi kiri</p>
	<p>Latar belakang berwarna jingga dengan objek matahari warna kuning menghadirkan suasana senja</p>

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Hasya

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Hasya merupakan bentuk interpretasi dari tema, objek yang dipilih adalah domba, pohon, rumah dan kupu-kupu. Antar objek yang digambar memiliki keselarasan sehingga menghadirkan karya bercerita yang baik. Karya Hasya memiliki kemiripan dengan Abdullah namun, Hasya menghadirkan objek rumah dengan latar belakang berwarna jingga sehingga suasana yang digambarkan berupa suasana sore/senja meskipun pewarnaan belum selesai. Pada objek domba/kambing Hasya tidak mampu memvisualisasikannya dengan tempelan kulit kerang secara baik. Ide/gagasan Hasya merupakan hasil pengamatannya melalui pengalaman mengembala yang dilakukannya setiap sore

hari. Dapat dilihat bahwa detail setiap objek kurang mampu dihadirkan menjadi karya mozaik dengan baik.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Hasya merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Hasya terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Hasya terdiri dari unsur raut organis terlihat pada setiap bentuk objek yang dihasilkan. Garis lengkung dan garis lurus tergambarkan dari bentuk objek. Unsur warna pada objek hadir dari warna alami kulit kerang tahu, akan tetapi Hasya menampilkan warna pelengkap pada latar belakang, rumah serta rumput. Selain itu terdapat unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang hasil penempelan kulit kerang pada objek. Kemudian, prinsip yang dapat terlihat dari karya Hasya yaitu prinsip keselarasan/harmoni dimana antar objeknya memiliki keselarasan yang mampu menghasilkan sebuah gambar bercerita. Selain itu, prinsip kesebandingan/proporsi yang dapat dilihat antar bentuk pohon dan rumah memiliki perbandingan ukuran yang sesuai.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), dimana pada objek kelopak ditempel menggunakan lem pada pola yang telah dibuat, meskipun

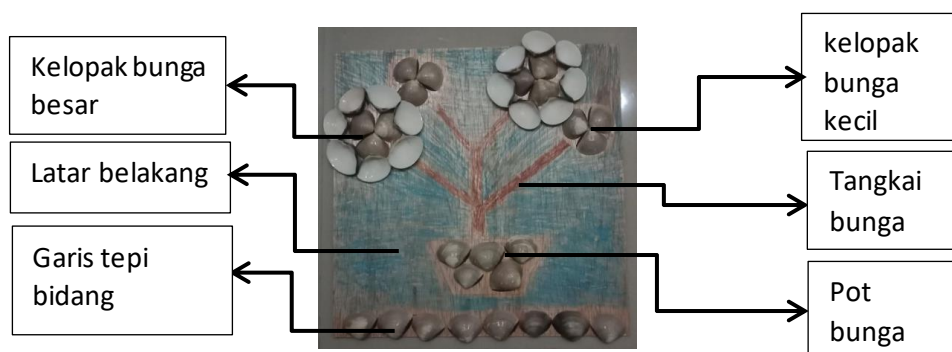
ada beberapa objek yang tidak sesuai dengan pola awal. Penempelan dilakukan dengan kurang maksimal sehingga karya terlihat kurang menarik.

Kreativitas Hasya dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang baik, selain tidak memanfaatkan media dalam seluruh bidang gambar teknik menempel pun terlihat kurang sehingga karya terkesan belum selesai.



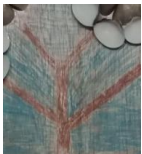



4.3.2.32. Analisis Karya Raffa



Gambar 4.62 Analisis Karya Mozaik Raffa
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.39 Analisis deskripsi karya Raffa

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bunga dengan dua ukuran kelopak yang berbeda, kelopak besar terdiri dari susunan kulit kerang yang melingkar didalamnya terdapat tiga kulit kerang, objek bunga berada ditengah bidang gambar
	Objek kelopak kecil terdiri dari tiga kulit kerang seperti yang ada didalam kulit kerang besar
	Tangkai bunga memiliki empat cabang berwarna coklat
	Pot bunga berbentuk trapesium, tempelan kulit kerang tidak menutupi sketsa pola seluruhnya
	Bagian bawah bidang terdapat garis dari susunan kulit kerang berupa garis horizontal
	Latar belakang berwarna biru

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Raffa

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Raffa merupakan bentuk interpretasi dari tema, objek gambar berupa bentuk bunga. Objek berada ditengah bidang, dengan empat cabang tangkai dimana setiap tangkai memiliki kelopak bunga. Kelopak bunga terdiri dari dua ukuran dan dua bentuk yang berbeda. Dua kelopak berukuran besar memiliki bentuk menyerupai kelopak bunga matahari didalam nya tiga kelopak yang disusun memusat kemudian kelilingi kulit kerang lain yang ditempel terbuka.

Sedangkan dua kelopak lain lain berukuran kecil berbentuk seperti tiga kelopak memusat pada bentuk kelopak pertama. Ide gagasan karya Hasya merupakan hasil pengamatannya terhadap bunga matahari yang ditemukannya.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Raffa merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Raffa terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Raffa terdiri dari raut organis dan garis lengkung dalam bentuk pola bunga. Unsur warna dihasilkan dari warna alami kulit kerang terbuka dan tertutup. Sedangkan pada tangkai dan latar belakang diberi warna coklat dan biru. Selain itu, unsur tekstur taktil yang terlihat dari permukaan bidang hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, prinsip yang terdapat pada karya mozaik milik Raffa yaitu prinsip keseimbangan karena objek diletakkan ditengah bidang gambar.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), pola objek dibuat terlebih dahulu, lalu kulit kerang dipilih secara acak ukurannya kemudian ditempelkan pada saat lem dalam keadaan setengah kering. Setelah semua kerang menempel Raffa sedikit menekan kulit kerang hal ini dilakukan guna mengecek kembali apakah kulit kerang sudah menempel secara sempurna agar tidak ada

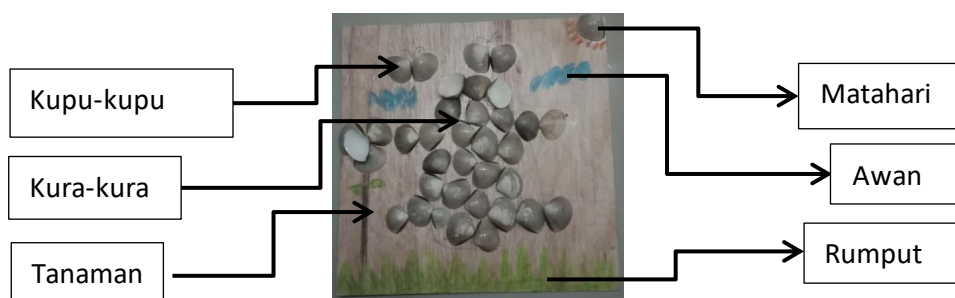
kulit kerang yang lepas. Jika diperhatikan pada bagian kelopak terlihat dari ada kulit kerang yang ditempel melebihi bidang gambar. Akan tetapi hal tersebut tidak mengurangi keindahan karya milik Raffa. Hasil karya diselesaikan secara tepat waktu itu artinya kreativitas dalam menempel Raffa sangat baik.

Kreativitas Raffa dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, dalam aspek kerapihan menempel memiliki kerapihan yang baik hanya saja seperti karya siswa lain Raffa kurang memanfaatkan media untuk mengisi secara keseluruhan bidang gambar untuk menjadi latar belakang.





4.3.2.33. Analisis Karya Trida



Gambar 4.63 Analisis Karya Mozaik Trida
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.40 Analisis Deskripsi Karya Trida

Gambar	Deskripsi
	Objek utama kura-kura berada di tengah bidang dengan ukuran cukup besar memenuhi bidang gambar
	Objek pendukung berupa pohon yang digambar kecil tidak sebanding dengan objek utama
	Objek pendukung bentuk kupu-kupu berada di atas tanaman disamping objek utama
	Objek pendukung lain berupa awan warna biru dan matahari dari kerang dengan sinar jingga

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Trida

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Trida merupakan bentuk interpretasi dari tema, objek yang dipilih adalah kura-kura dengan kupu-kupu dan tanaman sebagai objek pendukung. Objek utama dibuat sangat besar ditengah bidang sedangkan objek pendukung lain dibuat lebih kecil. Objek kura-kura dirasa kurang memiliki keterkaitan dengan pohon begitupula kupu-kupu. Trida lebih Ide gagasan karya merupakan hasil pengamatannya terhadap habitat kupu-kupu yang bebas.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Trida merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Trida terletak pada

teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Trida terdiri dari raut organis dan garis lengkung tergambarkan dari susunan kulit kerang menjadi bentuk sayap kupu-kupu. Unsur warna dihasilkan dari warna alami kulit kerang dan objek pendukung lain awan warna biru dan rumput warna hijau. Selanjutnya, unsur tekstur taktil terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Selain unsur, prinsip proporsi terlihat terlihat kurang baik antar objek, kura-kura yang lebih mendominasi dengan ukuran yang terlalu besar. Serta, prinsip keselarasan/ harmoni terlihat kurang selaras/harmoni antar objeknya.

3. Analisis Keterampilan Teknik

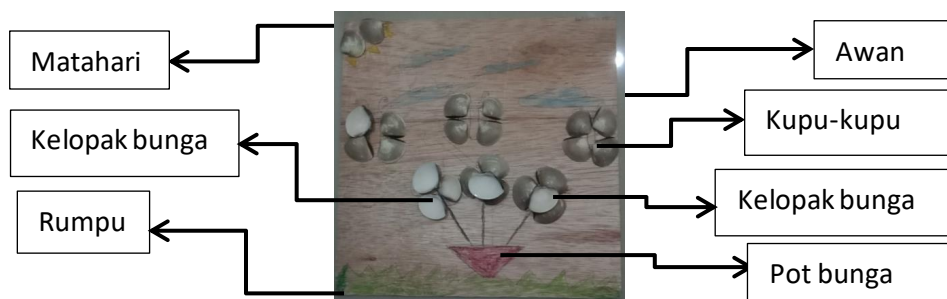
Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat), kulit kerang ditempel sesuaikan dengan pola kura-kura yang telah dibuat. Sedangkan objek bunga dan kupu-kupu dibuat terakhir sebagai upaya menambah objek pelengkap, sehingga terlihat kurang proporsi dengan ukuran kura-kura yang terlalu besar.

Kreativitas Trida dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan kurang, Trida tidak memperhatikan proporsi dari setiap objek yang dibuatnya. Namun dalam aspek kerapian terlihat baik.





4.3.2.34 Analisis Karya Candra




Gambar 4.65 Analisis Karya Mozaik Candra
(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2019)



Tabel 4.41 Analisis deskripsi karya Candra

Gambar	Deskripsi
	Objek utama bunga dengan dua bentuk kelopak yang berbeda, dua kelopak terdiri dari tiga susunan kulit kerang tertutup diatas menempel kulit kerang nya terbuka
	Satu kelopak lainnya terdiri dari tiga susunan kulit kerang terbuka
	Diatas bunga terdapat objek kupu-kupu dengan dua ruas sayap terdiri dari empat kulit kerang
	Dibagian dipojok kanan atas terdapat objek matahari terdiri dari dua kulit kerang dan sinar warna jingga

	Dibagian bawah bidang gambar terdapat objek rumput warna hijau
---	--

A. Karakteristik Kreativitas Karya Mozaik Candra

1. Analisis Ide/gagasan

Ide/gagasan karya Candra merupakan bentuk interpretasi dari tema, bentuk bunga dipilih sebagai objek utama yang dilengkapi dengan kupu-kupu, matahari, awan dan rumput. Objek bunga memiliki tiga tangkai dengan kelopak yang sama pada setiap tangkainya, objek kupu-kupu dibuat di atasnya. Objek utama bunga digambarkan terlalu kecil sehingga bidang gambar terasa kosong. Akan tetapi, objek kupu-kupu menjadi lebih besar dari objek bunga. Ide gagasan karya merupakan hasil pengamatan terhadap bunga yang ada di halaman rumah yang sering dihinggapi kupu-kupu.

2. Analisis Kualitas Visual

Karya mozaik yang dihadirkan oleh Candra merupakan karya mozaik dua dimensi yang memiliki corak representatif dan berfungsi sebagai media ekspresi dalam mengeksplorasi kulit kerang yang dimanfaatkan sebagai media berkarya dengan ide kreatif. Karakteristik karya mozaik dalam karya milik Candra terletak pada teknik menempel yang digunakan serta penggunaan media sejenis yaitu kulit kerang tahu.

Unsur atau elemen rupa pada karya Candra terdiri dari raut organik dan garis lengkung tergambarkan dari susunan kulit kerang menjadi bentuk setiap objek. Unsur warna dihasilkan dari warna alami kulit kerang pada objek kelopak bunga dan kupu-kupu. Pada objek pelengkap warna hijau sebagai rumput, biru

sebagai awan dan jingga sebagai sinar matahari. Kemudian, unsur tekstur taktil terlihat dari permukaan bidang dari hasil penempelan kulit kerang. Akan tetapi, untuk prinsip proporsi tidak terungkap secara baik. Terlihat dari objek utama yang digambar lebih kecil dari objek pendukung berupa kupu-kupu. Hal tersebut terasa janggal karena pada kenyataannya kupu-kupu tidak lebih besar dari tanaman bunga.

3. Analisis Keterampilan Teknik

Teknik menempel dilakukan dengan teknik sobek bebas (tanpa alat) dan tumpang tindih, pola yang telah dibuat ditempel kulit kerang menggunakan lem. Candra membuat pola pada bentuk bunga sedangkan pada bentuk kupu-kupu dihadirkan secara spontan. Teknik menempel kulit kerang sudah cukup baik karena Pada bagian kulit kerang berwarna putih candra memberi lem tambahan agar dapat merekat secara sempurna.

Kreativitas Candra dalam mengkomposisikan beberapa aspek pada indikator karakteristik kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media kulit kerang dapat dikatakan cukup baik, karya mozaik Candra memiliki beberapa keunikan yang dalam menghadirkan warna. Candra mampu mengungkapkan pengetahuannya bahwa kelopak bunga memiliki bermacam-macam warna. Namun, akan lebih baik apabila Candra mampu mengisi latar belakang dengan kulit kerang dengan memperhatikan unsur warna.

Berdasarkan analisis unsur visual dan prinsip desain, karya siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1 sebagian besar sudah mempertimbangkan unsur dan prinsip mozaik antara lain keseimbangan, keteraturan, kesatuan dan perpaduan media

kulit kerang yang saling mengisi dan menimbang, sehingga bentuk objek karya menjadi selaras/ harmoni. Berikut ini analisis hasil karya seni mozaik kelas IV SD Negeri Grinting 1 dengan memanfaatkan kulit kerang sebagai bahan utamanya yang dikategorikan ke dalam empat kategori sesuai dengan aspek dan indikator yang sudah ditentukan. Keempat kategori tersebut yaitu kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik/butuh pendampingan.

Pengkategorian karya sangat baik berdasarkan terpenuhinya sebagian besar aspek analisis dengan baik yaitu dengan terpenuhinya 5 unsur dan prinsip dalam sebuah karya, untuk kategori baik dapat dikategorikan sesuai dengan terpenuhinya sebagian aspek analisis yaitu terpenuhinya 4 unsur dan prinsip dalam sebuah karya, yaitu terdapat 4 unsur dan prinsip. Kemudian, untuk kategori cukup baik dikategorikan sesuai dengan beberapa aspek analisis yang sudah terpenuhi yaitu minimal 3 unsur dan prinsip sudah terpenuhi. Sedangkan, untuk kategori kurang baik dikategorikan sesuai dengan hampir sebagian aspek analisis belum terpenuhi yaitu tidak mampu menampilkan minimal 2 unsur dan prinsip

Kategori karya sangat baik terdapat 11 karya yaitu karya Ardhy, Febiano, Magdalena, Rasya, Rehan, Rifanah, Ruli, Egi, Raffa, Trida, dan Chandra. Selanjutnya, Karya kategori baik terdapat 14 karya yaitu karya Firgiawan, Regina, Afifah, Ameliya, Luthfia, Nazril, Rinayatul, Sendi, Surudinn, Triani, Vika, Wahyudin, Abdulloh, Hasya. Kemudian karya dikategorikan cukup baik terdapat 2 yaitu Furqon dan Khoiril, sedangkan untuk 7 karya lainnya masuk

kedalam kategori kurang baik yang perlu mendapat bimbingan oleh guru yaitu karya Aji, Aura, Nika, Nur, Risti, Trisna dan Yasinta.

4.3.4 Penilaian Hasil Kreativitas Karya Mozaik Siswa Kelas IV

Dari 34 karya yang dibuat oleh siswa kelas IV masing-masing karya sudah di nilai oleh Bapak Rikanto selaku guru kelas atau wali kelas IV. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek-aspek penilaian kreativitas berkarya mozaik untuk kelas IV yang sudah ditentukan. Pedoman penilaian karya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang oleh guru dapat dilihat dalam tabel rubik analisis kreativitas dibawah ini:

Tabel 4.42 Rubik Pedoman Analisis Kreativitas Karya Mozaik Guru
(Sumber : Dokumentasi Sekolah)

Aspek Analisis	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Baik (Perlu Pendampingan) (1)
Ide/Gagasan	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora dan fauna sesuai tema dan dibuat secara orisinil.	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat secara orisinil.	Perwujudan bentuk menyerupai jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat dengan cukup baik (mencontoh gambar dari guru).	Bukan perwujudan dari bentuk flora dan fauna sesuai tema berkarya mozaik.
Kualitas Visual	Menghadirkan komposisi unsur visual dan prinsip desain sangat baik dan serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan baik dan cukup serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan cukup baik dan cukup serasi	Tidak menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dan kerasian yang baik
Keterampilan	Teknik	Teknik	Teknik	Teknik

n Teknis	menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang sangat baik.	menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel tidak ada.
----------	--	---	--	--

$$\text{Penilaian (Skoring)} : \frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$$

$$\text{Contoh} : \frac{25}{50} \times 10 = 5$$

Berikut ini hasil dari penilaian yang dilakukan oleh guru kelas IV

Tabel 4.43 Hasil Penilaian Karya Mozaik Siswa Kelas IV
(Sumber : Dokumen Guru, 2019)

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Jumlah	Nilai Total
		Ide/ gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknik		
1.	M. Aji Saputra	3	2	2	7	5,8
2.	Firgiawan Galih L	3	3	3	9	7,5
3.	A. Regina Putra	3	3	3	9	7,5
4.	Afifah Benzair	4	3	3	11	8,3
5.	Ameliya Sari	4	3	3	11	8,3
6.	Ardhy Wijaya	4	3	4	11	9,1
7.	Aulia Septiana	-	-	-	-	-
8.	Aura Dinar P. Ali	3	2	2	7	5,8
9.	Cipta Egi Pratama	-	-	-	-	-
10.	Febiano Vidi C	4	3	4	11	9,1
11.	Furqon Arbha M	3	2	3	8	6,6
12.	Gizma Al Zahra	-	-	-	-	-
13.	Khoiril Mustofa	3	2	3	8	6,6
14.	Luthfia Nur H	4	3	3	10	8,3

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Jumlah	Nilai Total
		Ide/ gagasan	Kualitas Visual	Keterampilan Teknik		
15.	Mahdalena	4	3	4	11	9,1
16.	Moh Nazril Aprilio	4	3	3	10	8,3
17.	Nika Ayu Citra A	3	2	2	7	5,8
18.	Nur Hidayah	3	2	2	7	5,8
19.	Rasya Ananda Dais	4	3	4	11	9,1
20.	Rehan Juni Pramana	4	3	4	11	9,1
21.	Rifanah Asri F	4	3	4	11	9,1
22.	Rinayatul R Ummah	4	3	3	10	8,3
23.	Risti Laraswati	3	2	2	7	5,8
24.	Ruliyando Sucipto	4	3	4	11	9,1
25.	Sendi Dwi Saputra	4	3	3	10	8,3
26.	Surudinn R	4	3	3	10	8,3
27.	Tiani Syafa Ardelina	4	3	3	10	8,3
28.	Trisna Ramadhani	3	2	2	7	5,8
29.	Vika Hafizah Dwi Y	4	3	3	11	8,3
30.	Wahyudin	4	3	3	10	8,3
31.	Yasintawati	3	2	2	7	5,8
32.	Abdulloh	4	3	3	11	8,3
33.	Egi Bagus Aji Saputra	4	3	4	11	9,1
34.	Hasya Weka Panji A	4	3	3	10	8,3
35.	Ryan Saputra	-	-	-	-	-
36.	Arbagir Raffa A. R	4	3	4	11	9,1
37.	Trida Kusumah	4	3	4	11	9,1
38.	A Chandra Saputra	4	3	4	11	9,1

- Keterangan :
4. Sangat Baik
 3. Baik
 2. Cukup Baik
 1. Kurang Baik (Perlu Pendampingan)

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh wali kelas di dapatkan hasil nilai tertinggi untuk karya mozaik dengan limbah plastik dengan nilai 91. Dengan hasil nilai rata-rata yang didapatkan adalah 83. Dilihat dari nilai KKM 75, maka nilai 83 merupakan nilai yang memenuhi KKM. Nilai 83 menunjukkan pengungkapan keberhasilan kreativitas siswa dalam berkarya seni mozaik menggunakan kulit kerang. Hal ini terlihat dari hasil dan proses siswa dalam berkarya menunjukkan ciri dan karakteristik kreativitas.

Bila diperhatikan setiap karya siswa memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda-beda. Setiap siswa memiliki ide dan cara tersendiri untuk menyusun unsur garis, warna dan penyelesaian yang berbeda-beda pula sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka masing-masing. Dari perbedaan itu maka di dapatkan hasil karya yang kreatif pada setiap karya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Rikanto selaku wali kelas penggunaan kulit kerang dalam media berkarya seni mozaik menjadi daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Kulit kerang yang memiliki karakteristik keras dapat diterapkan pada karya mozaik dengan objek flora yang feminim, melalui berkarya seni mozaik ini anak-anak di ajarkan untuk dapat memanfaatkan sampah yang sudah tidak terpakai di lingkungan sekitar menjadi sebuah karya seni. Selain itu hal ini juga menjadi pembelajaran bagi siswa agar lebih memahami bahwa

kehadiran sampah kulit kerang menjadi limbah lingkungan khususnya di wilayah pesisir yang masih kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis karya siswa kelas IV SD Negeri Grinting 01 dalam berkarya seni mozaik tingkat kreativitas siswa dalam berkarya tergolong sudah baik. pengkatagorian kreativitas siswa dapat di lihat pada:

1. Pengungkapan ide/ gagasan pada masing-masing karya siswa memiliki karakter yang berbeda. Siswa bebas menuangkan imajinasinya ke dalam bentuk karya mozaik meskipun tema telah ditentukan oleh guru.
2. Komposisi unsur-unsur visual dan prinsip desain yang ditampilkan dalam karya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang. Unsur tersebut meliputi pemilihan raut, komposisi warna, penerapan unsur taktil dan gelap terang. Sedangkan prinsip yang diwujudkan meliputi keseimbangan, kesebandingan/proporsi dan keharmonisan antar unsur.
3. Media kulit kerang membuat siswa lebih antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.
4. Teknik dan cara siswa dalam memanfaatkan bahan kulit kerang sebagai media sangat bervariasi. Kecermatan dan kerapian dalam menempel tiap siswa juga berbeda-beda.
5. Karya yang dihasilkan siswa dikerjakan dengan cara-cara sederhana, Teknik mozaik lebih di fokuskan kepada pola gambar. Siswa membuat pola dengan tema flora dan fauna kemudian di tempel dengan bahan kulit kerang. Siswa dibebaskan untuk membuat objek pendukung agar

siswa merasa senang dan tidak terbebani dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP).

6. Guru dapat melihat bagaimana proses berfikir kreatif yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan berkarya mozaik. Setiap siswa memiliki pengalaman berbeda dalam kegiatan berkarya, hal tersebut dipengaruhi oleh proses berfikir kreatif siswa yang berbeda-beda.
7. Proses berfikir kreatif mempengaruhi hasil karya mozaik dari setiap siswa. Tahap-tahap proses berfikir kreatif meliputi persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Siswa dapat menghasilkan karya yang menarik jika siswa mampu melewati setiap tahapnya.
8. Tingkat kreativitas siswa juga dapat di lihat berdasarkan penilaian oleh wali kelas IV, apabila diambil rata-rata siswa diperoleh nilai yang berada pada angka 8. Angka ini menunjukkan rentang nilai dalam kategori sangat baik. Nilai ini sudah berada di atas nilai KKM yang sudan di tentukan sekolah yaitu 7,5.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Pertama, pada kegiatan berkarya mozaik metode pembelajaran yang digunakan yaitu (1) metode ceramah/penjelasan, (2) metode demonstrasi, (3) metode praktek dan penugasan. Sedangkan teknik berkarya yang digunakan adalah teknik mozaik/menempel bahan pada pola gambar. Sebelum berkarya seni mozaik ada beberapa alat dan bahan yang harus dipersiapkan antara lain, kulit kerang, gelas kertas, lem kayu, pensil dan penghapus. Pada kegiatan berkarya mozaik tema telah di tentukan oleh guru yaitu flora dan fauna. Tema telah disesuaikan dengan salah satu kompetensi dasar yang dipelajari siswa dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yaitu mampu membuat karya kolase, montase dan mozaik dengan tema pembelajaran peduli terhadap makhluk hidup (tema 3). Alokasi waktu yang disediakan dalam pembelajaran ini adalah 2 x 35 menit atau dua jam pembelajaran.

Kedua, berdasarkan kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan kulit kerang oleh siswa kelas IV SD Negeri Grinting 01 menghasilkan satu karya setiap siswa. Dalam menghasilkan karya mozaik siswa melalui tahap-tahap proses berfikir kreatif yang diantaranya: (1) Persiapan, (2) Inkubasi, (3) Iluminasi, dan (4) Verifikasi. Tahap-tahap proses berfikir kreatif dilaksanakan dengan uraian sebagai berikut, untuk memunculkan ide kreatif siswa mempersiapkannya dari beberapa faktor diantaranya pengalaman pribadi, interaksi antar manusia serta

yang dipersepsikan menjadi sebuah ide. Selanjutnya semua informasi dari pengalaman yang didapatkan kemudian di endapkan dalam pikiran untuk disaring di alam bawah sadar untuk mendapatkan objek yang sesuai tema. Barulah objek yang telah dipilih dimunculkan dan diekpresikan kedalam ide/ gagasan baru. Terakhir pada tahap verifikasi gagasan/ ide kreatif tersebut di uji kebenaran dan kelayakannya melalui perbandingan, kritik dan saran dari guru. Dengan demikian siswa mendapatkan gagasan yang benar-benar baru dan unik yang berbeda dari gagasan sebelumnya atau tidak. Untuk selanjutnya di tuangkan kedalam sebuah bidang gambar.

Ketiga, berdasarkan hasil kegiatan berkarya seni mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang oleh siswa kelas IV SD Negeri Grinting menghasilkan satu karya setiap siswa. Dari semua karya siswa kelas IV yang berjumlah 34 karya, beberapa karya siswa cukup baik dan memuaskan. Anak-anak berkarya dengan sangat kreatif dan menarik dalam memanfaatkan sampah kulit kerang menjadi karya mozaik yang baik. Setiap karya menceritakan imajinasi dan pengetahuan masing-masing siswa. Sedangkan dilihat dari pemilihan objek karya ide diwujudkan oleh siswa cukup bervariasi. Karya yang dihasilkan memiliki teknik menempel yang baik dan rapi. Berdasarkan penilaian dan analisis karya yang disesuaikan dengan aspek dan indikator penilaian sesuai pada RPP menunjukkan kreativitas siswa dalam berkarya mozaik dengan kulit kerang tergolong baik.

Penggunaan kulit kerang dalam berkarya mozaik menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Berbeda dengan media lain, kulit kerang memiliki

karakteristik yang sangat berbeda membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk berkarya mozaik. Selain berkarya menggunakan media kulit kerang, melalui berkarya mozaik ini siswa juga diajarkan untuk dapat memanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai dalam kehidupan sehari-hari mereka menjadi sebuah karya seni. Selain itu, hal ini juga menjadi pembelajaran untuk siswa lebih memahami dan sadar mengenai dampak apa saja yang terjadi di lingkungan jika sampah kulit kerang yang menumpuk tentu sangat mengganggu ekosistem lingkungan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran atau rekomendasi yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Saran untuk SD Negeri Grinting 01, dalam pembelajaran khususnya berkarya seni hendaknya sekolah dapat memfasilitasi media berkarya seni siswa yang lebih bervariasi. Sehingga kegiatan berkarya menjadi lebih kondusif dan efektif.
- 2) Saran untuk guru pengajar, seharusnya dalam proses berkarya siswa lebih dibebaskan untuk menuangkan segala aktivitasnya. Dengan dibatasi oleh tema yang telah ditentukan siswa tidak bisa bebas mengungkapkan pemikirannya, mereka cenderung terpaku pada tema. Mereka tidak bisa mengekspresikan ide/ gagasan yang mereka mau. Hal ini justru menjadikan siswa tumpul dalam berimajinasi mencari ide/ gagasan dalam berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albertia, Fahmi, T. 2016. Pemanfaatan Serbuk Kayu sebagai Media Berkarya Ragam Hias pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jepara. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ambarwati, S. V., & Suprayitno. 2014. Pemanfaatan Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Mozaik Pada Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*, Volume 02 Nomor 02.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rienka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Aksara.
- Astuti, Septiana Dwi. 2012. Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Metode Pembelajaran Edutainment (Education Entertainment) Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Karangnongko Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. UMS: Surakarta.
- Ciswiyati, Dwi Endah. 2018. Kokami Batik Grobogan sebagai Media Pembelajaran Apresiasi Melalui Pendekatan Kritik Wachowiak dan Clements pada Siswa Kelas VII C SMP N 1 Godong. *skripsi*. Universitas Negeri Semarang: Semarang.
- E, Mulyasa. 2005. *Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Bastomi, Suwaji. 2014. *Apresiasi Kreatif: Kumpulan Makalah Tahun Delapan Puluhan*. Semarang: FBS Unnes.
- Devi, B. I. 2014. *Mozaik sebagai Media Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 SDLB-C SLB Negeri 2 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriani, Ervina dan Ayu Rini. 2014. *Peluang Bisnis Kerajinan dari Kerang*. Jakarta: CV. Vifa Nusantara.
- Fiyanto, Arif. 2018. Pemanfaatan Seni Kolase sebagai Produk Kreatif untuk Pengembangan Karya Proyek Studi Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. *Brikolase*. Vol. 10 (2): 158-172. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Haryanto, E. 2007. *Media, Seni Rupa, Desain, dan Craft. Handout Mata Kuliah Media Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa. UNNES.

- Hasnawati, & Anggraini, D. 2016. Mozaik Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas dan Keterampilan. *Jurnal PGSD*, Halaman 229.
- Hidayat, M. 2008. Pemanfaatan Limbah Lingkungan Sebagai Bahan Berkarya Seni Rupa di SMA Muhammadiyah Kudus. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hidayat, M. A. 2015. Rancangan Bangun Mesin Pencacah Sampah Organik (Perawatan Dan Perbaikan). *Tesis*. Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Ismiyanto, PC S. 2017. Bahan Ajar Perencanaan Seni Rupa. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- _____. 2017. Bahan Ajar Kajian Seni Rupa. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Isthofiyani, S E, Andreas P, dkk. 2016. Persepsi dan Pola Perilaku Masyarakat Bantaran Sungai Damar dalam Membuang Sampah di Sungai. *JISE (Journal of Innovative Science Education)* 5 (2). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Iswidayati, Sri dan Triyanto. 2016. Handout Estetika 1. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002.
- _____. 2007
- Koentjaraningrat. 1985. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia
- Latifah, Umi. 2017. Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar : Masalah dan Perkembangan. *Jurnal Academia*, Vol 1, No.2, Juli-Desember.
- Lolita, I. 2012. Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mozaik di Taman Kanak-kanak Pembina Agam. *Jurnal Pesona PAUD*, vol 1 No 1.
- Losilolo, Herly J. 2018. Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Skripsi*. Ambon: Institut Agama Kristen Negeri Ambon
- Lui, Zhiqiang E. & Dieter J. Schoenwetter. 2004. Teaching Creativity in Engineering. *Internasional Journal of Engineering*. Vol 20, No. 5, hal 801-808
- Mazuki, Fiqi I. 2010. Pengaruh Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Matematika di Dalam Model Pembelajaran Problem Sorving Materi Ajar Perbandingan di SMP


- Muhammadiyah 1 Kota Tegal Kelas VII Tahun Ajaran 2009/2010. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1988. *Qualitative data Analysis*. Terjemahan Tjejep Rohendi Rohidi. *Analisis dan Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Moleong, L. J. 2007, 2009, 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muharrar, S., & Sri, V. 2013. *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik Sederhana*. Semarang: Erlangga.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan; Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rienka Cipta
- Natalia, Anita. 2016. Deskripsi Penerapan Finger Painting dalam Me Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Lampung: FKIP Unila
- Purnama, L. 2014. Upaya Peningkatan Kreativitas Kolase Anak Melalui Pemanfaatan Sisik Ikan Di Kelompok B PAUD Mustika Perumnas Kayukunyit Manna. *Skripsi*. Bengkulu: PSKGJ Universitas Bengkulu.
- Rachmawati, Y & Kurniawati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media grup.
- Rizqiana, Indah Syafrioktani. 2012. SENI KRIYA LIMBAH KULIT KERANG DI DESA MEGU GEDE, KECAMATAN WERU, KABUPATEN CIREBON: Analisis Deskriptif Terhadap Karya Seni Kriya Kulit Kerang Pada "Kusuma Handycraft" di Desa Megu Gede, Kecamatan Weru, Kabupaten Cirebon. *Skripsi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rondhi, M & Sumartono, A. 2002. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa: Tinjauan Seni Rupa I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi. Moh. 2017. Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*. Vol. XI, No. 1, Januari 2017.
- Rusdi. 2017. Implementasi Teori Kreativitas Graham Wallas dalam Sekolah Kepenulisan di Pesantren Mahasiswa Hasyim Asy'ari Cabeyan Yogyakarta. *Jurnal Muslim Heritage*. Vol 2, No. 2, November 2017. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga
- Salam, S. 2001. Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

- _____. 2001. Pendekatan Ekspresi-Diri , Disiplin, dan Multikultural dalam Pendidikan Seni Rupa. *Wacana Seni Rupa*, Vol. 1, No. 3, hl 12-22.
- Sari, Liza N. 2016. Proses Berfikir Kreatif Siswa SMP dalam Memecahkan Masalah Matematika Nonrutin Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Kreano*. Vol 7, No. 2, 2016. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sholichah, Silvana. 2017. *Keterampilan Mozaik*. Yogyakarta: Indo Publika.
- Siti, Masganti., Khadijah dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Medan: Perdana Publishing.
- Soebandi, Bandi. _____. “Karakteristik Lukisan/ Gambar Anak”. (online) http://www.academia.edu/3097288/KARAKTERISTIK_LUKISAN_GAMBAR_ANAK.html. Diakses pada 12 Juni 2020, pukul 18.30.
- Sukardi. 2003. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiarti. 2013. Pengaruh Waktu dan Suhu Inkubasi terhadap Jumlah Trombosit Metode Automatic. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang, Semarang.
- Sugiarto, Eko. 2017. Kearifan Ekologi sebagai Sumber Belajar Seni Rupa Kajian Ekologi-Seni di Wilayah Pesisir Semarang. *Jurnal Imajinasi*. Vol IX No. 2 Juli 2017. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- _____. 2019. *Kreativitas, Seni dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: LKiS.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suryati, Teti. 2014. *Bebas Sampah dari Rumah: Cara Bijak Mengelola Sampah Menjadi Kompos dan Pupuk Cair*. Jakarta Selatan: PT. Agromedia Pustaka.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif: Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Swariga, Z. K. 2013. *Pemanfaatan Kain Perca sebagai Media Berkarya Seni Lukis Dengan Teknik Kolase Bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syafi'i. 2013. *Metode Penelitian Seni Rupa: Bahan Ajar Mata Kuliah*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- _____. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa: Bahan Ajar Mata Kuliah*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.

- Triyanto. 2010. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. Pendidikan Seni Berbasis Budaya. *Jurnal Imajinasi*. Vol.8, No.1 : 33-42.
- _____. 2016. Paradigma Humanistik dalam Pendidikan Seni. *Jurnal Imajinasi*. Vol. X, No.1, Januari 2016.
- Wanto, A. 2010. Meningkatkan Kreativitas Berkarya Lukis Cat Air Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 2 Pegandon Kendal Melalui Metode Pembelajaran Outdoor. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wardana, Wisnu A. 2002. *Dampak Pencemaran Lingkungan*. Yogyakarta: ANDI
- Yustiana, T., & Suprayitno. 2018. Pemanfaatan Bahan Alam Biji-Bijian Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Mozaik Dalam Tema Kegiatan Di Kelas 1 Sekolah Dasar. *JPGSD*. Volume 06 Nomor 02 halaman 146-155.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing


UNNES

**KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor: 16023/UN37.1.2/DK/2018**
Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
 GASAL/GENAP
 TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;


Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 21 Desember 2018


MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : Dr. Syakir, M.Sn
 NIP : 196505131993031003
 Pangkat/Golongan : IV/c
 Jabatan Akademik : Lektor Kepala
 Sebagai Pembimbing
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : SYAFAATUNNISA ARBA
 NIM : 2401415057
 Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa
 Topik : Kreativitas Siswa Kelas IV SD N 1 Randusanga Brebes dalam Berkarya Mozaik dengan Media kulit Kerang.




KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Petinggal


 DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 26 Desember 2018
 DEKAN
 Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
 NIP-196107041988031003


 2401415057
 FM-03-AKD-24/Rev. 00

Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS BAHASA DAN SENI Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010 Laman: http://fbs.unnes.ac.id , surel: fbs@mail.unnes.ac.id	
	<hr/>	
Nomor	: B/10878/UN37.1.2/LT/2019	29 Agustus 2019
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Grinting I Jl. Raya Desa Grinting, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes</p>		
<p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:</p>		
Nama	: Syafaatunnisa Arba	
NIM	: 2401415057	
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa, S1	
Semester	: Gasal	
Tahun akademik	: 2019/2020	
Judul	: Kreativitas Berkarya Mozaik Memanfaatkan Sampah Kulit Kerang Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Grinting I Kabupaten Brebes	
<p>Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 2 September s.d 2 November 2019.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.</p>		
		
		a.n. Dekan FBS Wakil Dekan Bid. Akademik, Dr. Hendi Pratama, S.Pd., M.A. NIP. 198505282010121006
<p>Tembusan: Dekan FBS; Universitas Negeri Semarang</p>		
		

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BREBES
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH
SEKOLAH DASAR NEGERI GRINTING 01**

Alamat: Jalan D Sudrajat No 58 Grinting Kec. Bulakamba Kabupaten Brebes
e-mail : sdngrinting01@gmail.com - ☎ 52253

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421. 1 / 005 / X / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DARMI, S. Pd. SD
NIP : 19680809 199403 2 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Grinting 01

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SYAFAATUNNISA ARBA
NIM : 2401415057
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa, S1

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi / tugas akhir dengan judul " Kreativitas Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang (Studi Kasus Siswa Kelas IV SD Negeri Grinting 01).

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di gunakan sebagai mana mestinya.

Grinting, 02 Oktober 2019
Kepala SD Negeri Grinting 01



DARMI, S. Pd. SD
NIP 19680809 199403 2 005

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN BREBES
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UNIT PELAKSANA TEKNIS DAERAH
SEKOLAH DASAR NEGERI GRINTING 01
 Alamat: Jalan D Sudrajat No 58 Grinting Kec. Bulakamba
 Kabupaten Brebes
 e-mail :sdngrinting01@gmail.com-✉ 52253

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN **(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Grinting
 Kelas / Semester : 4 / 1
 Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup (Tema 3)
 Sub Tema : Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku (2)
 Pembelajaran ke : 1
 Alokasi waktu : (2 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSIDASAR DAN INDIKATOR

Muatan : SBdP

No	Kompetensi Dasar	No	Indikator
3.4	Memahami karya seni rupa teknik tempel	3.4.1	Menjelaskan teknik membuat Mozaik
4.4	Membuat karya kolase, montase, dan mozaik	4.4.1	Membuat mozaik dari bahan Alam

C. RUMUSAN INDIKATOR

- 3.4.1 Menjelaskan konsep dan pengertian mozaik
- 3.4.2 Menerapkan media dalam berkarya mozaik dengan bahan alam
- 3.4.3 Menerapkan teknik berkarya mozaik dengan bahan alam
- 3.4.4 Menerapkan prosedur berkarya mozaik dengan bahan alam
- 4.4.1 Membuat karya mozaik dengan bahan alam

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan konsep dan pengertian mozaik
2. Siswa mampu menerapkan media berkarya mozaik dari bahan alam,
3. Siswa mampu menjelaskan dan menerapkan teknik membuat mozaik secara kreatif,
4. Siswa mampu menerapkan prosedur berkarya mozaik dengan benar,
5. Siswa mampu membuat karya mozaik dari bahan alam dengan kreatif.

E. MATERI

1. Konsep dan pengertian mozaik
2. Media berkarya mozaik dari bahan alam
3. Teknik membuat mozaik dengan bahan alam
4. Prosedur berkarya mozaik dengan bahan alam

F. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Media
 - Alat/bahan : Triplek ukuran 30 x 30 cm, lem fox, kulit kerang
- Sumber belajar : contoh gambar mozaik dengan biji,
 contoh gambar makhluk hidup di lingkungan sekitar,
 buku paket tematik kelas IV

G. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
- Strategi : *Cooperative Learning*
- Teknik : *Example Non Example*
- Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

I. Pertemuan Tindakan I

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam kemudian siswa menjawab salam. 2. Siswa menyanyikan lagu nasional. 3. Siswa di kondisikan oleh guru agar tertib. 4. Salah satu siswa memimpin berdoa. 5. Siswa merespon guru saat mengecek kehadirannya dengan rasa peduli. 6. Guru bertanya kepada siswa kabar sembari peserta didik menyiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan pada kegiatan pembelajaran, seperti alat/media dan bahan 	10 menit

	<p>pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan pembelajaran yang akan di bahas. 8. Siswa mendengarkan tujuan yang disampaikan guru. 9. Guru memberikan apersepsi : cerita mengenai pengalaman siswa berkaitan dengan seni mozaik. 10. Guru memberikan motivasi : Memberikan contoh-contoh karya mozaik dengan media biji dan kertas. 11. Siswa mendengarkan motivasi dari guru dengan cermat, yaitu agar siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran karena pentingnya kegiatan yang akan di laksanakan. 12. Guru mengaitkan pembelajaran yang kemarin dengan pembelajaran yang akan di pelajari. 	
Inti	<p>A. Kegiatan Belajar:</p> <p>Fase 1 orientasi siswa pada masalah</p> <p>➤ Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati contoh gambar mozaik objek makhluk hidup disekitar secara bersama-sama di kelas. <p>Fase 2 orientasi siswa dalam belajar</p> <p>➤ Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Siswa di motivasi untuk mengajukan pertanyaan. 3. Siswa mengajukan pertanyaan perihal hasil pengamatan sebelumnya. 4. Siswa ditugaskan mencari pola gambar dengan tema yang disepakati bersama. Tema : Tumbuhan (flora) dan binatang (fauna) peliharaan. 	15 menit

	<p>Fase 3 Bimbingan penyelidikan individu</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan permasalahan berupa media berkarya kulit kerang. 6. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan mengangkat tangan penuh percaya diri. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan informasi 7. Siswa mengumpulkan informasi yang di dapat dari permasalahan mencari media kulit kerang. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Menalar 8. Siswa mencari objek dan membuat pola gambar dengan mempertimbangkan tema dan kulit kerang sebagai media berkarya mozaik 9. Selama siswa mencari objek dan membuat pola, peneliti dan guru berkeliling mengamati siswa dalam memunculkan ide ntuk meninjau kreativitas yang dimiliki setiap siswa. 10. Siswa membuat pola gambar pada triplek dengan pensil. 11. Siswa bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan menggambar pola. 12. Siswa menempelkan kulit kerang dengan teknik mozaik mengikuti pola yang telah dibuat. 13. Siswa mewarnai latar belakang untuk menambah keindahan karya miliknya. 14. Finishing 15. Guru juga menyampaikan bahwa meskipun kita tidak memiliki hewan peliharaan kita harus tetap menjaga dan menyayangi hewan yang ada di sekitar kita. <p>Ayo Menulis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa akan menuliskan pengalamannya merawat hewan peliharaan. Jika ada siswa yang tidak mempunyai hewan peliharaan, siswa bisa menceritakan satu 	
--	--	--

pengalamannya menyayangi hewan di sekitarnya. Hal-hal yang ditulis adalah:

Tulisan ini dinilai dengan penilaian 1

Ayo Berkreasi

1. Di sesi ini, siswa akan berkreasi membuat mozaik dari kulit kerang. Guru menyampaikan bahwa keindahan hewan juga bisa digambarkan melalui mozaik.
2. Guru membawa mozaik yang dibuat sendiri atau yang gambar yang ada di buku siswa.
3. Siswa mengamati mozaik tersebut dan mendiskusikan.

1. Apa itu mozaik?
2. Bagaimana teknik membuatnya?
3. Hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan saat membuat mozaik?

4. Guru dan siswa membahas satu persatu pertanyaan tersebut.

Mozaik merupakan karya seni rupa dua atau tiga dimensi. Mozaik ini menggunakan bahan dari keping-keping yang dipotong-potong atau utuh (misalkan biji-bijian). Teknik membuatnya dengan ditempel dengan lem pada bidang datar. Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk mozaik adalah kertas tebal, daun, biji- bijian , kepingan kaca, pecahan keramik dll. Pada umumnya mozaik tidak diwarnai. Pembuat mozaik mengkreasikan komposisi warna dari bahan-bahan yang ditempel.

5. Guru menguatkan bahwa kerapian, perpaduan warna dan perpaduan kulit kerang yang ditempel adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat mozaik.
6. Siswa menggambar sketsa sendiri.
7. Guru menyiapkan alat yang dibutuhkan atau siswa diminta membawa bahan tersebut di pertemuan sebelumnya.
8. Guru memberikan contoh cara menempel yang benar. Siswa menempelkan kulit kerang dengan kreasi mereka. Guru memotivasi untuk menempel dengan rapi dan memperhatikan komposisi (baik warna maupun bentuk)
9. Guru mendampingi siswa yang masih

	<p>kesulitan untuk menempel.</p> <p>16. Setelah selesai, siswa diminta untuk menunjukkan hasil karya nya secara bersama-sama di kelas sebagai bentuk apresiasi.</p> <p>10. Kemudian hasil karya siswa bisa dipajang di papan pajang atau di jendela. Guru mengingatkan siswa untuk memberikan nama, hari dan tanggal untuk karyanya.</p> <p>Mozaik ini dinilai dengan penilaian 3</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku siswa. 2. Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi berdasarkan panduan yang terdapat pada lampiran di Buku Guru 3. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini 4. Siswa diajak berdoa untuk mengakhiri pembelajaran 	10 menit

J. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap

a. Contoh Lembar Observasi Sikap Spiritual

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan pengamatan :

No	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1	Ketaatan beribadah	01/08/16	Mengajak teman shalat berjamaah
		16/09/16	Mengikuti perayaan hari besar agama
2	Perilaku syukur	27/08/16	Menerima penugasan dengan gembira

b. Contoh Lembar Observasi Sikap Sosial

Nama :

Kelas/Semester :

Pelaksanaan pengamatan :

No	Aspek yang diamati	Tanggal	Catatan guru
1	Jujur	01/08/16	Mengerjakan ulangan sendiri
		16/09/16	Berbohong
2	Santun	27/08/16	Berbicara halus dan santun

Hasil observasi dirangkum dalam Jurnal Perkembangan Sikap.

- Contoh Format Jurnal

No	Tanggal	Nama peserta didik	Catatan perilaku	Butir Sikap
1	01/08/16	Arora	Mengajak teman shalat berjamaah	Taat beribadah
2	16/09/16		Mengikuti perayaan hari besar agama	Taat beribadah
3	5/09/16	Amir	Berdoa sebelum makan	Berdoa
4

2. Penilaian Pengetahuan

a. Tes Tertulis

3. Penilaian Keterampilan

a. SBdP: Mozaik

Aspek Analisis	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Baik (Perlu Pendampingan) (1)
Ide/Gagasan	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora dan fauna sesuai tema dan dibuat secara orisinal.	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat secara orisinal.	Perwujudan bentuk menyerupai jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat dengan cukup baik (mencontoh gambar dari guru).	Bukan perwujudan dari bentuk flora dan fauna sesuai tema berkarya mozaik.
Kualitas Visual	Menghadirkan komposisi unsur visual dan prinsip desain sangat baik dan serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan baik dan cukup serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan cukup baik dan cukup serasi	Tidak menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dan kerasian yang baik
Keterampilan Teknis	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang sangat baik.	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel tidak ada.

Beri tanda centang (✓) sesuai pencapaian siswa.

Penilaian (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

Contoh: $\frac{6}{12} \times 10 = 5$

b. Diskusi

Saat siswa mendiskusikan pertanyaan berdasarkan teks “Dayu dan Si Mungil” dan eksplorasi perkalian pecahan.

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan.	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara.	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara namun tidak mengindahkan
Komunikasi non verbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara).	Merespon dan menerapkan komunikasi non verbal dengan tepat.	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non verbal yang ditunjukkan teman.
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran).	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik.	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik.	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

Beri tanda centang (√) sesuai pencapaian siswa.

Penilaian (Skoring): $\frac{\text{Total Nilai Siswa}}{\text{Total Nilai Maksimal}} \times 10$

$$\text{Contoh: } \frac{6}{12} \times 10 = 5$$

K. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Buku Pedoman Guru Tema 3 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 3 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Mozaik, triplek 30x30 cm, lem kayu, kulit kerang.

Catatan Guru

1. Masalah :.....

- 2. Ide Baru :.....
- 3. Momen Spesial :.....

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 1 Grinting

Brebes, 15 Juni 2019
Guru Wali Kelas IV

Darmi, S.Pd
NIP 19680809 199403 2 005

Rikanto, S.Pd
NIP 19680102 200312 1 002

Lampiran 5

MATRIK PENGUMPULAN DATA PENELITIAN
KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG
(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

KONSEP	VARIABEL	DATA YANG DIPERLUKAN	METODE PENELITIAN		
			Observasi	Wawancara	Dokumentasi
1. Gambaran umum SD NEGERI 1 Grinting Kabupaten Brebes	1. Kondisi umum sekolah	1.1 Latar Belakang			√
		1.2 Status legalitas			√
		1.3 Tujuan			√
		1.4 Struktur kepengurusan			√
	2. Kondisi fisik lingkungan sekolah	2.1 Letak gedung sekolah	√		
		2.2 Akses menuju sekolah	√		
		2.3 Tata letak halaman sekolah	√		

		2.4 Tata letak bangunan sekolah	√		
		2.5 Sarana dan prasarana	√		√
	3. Kegiatan Pengembangan diri ekstrakurikuler	3.1 Jadwal dan jenis ekstrakurikuler			√
2. Karakteristik guru, pegawai dan siswa di SD Negeri 1 Grinting	1. Kondisi dan perilaku guru	1.1 Daftar pengampu mata pelajaran 1.2 Status PNS 1.3 Jumlah Guru 1.4 Sikap guru dalam berinteraksi pada warga sekolah	√		√ √ √
	2. Kondisi dan perilaku	2.1 Jumlah pegawai dan			√

	pegawai	jabatan 2.2 Status pegawai 2.3 Sikap pegawai dalam berinteraksi pada warga sekolah	√		√
	3. Kondisi dan perilaku siswa	3.1 Jumlah siswa 3.2 Agama 3.3 Latar belakang ekonomi siswa 3.4 Sikap siswa dalam beraktivitas pada warga sekolah 3.5 Kedisiplinan siswa	√		√ √ √
			√		

MATRIK PENGUMPULAN DATA PENELITIAN
KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG
(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

KONSEP	VARIABLE	DATA YANG DIPERLUKAN	METODE PENELITIAN		
			OBSERVASI	WAWANCARA	DOKUMENTASI
1. Aktivitas pembelajaran mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang pada peserta didik kelas IV SD Negeri Grinting 1 Kabupaten	1. Keadaan sebelum pembelajaran seni mozaik di kelas IV	1.1 Persiapan pendidik 1.2 RPP pembelajaran mozaik 1.3 Persiapan siswa	√	√	√
	2. Pembelajaran seni mozaik di kelas IV	2.1 Aktivitas guru 2.2 Aktivitas peserta didik 2.3 Bahan ajar yang diterapkan 2.4 Media/sumber belajar	√ √ √	√ √ √	√ √

Brebes		yang digunakan 2.5 Metode pembelajaran yang dipakai 2.6 Kegiatan pendahuluan 2.7 Kegiatan inti 2.8 Kegiatan akhir 2.9 Pemahaman dan respon siswa dalam materi mozaik dengan memanfaatkan sampah kuli kerang	√ √ √ √ √ √	√ √ √	√ √
2. Kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Grinting 1 dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan	1. Hasil karya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang di kelas IV	1.1 Gagasan 1.2 Ketetapan konsep/tema motif tanaman untuk berkarya mozaik 1.3 Kepekaan peserta didik dalam menyusun dan menempel kulit kerang	√ √ √		

sampah kulit kerang		menjadi motif sesuai tema 1.4 Ketepatan waktu 1.5 Hasil karya	√ √	√	√
3. Respon peserta didik kelas IV SD Negeri Grinting 1 setelah mengikuti pembelajaran berkarya mozaik dengan	1. Respon peserta didik kelas IV dalam materi berkarya mozaik dengan memanfaatkan	1.1 Ketepatan pemanfaatan sampah kulit kerang sebagai media berkarya mozaik 1.2 Keefektifan pembelajaran mozaik 1.3 Manfaat pembelajaran mozaik	√ √	√	

memanfaatkan sampah kulit kerang	an sampah kulit kerang		√	√	
--	---------------------------	--	---	---	--

Lampiran 6

PEDOMAN OBSERVASI

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG

(STUDI KASUS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

1. Mengamati gambaran umum sekolah meliputi :

- a) Letak Gedung Sekolah
- b) Akses Menuju Sekolah
- c) Pemanfaatan Bangunan Sekolah
- d) Sarana dan Prasarana Sekolah

2. Mengamati bentuk kreativitas peserta didik kelas IV SD Negeri Grinting 1 Kabupaten Brebes dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang

NO	ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR
1.	Kegiatan Pendidik	<ul style="list-style-type: none"> • Keadaan sebelum pembelajaran mozaik di kelas IV dimulai, meliputi: <ul style="list-style-type: none"> - Pesiapan pendidik, mempersiapkan RPP berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang - Mempersiapkan media dan materi pembelajaran. • Bahan ajar yang diterapkan • Media / sumber belajar yang digunakan • Metode pembelajaran yang dipakai • Kegiatan Pendahuluan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengondisian siswa - Salam dan doa memulai pembelajaran - Mengecek kehadiran siswa\ - Apresiasi

		<ul style="list-style-type: none">- Motivasi siswa- Kegiatan intia. Mengamati<ul style="list-style-type: none">- Mempersilahkan membaca buku tentang prosedur berkarya mozaik- Mempersiapkan siswa melihat video yang berkaitan dengan pembelajaran berkarya mozaik- Mendemonstrasikan membuat motif / objek gambar mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerangb. Menanya<ul style="list-style-type: none">- Membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang sudah dilihat, disimak atau dibaca.- Membimbing peserta didik untuk dapat menanya dan mengajukan pertanyaan- Memberi kesempatan peserta didik untuk ikut menjawab pertanyaan dari siswa lain- Mengeksplorasi pertanyaan dari siswa- Memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait prosedur berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang
--	--	--

		<p>c. Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempersilahkan peserta didik untuk mencari ide membuat mottif / objek gambar - Mempersilahkan peserta didik untuk berkreasi menempel sampah kulit kerang pada objek <p>d. Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempersilahkan peserta didik untuk mengolah informasi yang dikumpulkan. <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meminta peserta didik membuat karya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang dari hasil kesimpulan pembahasan prosedur berkarya mozaik <p>f. Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simpulan - Motivasi akhir - Pengayaan - Salam
2.	Kegiatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Kesiapan peserta didik sebelum di mulai pembelajaran - Kegiatan Pendahuluan:

		<ul style="list-style-type: none">- Salam dan doa mulai pembelajaran.- Megecek kehadiran peserta didik.- Menanggapi apresiasi dari guru.- Merespon pengantar materi dari guru.- Timbul motivasi untuk berkarya.- Kegiatan Inti:<ul style="list-style-type: none">a. Mengamati<ul style="list-style-type: none">- Membaca buku seni budaya tentang prosedur berkarya seni mozaik dengan memanfaatkan bahan alam- Mendengarkan, melihat, dan mengamati video yang ditayangkan guru mengenai pembelajaran seni mozaik- Mendengarkan, melihat, dan mengamati demonstrasi guru membuat motif tanaman untuk berkarya mozaikb. Menanya<ul style="list-style-type: none">- Menanyakan pejelasan tambahan terhadap informasi yang didapat dari proses mengamati- Mencari penjelesan tambahan sendiri berdasarkan informasi hasil-hasil kegiatan mengamati- Menanyakan fenomena-fenomena yang tidak diketahuinya dalam
--	--	---

		<p>langkah mengamati objek</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengklarifikasi informasi yang didapatnya dari tahap mengamati - Melakukan tanya jawab sesuai topik dengan guru dan dengan siswa lainnya. <p>c. Mencoba</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdiskusi mengenai masalah yang didapatkannya - Mendiskusikan terkait kreasi kulit kerang sebagai media berkarya - Mendiskusikan dengan teman mengenai temuan yang diperoleh - Mencoba dari hasil pengamatan yang diperoleh <p>d. Menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengolah informasi yang dikumpulkan - Menganalisis data dalam bentuk membuat katagori/tema - Menganalisis teknik menempel kulit kerang untuk berkarya mozaik <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat karya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang dari hasil kesimpulan pembahasan prosedur berkarya mozaik. - Mengkomunikasikan hasil karya kepada teman dan guru <p>f. Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simpulan
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> - Motivasi akhir - Pengayaan - Salam
--	--	--

**LEMBAR OBSERVASI KREATIVITAS SISWA
DALAM BERKARYA SENI MOZAIK**

Hari, tanggal : Senin, 16 September 2019

Kelas : IV

Pertemuan ke :

a. Petunjuk Pengisian :

Istilah nomor siswa pada kolom skor 1,2,3, atau 4 sesuai dengan rubrik yang tersedia

Aspek Analisis	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Baik (Perlu Pendampingan) (1)
Ide/Gagasan	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora dan fauna sesuai tema dan dibuat secara	Eksplorasi bentuk perwujudan dari jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat secara	Perwujudan bentuk menyerupai jenis flora atau fauna sesuai tema dan dibuat dengan cukup	Bukan perwujudan dari bentuk flora dan fauna sesuai tema berkarya mozaik.

	orisinil.	orisinil.	baik (mencontoh gambar dari guru).	
Kualitas Visual	Menghadirkan komposisi unsur visual dan prinsip desain sangat baik dan serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan baik dan cukup serasi	Menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dengan cukup baik dan cukup serasi	Tidak menghadirkan komposisi unsur dan prinsip visual dan kerasian yang baik
Keterampilan Teknis	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang sangat baik.	Teknik menempel yang disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel yang cukup baik.	Teknik menempel tidak disesuaikan dengan pola gambar, dan kerapihan hasil menempel tidak ada.

b. Tabel Pengamatan

Indikator Kreativitas : Pribadi, Pendorong (press), Proses, dan Produk

Nomer Urut	Elemen Yang Diamati
------------	---------------------

Siswa	Kreativitas tercermin ketika siswa mampu menciptakan ide/gagasan objek gambar untuk berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang secara mandiri	Kreativitas tercermin ketika siswa mampu berkarya mozaik dengan memanfaatkan media alam berupa sampah kulit kerang dengan teknik menempel	Kreativitas tercermin dalam perilaku kontrol diri oleh siswa dalam proses berkarya tanpa bertanya atau terpengaruh terhadap teman sekitar	Kreativitas tercermin dalam perilaku disiplin siswa mampu mengelol awaktu dalam proses berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang	Kreativitas tercermin ketika siswa mampu mwnghadirkan komposisi unsur visual dan prinsip visual pada karya mozaik miliknya	Kreativitas tercermin ketika siswa mampu mengaplikasikan teknik menempel dengan kerapihan pada hasil karya mozaik miliknya
1.	4	3	3	3	3	3
2.	3	3	3	3	2	2
3.	3	3	3	3	3	2
4.						
5.	3	3	3	3	4	3
6.	3	3	3	3	3	4
7.						
8.	3	3	4	3	3	2
9.						
10.	3	3	3	3	4	4
11.	3	3	3	3	3	3
12.						
13.	4	3	3	3	3	4
14.	3	3	3	3	3	4

15.	4	3	3	3	3	4
16.	3	3	3	3	3	3
17.	3	3	4	3	2	2
18.	3	3	3	3	2	2
19.	4	3	3	3	4	4
20.	3	3	4	3	4	4
21.	3	3	3	3	4	4
22.	4	3	3	3	3	4
23.	3	3	3	3	2	2
24.	4	4	4	3	4	4
25.	3	3	3	3	3	4
26.	3	3	3	4	3	3
27.	3	4	3	3	3	3
28.	3	3	3	3	3	4
29.	3	3	3	3	3	4
30.	3	4	4	3	3	4
31.	3	3	3	3	3	2
32.	4	3	3	3	3	4

33	3	3	3	4	4	4
34	4	4	4	3	3	3
35						
36	3	4	3	3	4	4
37	3	4	4	4	3	4
38	4	4	4	4	4	4

Catatan tambahan (apabila diperlukan) :

.....

.....

.....

Brebes, 16 September 2019

Observer

Sayafaatunnisa Arba

2101415057

Lampiran 7**PEDOMAN WAWANCARA****KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN
MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)****Jadwal Wawancara**

Tanggal : 7 September, 16 September, 2 Oktober 2019

Identitas Subjek

Nama : Rikanto, S.Pd
 Tempat/tgl lahir : Brebes, 2 Januari 1968
 Usia : 52 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan : S1 PGSD
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik wawancara meliputi hal-hal sebagai berikut:

A. Kreativitas berkarya siswa IV dalam pembelajaran SBdP materi seni mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di SD Negeri Grinting 1.

1. Pembelajaran SBdP di SD Negeri Grinting 1 meliputi apa saja?
2. Berapa kali pertemuan pembelajaran SBdP dalam seminggu?
3. Apakah materi mozaik sudah pernah dilaksanakan?
4. Media apa saja yang sudah pernah dilaksanakan dalam berkarya mozaik?
5. Mengapa sampah kulit kerang?
6. Apakah siswa antusias dalam kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?

7. Apakah memanfaatkan media sampah kulit kerang mampu membantu mengasah kreativitas siswa?
8. Apakah media sampah kulit kerang mampu mengasah siswa untuk menuangkan ide/gagasan objek karya mozaik?
9. Apakah sebelum pembelajaran mempersiapkan RPP?
10. Bagaimana penyusunan RPP untuk kelas IV dan bagaimana penerapannya dalam pembelajaran SBdP berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang?
11. Mengapa RPP yang dibuat tidak rinci sesuai pedoman kurikulum 2013?
12. Bagaimana dengan perangkat pembelajaran lain seperti silabus?
13. Berapa kali pertemuan pembelajaran mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang nantinya?
14. Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran berkarya di kelas?
15. Bagaimana bentuk kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1?
16. Materi apa saja yang digunakan dalam pembelajaran mozaik ?
17. Pengarahan apa saja yang digunakan dalam proses berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?
18. Apakah prosedur berkarya yang berhubungan dengan pengasahan kreativitas mudah dipahami oleh siswa?

19. Apakah ada permasalahan atau hambatan dalam pembelajaran berkarya mozaik dengan dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di kelas IV SD Negeri Grinting 1?

20. Bagaimana evaluasi dari permasalahan atau hambatan yang ada?

B. Hasil karya kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1

1. Bagaimana hasil karya kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1?

Guru Wali Kelas IV

PEDOMAN WAWANCARA

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Jadwal Wawancara :

Hari/ Tanggal : Sabtu, 17 September 2019

Identitas Subjek

Nama : Rikanto, S.Pd.SD

Tempat/ tgl lahir : Brebes, 2 Januari 1968

Usia : 52 tahun

Jenis Kelamin : laki-laki

Pendidikan : S1 PGSD

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik wawancara meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana prestasi yang pernah diraih SD Negeri Grinting 1 dibidang seni rupa/keterampilan?
2. Kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Grinting 1 dilaksanakan pada hari apa saja, dimulai dan diakhiri dari jam berapa?
3. Mengapa tidak ada ekstrakurikuler di bidang seni rupa?

Siswa Kelas IV

PEDOMAN WAWANCARA

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Jadwal Wawancara :

Hari/ Tanggal : 16 September 2019

Aspek-aspek yang akan dihimpun dengan melalui teknik wawancara meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan berkarya seni dimulai, kegiatan apa yang dilakukan?
2. Tugas yang diberikan dalam sub tema 3 materi SBdP semester 1?
3. Pertemuan dalam pembelajaran SBdP?
4. Media berkarya apa saja yang digunakan dalam materi mozaik?
5. Apakah pendapat siswa mengenai kreativitas berkarya mozaik?
6. Mengapa menggunakan media pendukung warna menggunakan pensil warna dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?

Lampiran 8

PEDOMAN DOKUMENTASI

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik dokumentasi meliputi hal-hal sebagai berikut:

A. Kondisi Fisik Lingkungan Sekolah

1. Letak gedung sekolah
2. Akses menuju sekolah
3. Sarana dan prasarana sekolah berupa dokumentasi peneliti dan arsip sekolah

B. Kegiatan Pengembangan Diri Ekstrakurikuler

1. Jadwal dan jenis ekstrakurikuler berupa arsip sekolah

C. Kreativitas Berkarya Mozaik dengan Memanfaatkan Sampah Kulit Kerang pada Siswa Kelas IV SD Negeri Grinting 1

1. Media/ sumber belajar yang digunakan
2. Evaluasi dari pembelajaran
3. Kegiatan siswa sebelum dimulai pembelajaran berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang
4. Kegiatan guru dan siswa dalam pembelajaran berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di kelas IV
5. Proses berkarya siswa di kelas IV
6. Hasil karya kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan sampah kulit kerang siswa kelas IV

Arsip :

- 1) Kurikulum SD Negeri Grinting 1 Tahun Ajaran 2019/2020
- 2) Kondisi Umum SD Negeri Grinting 1
 - a. Latar belakang berdirinya sekolah
 - b. Status legalitas
 - c. Visi dan misi
 - d. Tujuan
 - e. Struktur kepengurusan
- 3) Keadaan Sarana dan Prasarana
- 4) Keadaan Guru dan Pegawai
 - a. Rekapitulasi ketenagaan SD Negeri Grinting 1

- 5) Data Siswa
 - a. Rekapitulasi siswa SD Negeri Griting 1
 - b. Latar belakang ekonomi orang tua siswa
- 6) Jenis dan Pengampu Ekstrakurikuler
- 7) Naskah RPP sesuai Sub Tema 3 yang dibuat Guru Wali Kelas IV

Lampiran 9**Guru Wali Kelas IV****HASIL WAWANCARA****KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN
MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)****Jadwal Wawancara**

Tanggal : 7 September, 16 September, 2 Oktober 2019

Identitas Subjek

Nama : Rikanto, S.Pd
 Tempat/tgl lahir : Brebes, 2 Januari 1968
 Usia : 52 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan : S1 PGSD
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik dokumentasi meliputi hal-hal sebagai berikut:

A. Kreativitas berkarya siswa IV dalam pembelajaran SBdP materi seni mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di SD Negeri Grinting 1.

1. Pembelajaran SBdP di SD Negeri Grinting 1 meliputi apa saja?

Jawab :

SBdP untuk sub tema 3 ini meliputi seni rupa, seni musik, dan seni teater, namun untuk semester ganjil ini difokuskan pada seni rupa yaitu berkarya seni mozaik didalam nya terdapat pembelajaran teori dan praktik.

2. Berapa kali pertemuan pembelajaran SBdP dalam seminggu?

Jawab :

Untuk kelas IV pertemuan pembelajaran SBdP diadakan 2 kali dengan alokasi waktu 2 x 35 menit atau tiga jam pelajaran.

3. Apakah materi mozaik sudah pernah dilaksanakan?

Jawab :

Sudah, setiap tahun pasti diajarkan karena masuk dalam KD pada sub tematik 3 untuk kelas IV.

4. Media apa saja yang sudah pernah dilaksanakan dalam berkarya mozaik?

Jawab :

Banyak mbak, pernah pake bahan alam daun, biji-bijian, kulit kerang juga pernah. Untuk bahan lain seperti plastik, kertas itu juga pernah. Tapi siswa lebih suka jika menggunakan bahan alam karena memiliki tekstur sehingga anak lebih tertarik.

5. Mengapa sampah kulit kerang?

Jawab :

Awalnya karena Saya ingin mengajak siswa untuk eksplorasi terhadap lingkungan alam sekitar, kebetulan masyarakat di lingkungan sekolah ini pekerjaannya nelayan mbak kalo disini nyebutnya “miyang” dan banyak juga yang mencari kerang, saya sering menemukan di lingkungan rumah warga di temukan tumpukan sampah kerang jadi saya pikir akan mudah untuk siswa bereksplorasi agar siswa tidak bosan dalam berkarya. Dalam memilih alat dan bahan yang disiapkan oleh siswa juga perlu mempertimbangkan apakah bahan mudah di peroleh dan terjangkau atau tidak.

6. Apakah siswa antusias dalam kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?

Jawab :

Sangat antusias, karena menurut mereka sampah kulit kerang tidak memerlukan biaya dan mudah ditemukan dilingkungan mereka.

7. Apakah pemanfaatan media sampah kulit kerang mampu membantu mengasah kreativitas siswa?

Jawab :

Sangat membantu, anak diberikan kesempatan untuk memanfaatkan bahan berupa sampah yang sering mereka liat setiap harinya sebagai media berkarya dan menghasilkan sebuah karya seni dalam kegiatan tersebutlah kreativitas anak dalam bereksplorasi berkreasi berinovasi muncul.

8. Apakah media sampah kulit kerang mampu mengasah siswa untuk menuangkan ide/gagasan objek karya mozaik?

Jawab :

Saya rasa mampu, mengingat kulit kerang memiliki bentuk yang berbeda-beda dan karakteristiknya yang keras membuat siswa harus berkreasi secara lebih untuk membentuk sebuah objek gambar karna tidak mudah. Dengan demikian kreativitas siswa akan terasah dan siswa dapat menghasilkan karya yang baik atau kurang baik.

9. Apakah sebelum pembelajaran mempersiapkan RPP?

Jawab :

RPP hanya sebagai acuan pedoman guru jadi hanya formalitas.

10. Bagaimana penyusunan RPP untuk kelas IV dan bagaimana penerapannya dalam pembelajaran SBdP berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang?

Jawab :

RPP umumnya hanyalah formalitas, namun tetap harus dipersiapkan sebagai pedoman guru. Meskipun tidak semua kegiatan mengacu pada RPP karena pembelajaran SBdP umumnya bersifat sebagai mata pelajaran kreatif. Sehingga dalam penyusunannya saya mengacu pada contoh RPP yang ada dari hasil MGMP atau download di internet namun tidak berkembang setiap tahun ajaran baru.

11. Mengapa RPP yang dibuat tidak rinci sesuai pedoman kurikulum 2013?

Jawab :

Sesuai mbak akan tetapi memang tidak rinci. Karena saya mengacu pada contoh RPP tahun lalu yang ada atau mencontoh dari sekolah lain, sebagai arsip dan dijadikan pegangan saja.

12. Bagaimana dengan perangkat pembelajaran lain seperti silabus?

jawab :

Silabus hanya arsip, itupun dibuat sudah lama. pembelajaran dilaksanakan secara kondisional, jika ada waktu yang terpotong karena libur maka materi akan diringkas.

13. Berapa kali pertemuan pembelajaran mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang nantinya?

Jawab :

dua kali pertemuan, pertemuan pertama untuk materi berupa prosedur berkarya selanjutnya kegiatan praktik. Anak tidak bisa jika disatukan waktunya tidak cukup.

14. Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran berkarya di kelas?

Jawab :

Mempersiapkan media pembelajaran berupa contoh-contoh gambar mozaik dari berbagai media contohnya mozaik kertas, mozaik biji-bijian dan gambar flora fauna sebagai tema dari pembelajaran mozaik yang akan dilaksanakan.

15. Materi apa saja yang digunakan dalam pembelajaran mozaik ?

Jawab :

Pengertian dari mozaik itu sendiri, media yang biasa digunakan, teknik menempel sebagai teknik berkarya mozaik, dan prosedur berkarya mozaik.

16. Bagaimana bentuk kegiatan berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1?

Jawab :

Bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi dan penugasan. Siswa minta untuk mempersiapkan media untuk berkarya yaitu kulit kerang. Untuk kegiatan berkarya mengikuti kondisi di kelas yang terpenting adalah siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan.

17. Pengarahan apa saja yang digunakan dalam proses berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?

Jawab :

Memantau siswa satu persatu saat proses berkarya, apakah siswa mengalami kesulitan atau tidak sekiranya nanti ada yang perlu diarahkan ya diarahkan. Tapi saya menuntut siswa untuk mengerjakan sendiri tidak boleh dibantu oleh temannya.

18. Apakah prosedur berkarya yang berhubungan dengan pengasahan kreativitas mudah dipahami oleh siswa?

Jawab :

Saya rasa mudah, karena metode yang digunakan dalam penyampaian materi prosedur berkarya adalah demonstrasi sehingga siswa melihat langsung contohnya.

19. Apakah ada permasalahan atau hambatan dalam pembelajaran berkarya mozaik dengan dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang di kelas IV SD Negeri Grinting 1?

Jawab :

Kesulitan berupa waktu, dimana waktu yang di tentukan kadang kala tidak cukup untuk siswa menyelesaikan karya mozaik tersebut sehingga tidak efektif. Selain itu, ada beberapa dari siswa yang mengalami kesulit berupa menciptakan ide/ gagasan sehingga cenderung meniru ide siswa lain atau kesulitan dalam menempelkan kulit kerang yakni tidak melekat sempurna sehingga tejatuh dan merusak atau mengubah bentuk motif mozaik. Hal tersebut dapat menghambat dalam perekapan nilai.

20. Bagaimana evaluasi dari permasalahan atau hambatan yang ada?

Jawab :

Siswa diberitahu sebelumnya batas waktu yang ditentukan dengan memberikan himbauan apabila melebihi batas waktu karya akan dikurangi nilainya. Kemudian diberikan pemahan jika ide/ gagasan tidak boleh sama dengan teman sebangku shingga siswa akan berusaha mencari ide tanpa meniru. Terakhir siswa dibekali teknik menempel yang baik yaitu ketika menempel kulit kerang hendaknya dibalur lem yang cukup banyak, tunggu sampai lem setengah kering kemudian tekan kulit kerang agar menempel kuat.

B. Hasil karya kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1

1. Bagaimana hasil karya kreativitas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang bagi siswa kelas IV SD Negeri Grinting 1?

Jawab :

Sebagian besar karya siswa dapat selesai tepat waktu hanya beberapa yang belum selesai. Akan tetapi masih banyak siswa yang menampilkan ide/ gagasan motif yang sama, dalam menempel. Kemudian ada beberapa siswa yang kurang rapi dalam penempelannya. Selebihnya karya yang dihasilkan siswa bagus-bagus dan siswa merasa senang.

PEDOMAN WAWANCARA

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Jadwal Wawancara :

Hari/ Tanggal : Sabtu, 17 September 2019

Identitas Subjek

Nama : Rikanto, S.Pd.SD

Tempat/ tgl lahir : Brebes, 2 Januari 1968

Usia : 52 tahun

Jenis Kelamin : laki-laki

Pendidikan : S1 PGSD

Jabatan : Guru Wali Kelas IV

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik wawancara meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Bagaimana prestasi yang pernah diraih SD Negeri Grinting 1 dibidang seni rupa/keterampilan?

jawab :

Prestasi yang pernah diraih paling banyak dalam bidang keterampilan yaitu membuat kerajinan seperti vas bunga, lampu, hiasan dan lainnya. Hasilnya seperti yang dipajang di ruang guru dan ruang kepala sekolah.

2. Kegiatan ekstrakurikuler di SD Negeri Grinting 1 dilaksanakan pada hari apa saja, dimulai dan diakhiri dari jam berapa?

jawab :

Hari senin sampai jumat pukul 14.00-16.00 WIB, bisa di lihat datanya di daftar ekstrakurikuler.

3. Mengapa tidak ada ekstrakurikuler di bidang seni rupa?

jawab :

Tidak ada guru yang mengampu, kegiatan pengembangan diri di bidang seni rupa hanya terjadwal jika akan diadakan lomba keterampilan. Siswa juga lebih cenderung tertarik di bidang seni musik seperti drumband, rebana dan bidang olahraga.

HASIL WAWANCARA

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Jadwal Wawancara :

Hari/ Tanggal : 16 September 2019

Aspek-aspek yang akan dihimpun dengan melalui teknik wawancara meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Sebelum kegiatan berkarya seni dimulai, kegiatan apa yang dilakukan?

jawab :

Karena SBdP ada di jam pelajaran pertama sehingga kegiatan awal yang dilaksanakan dalam jadwal adalah literasi dimana setiap siswa ditugaskan untuk membawa buku bacaan dan menyanyikan lagu nasional.

2. Tugas yang diberikan dalam sub tema 3 materi SBdP semester 1?

jawab :

Tugas berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang

3. Pertemuan dalam pembelajaran SBdP?

jadwal :

Dua kali dalam seminggu

4. Media berkarya apa saja yang digunakan dalam materi mozaik?

jadwal :

Banyak yaitu sampah kulit kerang, biji-bijian, kertas, dan lainnya.

5. Apakah pendapat siswa mengenai kreativitas berkarya mozaik?

jawab :

Sangat antusias karena media yang digunakan bermacam-macam dan karya yang dihasilkan dapat disimpan dirumah sebagai hiasan sebagai bentuk apresiasi.

6. Mengapa menggunakan media pendukung warna menggunakan pensil warna dalam berkarya mozaik dengan memanfaatkan media sampah kulit kerang ?

jawab :




karena siswa dalam membuat karya dengan teknik mozaik dengan sampah kulit kerang terfokus pada motif utama, sehingga untuk latar belakang atau dapat di tambah dengan hiasan dari media pewarna untuk memperindah karya.

Lampiran 10

HASIL OBSERVASI

KREATIVITAS BERKARYA MOZAIK DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SAMPAH KULIT KERANG (STUDI KASUS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI GRINTING 1 KABUPATEN BREBES)

Aspek-aspek penting yang akan dihimpun dengan melalui teknik observasi meliputi hal-hal sebagai berikut:

No.	Data yang Dibutuhkan	Gambar	Keterangan
1.	Letak Gedung	-	SD Negeri Grinting 1 terletak di Jl. Jl. D. Sudrajat No. 58, Desa Grinting, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah.
2.	Akses yang dilalui menuju SD Negeri Grinting 1		SD Negeri Grinting melewati jalur Pantura, Desa Grinting, Balai Desa Grinting, SD Negeri Grinting 2.
3.	Tata letak halaman sekolah SD Negeri Grinting 1		Letak halaman di depan ruangan kelas, kantor dan ruang kepala sekolah SD Negeri Grinting 1 yang menghadap ke timur.
4.	Saran dan prasarana		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bangunan gedung utama SD Negeri Grinting 1 kondisi baik. 2. Ruang kepala sekolah berada di tengah bagian bangunan sekolah yang menghadap ke timur. Ruang kepala sekolah dilengkapi dengan satu buah komputer, lemari dokumen, kipas angin, meja dan kursi

		    	<p>sebagai ruang tamu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Ruang guru SD Negeri Grinting 1 berukuran cukup besar dilengkapi dengan kipas angin, meja, kursi kerja, lemari dokumen, dan komputer. 4. Ruang Tata Usaha yang terletak di dalam ruang guru. Ruangan ini dilengkapi dengan fasilitas meja, kursi, komputer. 5. Ruang perpustakaan berisi buku bacaan, buku pelajaran, meja presensi, meja peminjaman, meja baca, dan tikar untuk membaca, tempat sepatu. 6. Ruang baca, terletak di luar perpustakaan berbentuk saung sebagai alternatif agar siswa tidak merasa bosan saat membaca buku dan menarik minat siswa untuk membaca. 7. Lapangan olahraga, yaitu volly, dan bola yang berada di depan bangunan ruang kelas sekolah. Lapangan di sekat dengan garis untuk menandai batas antar lapangan volly dan bola. Digunakan sebagai penunjang pelajaran olahraga maupun keperluan upacara dan ekstrakurikuler. 8. Mushola, sebagai tempat beribadah bagi siswa yang beragama muslim. 9. Toilet Guru, digunakan hanya untuk guru. 10. Toilet siswa digunakan untuk siswa dan warga sekolah berjumlah 5 bilik.
--	--	--	---

			<p>11. Sekolah juga menyediakan fasilitas kantin yang menjajikan berbagai makanan dan minuman untuk siswa saat jam istirahat.</p> <p>12. Ruang UKS</p> <p>13. Beberapa ruang sekolah pada tahap renovasi seperti dapur sekolah, parkir sepeda, yang sedang dalam masa renovasi.</p>
--	--	---	---

A. Karakteristik guru dan siswa di SD Negeri Grinting 1

a. Kondisi dan Perilaku Guru

No.	Sikap dan Perilaku	Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Keterangan
1.	Sikap guru ketika menegur siswa			√	Guru sering menegur siswa jika siswa melakukan hal yang kurang baik.
2.	Cara khusus yang dilakukan guru		√		Tidak ada cara khusus dalam memberikan teguran pada siswa.
3.	Sikap guru dengan siswa di luar kegiatan pembelajaran		√		Guru bersikap baik dan tegas meskipun di luar pembelajaran.
4.	Sikap guru ketika Mengajar		√		Guru semangat dalam memberikan pembelajaran sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran namun.

5.	Inisiatif guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sarana belajar.		√		Terkadang guru memanfaatkan lingkungan di luar kelas sebagai sarana belajar.
6.	Ketepatan waktu guru ketika akan mengajar			√	Guru selalu tepat waktu ketika mengajar
7.	Ketepatan guru mengajar sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan.			√	Guru mengajar sesuai jadwal yang telah ditentukan.


b. Kondisi dan Perilaku Siswa




No.	Sikap dan Perilaku	Kurang Baik	Cukup Baik	Sangat Baik	Keterangan
1.	Sikap siswa ketika diberikan teguran atau sanksi oleh guru di luar kegiatan pembelajaran		√		Siswa dengan sangat baik menerima teguran yang diberikan guru
2.	Sikap siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung		√		Siswa cukup antusias dalam mengikuti pembelajaran
3.	Sikap siswa terhadap guru dalam kegiatan pembelajaran		√		Siswa cukup baik dalam memperhatikan guru ketika pembelajaran
4.	Sikap siswa ketika mengejarkan dalam kegiatan berkarya			√	Siswa mampu mengikuti setiap kegiatan berkarya
5.	Inisiatif siswa di dalam kegiatan berkarya		√		Siswa mampu mengemukakan ide menggambar dalam kegiatan berkarya

6.	Ketepatan waktu siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran			√	Siswa datang tepat waktu setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai
7.	Ketaatan siswa dalam mengikuti peraturan sekolah		√		Siswa menaati peraturan sekolah dengan baik
8.	Ketepatan waktu siswa dalam menyelesaikan tugas		√		Siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan tepat waktu

Lampiran 11




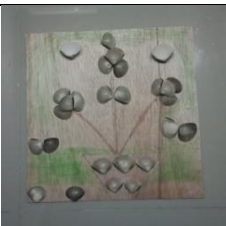


Hasil Dokumentasi

No	Nama	Jenis Kelamin	Hasil Karya
1.	M. AJI SAPUTRA	L	
2.	FERDIWAN GALIH L	L	
3.	A. REGINA PUTRI	P	
4.	AFIFAH BENAZIR	P	
5.	AMELIYA SARI	P	

6.	ARDHY WIJAYA	L	
7.	AULIA SEPTIANA	P	
8.	AURA DINAR P. ALI	P	
9.	CIPTA EGI PRATAMA	L	
10.	FEBIANO VIDI C	L	
11.	FURQON ARBHA M	L	
12.	GIZMA AL ZAHRA	L	
13.	KHOIRIL MUSTOFA	L	

14.	LUTHFIA NUR H	P	
15.	MAHDALENA	P	
16.	MOH. NAZRIL APRILIO	L	
17.	NIKA AYU CITRA A	P	
18.	NUR HIDAYAH	P	
19.	RASYA ANANDA DAIS	L	

20.	REHAN JUNI PRATAMA	L	
21.	RIFANAH ASRI F	P	
22.	RINAYARUL R. UMMAH	P	
23.	RISTI LARASWATI	P	
24.	RULIYANTO SUCIPTO	L	
25.	SENDI DWI SAPUTRA	L	

26.	SURUDINN R	L	
27.	TIANI SYAFA ADRELINA	P	
28.	TRISNA RAMADHANI	P	
29.	VIKA HAFIZAH DWI Y	P	
30.	WAHYUDIN	L	
31.	YASINTAWATI	P	

32.	ABDULLOH	L	
33.	EGI BAGAS AJI SAPUTRA	L	
34.	HASYA WEKA PANJI A	L	
35.	RYAN SAPUTRA	L	
36.	ABBAGIR RAFFA A.R	L	
37.	TRIDA KUSUMAH	L	
38.	A. CANDRA SAPUTRA	L	

Foto Kegiatan Berkarya Seni Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri Grinting 1



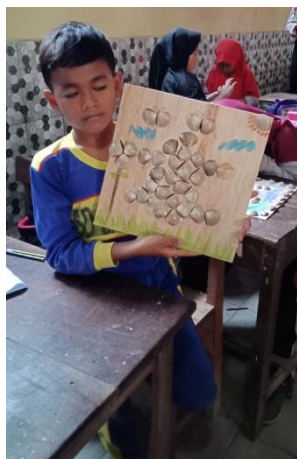


Foto Kegiatan Apresiasi terhadap Hasil Karya Seni Mozaik dengan Memanfaatkan Media Sampah Kulit Kerang bagi Siswa Kelas IV di SD Negeri Grinting 1





Lampiran 13

BIODATA PENELITI

Nama : Syafaatunnisa Arba
NIM : 2401415057
Prodi : Pendidikan Seni Rupa, S1
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)
Tempat, Tanggal Lahir : Brebes, 5 Maret 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Rumah : Jl. Istiqomah No.42 RT02/RW03
 Bulakamba, Brebes, Jawa Tengah
Orang Tua : Sutanto dan S. Dwi Lestari
Phone : 085741727252 / 0895392099207
Facebook : Syafaatunnisa Arba
Instagram : Syafaatunsn
E-mail : syafaatuns97@gmail.com
Jenjang Pendidikan :
 1. SD Negeri Bulakamba 01 : Tahun 2004 - 2009
 2. SMP Negeri 02 Brebes : Tahun 2009 - 2012
 3. SMA Negeri 01 Brebes : Tahun 2012 - 2015