



PENDIDIKAN PROFESI GURU  
PENDIDIKAN SENI RUPA



# PEMBELAJARAN SENI RUPA



Oleh:

**Dr. Tri Hartiti Retnowati, M.Pd.**

**Bambang Prihadi, M.Pd**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
2010

## KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga modul berjudul "Pembelajaran Seni Rupa" ini dapat diselesaikan. Pemahaman tentang dasar-dasar pembelajaran seni merupakan diperlukan guru baik untuk menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan perangkat pembelajaran (misalnya media pembelajaran, modul, dan lembar kerja siswa), maupun untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Diktat ini berisi uraian yang ringkas mengenai fungsi pendidikan seni rupa, proses pembelajaran seni rupa, periodisasi gambar anak, kurikulum pendidikan seni rupa, proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dalam kaitannya dengan pengembangan karakter, dan penggunaan media pembelajaran. Untuk mempelajari materi ini, diharapkan peserta PPG membaca lebih lanjut buku-buku yang menjadi referensi diktat ini serta sumber-sumber lainnya.

Yogyakarta, Oktober 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. FUNGSI PENDIDIKAN SENI RUPA	3
BAB III. PERKEMBANGAN SENI RUPA ANAK	16
BAB IV. KURIKULUM PENDIDIKAN SENI RUPA	23
BAB V. PROSES PEMBELAJARAN SENI RUPA	39
BAB VI. PEMBELAJARAN SENI RUPA DAN PENDIDIKAN KARAKTER	47
BAB VII. PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	58
DAFTAR PUSTAKA	64

## BAB I. PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa merupakan bidang pelajaran Seni Budaya di samping seni musik, seni tari, dan seni teater. Sejak diberlakukannya kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), guru seni rupa dituntut untuk mengembangkan pembelajaran secara lebih profesional, yang secara umum mencakup perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Berkaitan dengan hal itu, modul ini dimaksudkan untuk memberikan pendalaman tentang aspek-aspek pembelajaran pembelajaran seni rupa bagi peserta pendidikan profesi guru (PPG).

Modul ini mencakup enam bab sebagai berikut:

- Bab I.        Pendahuluan*, berisi cakupan materi dan kompetensi yang diharapkan
- Bab II.       Fungsi Pendidikan Seni Rupa*, menguraikan fungsi dan konsep-konsep dasar tentang pendidikan seni rupa
- Bab III.      Perkembangan Seni Rupa Anak*, berisi tahap-tahap perkembangan gambar anak
- Bab IV.      Kurikulum Pendidikan Seni Rupa*, menguraikan perkembangan kurikulum pendidikan seni rupa dan KTSP bidang seni rupa
- Bab V.       Proses Pembelajaran Seni Rupa*, menguraikan kaidah-kaidah pembelajaran seni rupa berdasarkan Standar Proses
- Bab VI.      Media Pembelajaran*, berisi pertimbangan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa
- Bab VII.     Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Karakter*, berisi strategi pembelajaran seni rupa yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter.

Dengan pembelajaran modul ini peserta PPG diharapkan mampu mencapai kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan berbagai fungsi atau manfaat pembelajaran seni rupa dalam pendidikan.
2. Mendeskripsikan tahap-tahap dan karakteristik gambar anak-anak sebagai landasan pembelajaran seni rupa.
3. Mendeskripsikan perkembangan konsep kurikulum pendidikan seni rupa.
4. Mendeskripsikan landasan, tujuan, dan cakupan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) pendidikan Seni Budaya.
5. Mendeskripsikan kaidah-kaidah pengembangan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
6. Mendeskripsikan kaidah-kaidah pelaksanaan pembelajaran seni rupa.

7. Mendeskripsikan karakteristik berbagai jenis media pembelajaran.
8. Mendeskripsikan kelebihan dan kelemahan media pembelajaran.
9. Menyusun silabus dan RPP pembelajaran seni rupa sesuai dengan tugas mengajarnya.
10. Mengintegrasikan pendidikan karakter dalam perencanaan pembelajaran.

## BAB II

### FUNGSI PENDIDIKAN SENI RUPA

Pendidikan seni pada umumnya meliputi rupa, seni musik, seni tari dan seni drama (seni teater). Sejak awal munculnya kurikulum umum para pendidikan seni rupa berjuang agar seni dipertimbangkan secara serius. Sejak lama seni telah diasumsikan memiliki peranan penting untuk menghasilkan warga masyarakat yang baik, tambahan bagi mata pelajaran akademik, program khusus bagi anak-anak berbakat, atau kegiatan ekstrakurikuler. Penulis buku *Becoming Knowledge: The Evolution of Art Education Curriculum*, Denny Palmer Wolf menyatakan bahwa penelitian dalam pendidikan seni telah secara konsisten menunjukkan bahwa seni merupakan suatu bentuk pengetahuan khusus yang memerlukan dukungan dan tuntutan kerja serta menghasilkan semacam empati, pemahaman, dan keterampilan yang sama dengan yang terdapat pada pelajaran kimia dan kewarganegaraan.

Dengan berubahnya gambaran seni sebagai mata pelajaran di sekolah, berubah pula gambaran siswa yang terdidik dalam seni. Perubahan gambaran ini menunjukkan perkembangan sejarah dari pengrajin sampai seniman, dari pengguna simbol sampai pemikir. Kini, siswa yang terdidik dalam seni merupakan sosok yang lebih komposit dan utuh, seperti dikatakan Wolfe, “pelukis mendapat pelajaran dari sejarah seni rupa dan penonton konser yang pendengarannya mendapat pelajaran dari resiko dan tuntutan dalam memainkan alat musik.” Peserta didik berhak atas dan memerlukan seni. Berbagai penelitian menunjukkan manfaat seni dalam pendidikan.

#### A. Seni Rupa dan Pengetahuan

Pengetahuan merupakan tindakan yang berkembang dan tidak statis. Ketika kita belajar, kita terus mengubah pemahaman kita tentang dunia. Apa yang saya pikirkan hari ini pasti akan berubah ketika saya mendapat lebih banyak informasi esok hari. Pengetahuan yang sering menjadi fokus pelajaran di sekolah seharusnya menjadi batu loncatan bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan tentang hubungannya dengan dunia. Dengan kata lain, pengetahuan tidak bersifat pasti. Karena para ilmuwan terus mengeksplorasi alam semesta, dengan sendirinya teori-teori mereka berkembang dan berubah. Dalam dunia sejarah, peristiwa dan

cerita dapat diinterpretasi dan direinterpretasi sesuai dengan pandangan dan dokumentasi-dokumentasi baru.

Dengan demikian, menguraikan suatu pengetahuan bukan berarti mengulang-ulang gagasan-gagasan besar orang lain. Goldberg (1997: 2) mengutip kata-kata Eleanor Duckworth, *“By knowledge, I do not mean verbal summaries of somebody else’s knowledge .... I mean a person’s own repertoire of thoughts, actions, connections, predictions, and feelings.”* Pengetahuan seseorang bukan merupakan ringkasan verbal dari pengetahuan orang lain, melainkan repertoar pikiran-pikiran, tindakan-tindakan, hubungan-hubungan, dan perasaan-perasaan orang itu sendiri. Dengan dasar pemikiran seperti ini, guru dapat berperan di kelas dengan membuat para siswanya bekerja secara aktif dengan pengetahuan dan bukan sekedar meniru pengetahuan orang lain. Di sinilah peranan penting seni.

Menggambar memberikan kepada siswa cara menyusun pengamatannya. Dengan melakukan kegiatan ini, siswa secara aktif bekerja dengan dasar pikiran dan menyusun pemahamannya tentang alam semesta melalui bentuk seni rupa. Bentuk seni rupa membuat siswa dapat menerapkan pengamatannya dalam cara yang imajinatif, menciptakan hubungan pribadinya dengan sesuatu persoalan. Selain itu, karena siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut, ia dapat mempertahankan pengetahuannya itu dan akan menerapkannya pada masa yang akan datang.

Dalam menggambar, siswa melakukan pengamatan, bekerja serius dengan pengamatannya itu, dan mentransformasikannya kedalam sesuatu yang lain. Transformasi merupakan kunci konstruksi dan pemerolehan pengetahuan. Aktivitas menggambar memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dan saluran untuk mengungkapkan gagasan-gagasan dan pertanyaan-pertanyaannya. Dalam hal ini, siswa juga dilibatkan dalam “melatih” imajinasinya. Dengan menangani sesuatu dengan cara yang merengangkan pikirannya, siswa dilibatkan dalam berpikir kritis dan reflektif secara simultan. Seni menjadikan kemampuan berpikir imajinatif dan kritis secara personal dan kreatif.

## B. Seni Rupa dan Belajar

Kita pada umumnya menganggap pelajaran seni rupa hanya sebagai kegiatan menggambar alam benda atau membuat karya seni rupa lain. Tidak banyak dari kita yang mengenal seni rupa sebagai suatu metodologi untuk belajar pengetahuan lain. Seni biasanya diajarkan sebagai tambahan bagi “unsur pendidikan dasar.” Kita berpendapat bahwa seni merupakan unsur pendidikan dasar, tetapi kebanyakan orang memaandang seni jauh terpisah dari bidang pelajaran yang lain.

Menurut Meryll Goldberg (1997: 4), terdapat tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu belajar dengan seni belajar tentang seni (*learning about the arts*), belajar dengan seni (*learning with the arts*), dan belajar melalui seni (*learning through the arts*). Belajar dengan seni terjadi jika seni diperkenalkan kepada siswa sebagai cara untuk mempelajari materi pelajaran tertentu. Sebagai contoh, guru memperkenalkan lukisan Piet Mondrian untuk dalam mengajarkan garis sejajar. Dalam hal ini, siswa belajar dengan bantuan bentuk seni yang memberikan informasi tentang materi pelajaran.

Belajar melalui seni merupakan metode untuk mendorong siswa untuk mempelajari dan mengekspresikan pemahamannya tentang materi pelajaran melalui bentuk-bentuk karya seni. Belajar melalui dapat diterapkan untuk semua jenjang sekolah. Sebagai contoh, siswa disuruh menggambar objek alam (misalnya kerang laut) untuk memahami fenomena objek alam tersebut. Dalam hal ini, siswa secara aktif dilibatkan dalam berpikir imajinatif dan kreatif dalam belajar melalui seni dan mengkonstruksi makna.

Belajar dengan seni dan belajar melalui seni dapat menjadi landasan bagi belajar tentang seni. Sebagai contoh, setelah meninjau lukisan untuk belajar tentang garis sejajar, siswa menjadi tertarik terhadap dunia seni lukis, menghubungkan pengetahuannya tentang garis dengan lukisan-lukisan seniman lainnya. Mungkin siswa lalu juga mendapat inspirasi untuk menciptakan lukisan sendiri.

Dalam pendidikan tradisional, misalnya di Amerika Serikat, model pembelajaran seni yang digunakan adalah belajar tentang seni. Demikian juga di Indonesia, mula-mula diterapkan model belajar tentang seni, yaitu mengajarkan seni itu sendiri. Namun demikian, model belajar tentang seni ini akhirnya mengalami kegagalan. Model belajar tentang seni tidak mempertimbangkan potensi seni sepenuhnya dalam kaitannya dengan pengembangan pengetahuan dan intelektual. Pembelajaran seni seharusnya tidak terpisahkan dari bidang-



bidang pelajaran yang lain, seperti ilmu pengetahuan alam, matematika, ilmu pengetahuan social, atau pun bahasa. Pembelajaran seni berpotensi sebagai metodologi untuk belajar dan mengajar secara umum. Sebagai metodologi, seni melibatkan siswa dalam kegiatan belajar yang bermakna baginya dan menjadi sarana untuk menghadapi kompleksitas pengetahuan.

Sebagai metodologi untuk belajar dan mengajar, seni memberikan kepada guru repertoir tindakan dan aktivitas yang lebih luas untuk memperkenalkan siswa kepada pokok-pokok persoalan. Dengan melatih imajinasi siswa melalui karya seni yang berkaitan dengan pokok-pokok persoalan, siswa dapat membuat hubungan-hubungan baru dan mengatasi keterbatasan-keterbatasan sebelumnya. Menjadi kreatif bukan hanya berlaku bagi seniman. Kreativitas penting bagi semua bidang pengetahuan.

### **C. Seni dan Prestasi Akademik**

Berbagai penelitian telah menunjukkan sumbangan pendidikan seni terhadap pembelajaran. Terdapat hubungan antara seni dan pengetahuan (kognisi) dan bagaimana setiap bentuk seni memberikan cara belajar yang unik. Juga terdapat penelitian tentang apa yang diberikan seni bagi penyiapan anak-anak dalam dunia kerja.

Dee Dickinson memberikan contoh salah satu sekolah yang mampu mewujudkan pendidikan seni dengan amat baik, yaitu Green Lake Elementary School, yang terkenal dengan prestasi akademik siswanya. Di sekolah ini siswa dapat memperoleh sikap belajar yang positif selamanya, menghargai keunikan semua orang, memahami kesamaan dan perbedaan, mengembangkan apresiasi, sikap menghargai, dan pemahaman tentang lingkungan fisik, bersenang-senang, tertawa, dan menikmati belajar. Memasuki sekolah ini orang akan melihat mural-mural yang cerlang, hutan yang dibuat oleh siswa, dan pertunjukan drama yang bersemangat, yang menunjukkan bahwa sesuatu yang istimewa hidup di sekolah ini.

Misi sekolah tersebut tidak hanya didukung oleh kurikulum yang kaya yang didukung dengan berbagai kegiatan, tetapi juga oleh suatu program multi-seni yang melingkupi seluruh sekolah dengan ahli-ahli seni secara penuh waktu. Seniman-seniman professional di bidang seni rupa dan seni pertunjukan bekerja dalam berbagai kegiatan yang terkait dengan seni dengan seluruh siswa, dan makin banyak guru yang mengintegrasikan seni kedalam kurikulum. Kepala sekolah Harvey Deutsch mengatakan bahwa siswa yang mestinya tidak berhasil akan mengalami kemajuan. Masalah disiplin hampir lenyap, dan prestasi akademik terus meningkat sebagai hasil dari program pembelajaran seni yang kaya.

Banyak laporan tentang sekolah yang mengalami keberhasilan dalam pencapaian prestasi akademik berkat pendidikan seni. Dalam laporannya pada tahun 1997, Dee Dickinson menunjukkan beberapa contoh sekolah di Amerika yang menunjukkan keberhasilan pendidikan seni, yang berpengaruh pada keberhasilan dalam pencapaian prestasi akademik. Para siswa di sekolah tersebut menggunakan 25 persen dari waktunya untuk belajar seni sebagai mata pelajaran terpisah serta terintegrasi dalam seluruh kurikulum.

#### **D. Seni dan Otak Manusia**

Menurut hasil penelitian neurologi Marian Dinamon, otak manusia dapat berubah secara structural dan fungsional sebagai hasil dari belajar dan pengalaman. Hubungan-hubungan syaraf yang baru yang memungkinkan kita belajar dan mengingat dan memecahkan masalah dapat terus terbentuk selama hidup kita, khususnya ketika manusia berada di dalam lingkungan yang positif, mengasuh, merangsang, dan mendorong untuk bertindak serta berinteraksi. Menurut Dee Dickinson Lingkungan semacam ini dapat diciptakan dengan program pembelajaran seni yang terancang dengan baik. Otak tidak hanya hanya dapat dibentuk (*transformed*), tetapi juga merupakan pembentuk (*transformer*) itu sendiri. Sebagai contoh, orang melihat pameran lukisan, dan pengalaman ini kemudian muncul dalam bentuk musik. Seni memberikan cara bagi otak manusia berfungsi secara optimal.

#### **E. Seni dan Intelegensi**

Banyak diketahui bahwa intelegensi bukan merupakan struktur yang bersifat statis, melainkan sistem yang dinamis yang secara terus-menerus berkembang selama hidup, seperti ditunjukkan Reuven Feuerstein dalam ribuan penelitian di seluruh dunia. Namun demikian, ketika manusia diputuskan dari akar budayanya, atau kehilangan kesempatannya untuk menggunakan semua indera yang membantunya untuk belajar dan memecahkan masalah, ia mungkin tidak dapat mengembangkan kemampuannya secara optimal. Menurut Feuerstein, intelegensi berkembang melalui mediasi pengalaman oleh guru yang sensitif dan suportif. Seni memberikan cara untuk mengetahui budaya seseorang secara mendalam. Seni memberikan pengalaman multisensori yang melibatkan seluruh sistem otak-tubuh-emosi.

## F. Seni dan Perbedaan Individual

Seni bukan hanya banyak memberikan sumbangan bagi pengembangan intelegensi manusia, tetapi juga memberikan cara untuk mencapai perbedaan (*diversity*) yang besar pada manusia di setiap sekolah dewasa ini. Akan lebih mudah untuk mencapai prestasi pendidikan yang signifikan jika setiap orang belajar dengan cara yang sama, tetapi bukan dengan apa yang dikerjakannya. Di semua sekolah sekarang terdapat perbedaan latar belakang kultural, sosial, dan ekonomi yang makin besar pada siswa yang menghasilkan cara-cara berpikir, belajar, dan bertindak yang sangat berbeda-beda. Kita juga mengetahui sejak lama bahwa terdapat perbedaan perceptual yang pokok dalam cara orang menerima informasi. Beberapa siswa dapat belajar secara efektif dengan mendengarkan, dan mereka dapat bekerja dengan baik di kelas tradisional di mana kebanyakan informasi disajikan secara oral. Menurut penelitian Lynn O'Brien, siswa-siswa yang memiliki saluran belajar secara auditori ini mencapai 15% dari populasi. Sebaliknya, siswa yang menunjukkan gaya belajar visual mencapai sekitar 40% dari populasi. Penting bagi siswa bergaya belajar visual ini untuk mendapatkan ilustrasi, gambar skema, dan diagram di samping kata-kata dan angka. Juga terdapat banyak siswa yang bergaya belajar kinestetik atau haptik, yang memerlukan contoh-contoh manipulatif atau kongkret, sebesar 45% dari populasi. Jadi, banyak siswa yang memiliki kesulitan belajar dalam kelas konvensional karena hanya sedikit tersedia *hands-on learning* di kelas-kelas menengah. Seni merupakan alat yang berguna untuk membantu belajar bagi siswa-siswa yang termasuk bergaya belajar visual dan kinestetik, selain membuat semua siswa dapat belajar secara efektif, mengingat apa yang telah dipelajarinya, bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajarinya dalam berbagai konteks, dan memiliki sikap lebih positif terhadap belajar.

Penilaian Myers-Briggs menunjukkan perbedaan kepribadian berdasarkan temuan psikiatris Carl Jung. Penelitian di sekolah menengah akhir-akhir ini menunjukkan bahwa siswa-siswa yang memiliki nilai tertinggi merupakan kombinasi antara tipe "introvert, intuitif, berpikir, dan menilai", sedangkan siswa-siswa yang memiliki nilai rendah merupakan kombinasi tipe "extrovert, mengindra (*sensing*), merasa (*feeling*), dan mengamati (*perceiving*).” Siswa-siswa tipe kedua, meskipun sama cerdasnya dengan siswa-siswa yang pertama, lebih mengalami kesulitan daripada siswa-siswa tipe pertama di kelas di mana mereka merupakan penerima informasi secara pasif, dibandingkan di kelas di mana mereka dilibatkan di dalam berbagai aktivitas belajar. Seni memberikan kesempatan belajar yang bersifat pengalaman (*experiential*) dan indera (*sensory*) yang melibatkan perasaan (yang penting untuk ingatan jangka panjang).

Dr. Howard Gardner telah mengembangkan teori tentang kecerdasan ganda yang menunjukkan bahwa sistem sekolah di Amerika terutama mengajarkan, menguji, menguatkan, dan menghargai dua jenis kecerdasan, yaitu kecerdasan verbal dan logis-matematis. Kedua jenis kecerdasan ini merupakan landasan bagi kemampuan-kemampuan dasar yang sangat penting bagi kebudayaan Amerika Utara. Namun demikian, ia menyarankan bahwa terdapat paling tidak lima jenis kecerdasan lain yang sama-sama penting. Kelima kecerdasan itu adalah “bahasa-bahasa” dengan sistem simbolnya masing-masing yang digunakan oleh kebanyakan orang untuk berbicara dan yang mencakup perbedaan-perbedaan individual. Kelima kecerdasan itu adalah kecerdasan visual/spasial, tubuh/kinestetik, musikal, interpersonal, dan intrapersonal. Kecerdasan-kecerdasan ini merupakan landasan bagi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama, dan melalui bentuk-bentuk seni ini kebanyakan siswa tidak hanya menemukan cara untuk berkomunikasi dan ekspresi diri, tetapi juga alat untuk mengkonstruksi makna dan belajar hampir setiap mata pelajaran secara efektif. Hal ini sangat nyata jika seni tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran tetapi juga diintegrasikan ke dalam seluruh kurikulum pada setiap jenjang pendidikan.

## **G. Seni Rupa**

Anak-anak kini tumbuh dewasa dalam dunia yang bersifat sangat visual, dikelilingi oleh gambar-gambar, televisi, video, papan iklan, dan media lainnya. Otak manusia memiliki korteks visual yang lima kali lebih besar daripada korteks auditori. Tidaklah mengherankan jika para siswa merespons begitu positif ketika mereka mendapat kesempatan untuk belajar melalui seni rupa. Tidak mengherankan pula bahwa kata-kata saja tidak dapat mencapai semua siswa. Satu gambar tentu saja bernilai seribu kata.

Mona Brooks, pendiri Monart Drawing Schools dan penulis *Drawing with Children* menjelaskan karyanya dalam melatih guru-guru melalui metodenya. Ia mengatakan bahwa ia harus mengembangkan kurikulum yang terstruktur yang memberikan pelajaran-pelajaran dasar yang cukup demi keberhasilan serta kebebasan yang cukup untuk ekspresi kreatif. Ia menemukan bukti bahwa pelajaran yang terstruktur tidak terganggu oleh gambar simbolik yang dikerjakan siswa sendiri. Guru-guru yang mengajar membaca melaporkan bahwa anak-anak yang belajar menggambar dan melihat melalui alfabet visual Mona Brooks menunjukkan peningkatan yang dramatis dalam mengenali huruf dan kesiapan untuk membaca.

Brooks juga melaporkan bahwa para guru juga menemukan bahwa motivasi untuk membaca berkembang ketika anak menggambar tokoh-tokoh dan tema-tema dari buku-buku yang dibacanya. Menggambar isi ilmu pengetahuan alam, geografi, dan ilmu pengetahuan sosial menghasilkan perbedaan-perbedaan dalam kecepatan belajar dan retensi. Ketika para guru menggunakan gambar abstrak untuk konsep-konsep matematika, mereka menemukan bahwa para siswa mampu mengatasi hambatan dengan mudah dan menyenangkan. Laporan dari pemerintah setempat menunjukkan meningkatnya nilai membaca, menulis, dan matematika sebesar 20 persen sebagai akibat pengalaman seni rupa tersebut.

Pemahaman bagaimana proses membentuk gagasan dari inepsinya (pelahirannya) melalui eksperimentasi dan penghalusan (*refinement*) menjadi produk visual akhir yang memuaskan itu sendiri merupakan pengalaman yang berharga. Anak-anak sekarang tidak banyak memiliki kesempatan untuk mengalami proses dari awal hingga akhir, dan terlalu sering hanya melihat produk akhir di televisi dan rak toko. Seni rupa tidak hanya menyediakan pengalaman ini, tetapi juga memberikan cara untuk membantu siswa untuk memahami dan mengkonsolidasikan apa yang dipelajarinya. Pertimbangkan keterampilan-keterampilan lain yang dilibatkan: belajar menggunakan alat-alat seni rupa, belajar mengobservasi secara teliti, belajar mengekspresikan gagasan secara visual, dan belajar bahwa tanpa disiplin tidak akan ada kebebasan yang nyata.

Paul Ricouer mengatakan. “Seni rupa memberikan kepada kita model-model untuk redeskripsi dunia. Seni rupa mendekatkan kita kepada orang lain, sejarah kita, dan kepada diri kita sendiri dengan menyediakan permadani yang kaya dengan jalinan waktu, tempat, karakter, dan bahkan nasehat tentang apa yang mungkin kita lakukan dengan hidup kita.”

Gambaran tentang praktik yang menunjukkan penangangan pembelajaran seni rupa secara serius sebagai model belajar dan mengajar di berbagai tingkat dan materi pelajaran sebagai berikut:

1. Di kelas bahasa Inggris sekolah menengah, para siswa mempelajari seting desain adegan Macbeth dengan tujuan memahami dan mengungkapkan suasana yang diisyaratkan dalam kata-kata Shakespeare. Interpretasi dilakukan dengan menggunakan warna, garis, tekstur, dan bentuk.
2. Dalam suatu unit pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas enam di Meksiko, para siswa “membaca” karya Diego Revira dengan tujuan memahami kondisi dan situasi kehidupan

yang tidak dapat diungkapkan melalui cara lain. Persepsi dan interpretasi symbol-simbol seni rupa digunakan Revira mengajarkan kepada siswa keterampilan “membaca” seni rupa.

3. Di sebuah sekolah dasar, para siswa menciptakan garis waktu (*timeline*) yang mengilustrasikan peristiwa-peristiwa sejarah yang penting yang ditempelkan di dinding di gang-gang sekolah yang semakin lama semakin bertambah panjang.
4. Poster-poster ruang kelas yang menarik perhatian yang diciptakan oleh para siswa yang semakin bertambah jumlahnya meningkatkan pembelajaran dewasa ini.
5. Pada semua tingkat kelas, anak-anak menghasilkan laporan dalam bentuk multimedia yang memasukkan unsur-unsur: gambar dan lukisan, foto, dan ilustrasi yang lain.

## H. Seni dan Dunia kerja

Seni juga merupakan persiapan yang berharga untuk terjun ke dunia kerja. Menurut laporan SCANS (*Secretary's Commission on Achieving Necessary Skills*, di publikasikan oleh *U.S. Department of Labor*) menunjukkan bahwa terdapat lima kompetensi yang memberikan keterampilan dan kualitas pribadi yang diperlukan bagi kinerja dalam bekerja sebagai berikut:

1. Mengelola sumber-sumber: mengalokasikan waktu, uang, bahan, ruang, dan tenaga kerja; (Misalnya, merencanakan dan memproduksi mural yang berukuran besar atau memproduksi laporan multimedia dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan ini).
2. Keterampilan interpersonal: Bekerja dalam tim, mengajar orang lain, melayani pelanggan, memimpin, melakukan negosiasi, dan bekerja dengan baik bersama orang dari berbagai latar belakang budaya; (Misalnya, menjadi anggota kerja kelompok dalam proyek seni rupa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan ini).
3. Mengelola informasi: memperoleh dan mengevaluasi data, menyusun dan memelihara file-file, melakukan interpretasi dan berkomunikasi, dan menggunakan komputer untuk memroses informasi; (Misalnya, mengelola pameran seni rupa atau produksi sajian multimedia dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan ini).
4. Sistem: memahami sistem sosial, organisasi, dan teknologi, memonitor dan memperbaiki kinerja, dan merancang atau mengembangkan system; (Misalnya, hubungan antara motivasi, belajar, penilaian, dan penerapan praktis membimbing kepada “pemahaman yang mendalam” dan pengembangan perspektif “sistem keseluruhan”).
5. Teknologi: memilih peralatan, menerapkan teknologi untuk tugas-tugas tertentu, dan memelihara, dan menemukan kerusakan (*troubleshooting*) teknologis; (Misalnya, pemilihan

kuas, warna, dan bahan lain dengan tepat untuk suatu proyek seni rupa dapat mengembangkan keterampilan-keterampilan ini).

Menurut laporan SCANS, kompetensi-kompetensi ini memerlukan keterampilan-keterampilan sebagai berikut:

1. Keterampilan dasar: membaca, menulis, berhitung dan matematika, berbicara, dan menyimak. (Misalnya, seni rupa merupakan alat yang dapat membantu semua siswa pada semua tingkat kemampuan untuk menguasai keterampilan-keterampilan dasar dengan lebih cepat, dan dengan retensi yang lebih tinggi. Cara yang terbaik untuk belajar adalah mengerjakan (*learn by doing*). Bagi banyak siswa, abstraksi seperti aljabar, tata bahasa, dan membaca memahami dapat dipelajari melalui pengalaman kongkret yang disediakan oleh seni).
2. Keterampilan berpikir: berpikir secara kreatif, membuat keputusan, memecahkan masalah, melihat hal-hal dengan mata pikiran, mengetahui bagaimana belajar, dan melakukan penalaran (reasoning); (Misalnya, dalam seni keterampilan-keterampilan berpikir tersebut dilatih dan dikembangkan. Semua bidang seni menantang dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi).
3. Keterampilan personal: tanggung jawab individual, penghargaan diri (self-esteem), sosiabilitas, manajemen diri, dan integritas; (Misalnya pelukis muda mengembangkan keterampilan-keterampilan ini baik sebagai anggota suatu kelompok atau sebagai individu yang bertanggung jawab atas sumbangannya bagi seluruh kelompok. Penghargaan diri berasal dari kesadaran dan penggunaan kekuatan seseorang untuk mencapai keberhasilan).

## **I. Seni dan Kecakapan Hidup**

Pelibatan secara aktif dalam pengalaman seni rupa menghilangkan hal-hal yang bersifat anestetik, keduniawian, dan biasa. Hidup tanpa seni adalah hidup dengan melihat tanpa merasakan, mendengar hanya dari apa yang diberikan oleh sumber kedua, dan menyentuh tanpa benar-benar bersentuhan. Hidup seperti hampa dari wawasan tentang makna hidup sebagai manusia. Dalam *Art as Experience*, John Dewey menulis kemampuan unik seni untuk “memecahkan kerak-kerak kesadaran yang konvensional dan rutin.” Menurutnya, seniman merupakan “penyedia berita yang nyata, karena apa yang baru itu bukan kejadian yang tampak dari luar itu sendiri, tetapi penghidupan kejadian itu dengan emosi, persepsi, dan apresiasi.” Ketika kita mulai mencipta dan merespons karya seni sendiri, kita menghidupkan api emosi,

persepsi, dan apresiasi. Kita melihat dari bawah permukaan kenyataan dunia. Kita membebaskan imajinasi kita.

Seni telah ada sejak awal zaman yang terekam dalam sejarah. Tentu saja, “merekam waktu” menyiratkan semacam penggambaran pengalaman. Dari gambar-gambar purba di gua pegunungan Pirenia sampai “tagging” di dinding-dinding kota di Amerika, seni merupakan wahana makna budaya yang potensial. Dalam *Releasing Imagination*, Maxine Greene menulis bahwa ketika kita mulai membayangkan kemungkinan-kemungkinan lain, kita mulai “merasakan kenyataan ganda yang menandai pengalaman yang dialami di dunia.” Kita mengolah rasa penasaran (*curiosity*) secara hidup dan jujur terhadap dunia. Kita berawal dari pertanyaan mengapa. Selalu terdapat pertanyaan mengapa dan untuk menjawabnya, harus ada kemampuan untuk membayangkan apa yang mungkin belum diketahui. Pengembangan rasa penasaran dan rasa takjub menghasilkan kesadaran personal dan social yang diperlukan untuk hidup dalam dunia dengan beragam budaya.

Dalam pendidikan umum, termasuk di Indonesia, seni telah secara resmi diakui sebagai salah satu mata pelajaran yang diperlukan bagi semua pendidikan dasar. Harapan seni sebagai pendidikan dasar harus disadari, agar para siswa mencintai kekayaan dan keberagaman budaya di dunia, agar mereka dapat berkembang dengan kemampuan kognitifnya dengan sepenuhnya, serta agar mereka siap menjalani hidup dan bekerja di dalam dunia yang terpacu oleh teknologi.

### **Latihan:**

1. Apakah perbedaan konsep “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni, dan belajara tentang seni? Berikan contoh penerapannya masing-masing!
2. Bagaimana seni, termasuk rupa, dapat meningkatkan prestasi akademik siswa? Berikan contoh upaya yang dapat Saudara lakukan di sekolah Saudara!
3. Jelaskan bagaimana seni dapat mengembangkan kemampuan berpikir!
4. Jelaskan bagaimana seni dapat mengembangkan kecerdasan!
5. Jelaskan bagaimana seni dapat membantu bagi pembelajaran yang mempertimbangkan perbedaan indivisual?
6. Jelaskan makna berkreasi seni rupa bagi pembelajaran siswa!



7. Jelaskan apa saja upaya yang dapat Saudara lakukan untuk melaksanakan pembelajaran seni rupa secara serius!
8. Berikan contoh pembelajaran seni rupa yang dapat mengembangkan kemampuan mengelola sumber-sumber!
9. Berikan contoh pembelajaran seni rupa yang dapat mengembangkan kemampuan interpersonal!
10. Jelaskan hubungan seni dengan kecakapan hidup!

## **BAB III**

### **PERKEMBANGAN SENI RUPA ANAK**

Perhatian terhadap perkembangan gambar anak mula-mula dilakukan oleh Ebenezer Cooke. Ia menemukan bahwa perkembangan simbolik pada anak-anak meliputi empat tahap. Perkembangan pertama (antara dua sampai lima tahun), ketika anak sangat aktif mempelajari benda-benda di sekelilingnya, gambar yang dihasilkannya baru merupakan coreng-moreng yang menunjukkan akibat gerakan otot. Periode selanjutnya menunjukkan bahwa gambar anak menunjukkan bukti adanya unsur imajinasi dan kesadaran yang lebih tinggi terhadap gerakan linier. Gambar anak di sini telah berusaha meniru objek, tetapi menurut Cooke, anak belum memperhatikan ketepatan penggambarannya. Cooke menyatakan bahwa pada tahap ketiga gambar anak telah menunjukkan adanya hubungan yang alami antara bagian-bagian dari suatu objek, dan gambar anak bukan merupakan tiruan objek-objek di alam, tetapi didasarkan pada ingatan atau imajinasi. Cooke tidak menjelaskan secara menyeluruh tentang tahap gambar anak-anak yang keempat, tetapi ia menetapkannya sekitar umur empat sampai sembilan tahun. Pada masa itu anak telah mampu meniru benda-benda di alam dan menghasilkan gambar yang mencerminkan hubungan antara benda-benda yang dilihatnya.

Ebenezer Cooke bukan merupakan ahli dibidang pendidikan seni rupa dan observasinya tidak begitu akurat. Namun demikian, ia mendapat penghargaan sebagai orang yang pertama kali menulis tentang gambar anak-anak. Pada tahun-tahun berikutnya, ditemukan tambahan informasi dari berbagai hasil observasi dan penelitian oleh Ricci (1887), di antaranya Lowenfeld (1947), Kellogg (1955), Lark-Horovitz (1959), Eisner (1967), dan Lansing (1976). Para ahli tersebut yang telah memberikan sumbangan pengetahuan tentang urutan tahap-tahap dalam simbolisasi visual, namun perhatian terhadap karya gambar anak-anak telah muncul sejak tahun 1885. Kebanyakan perhatian itu tumbuh dari minat terhadap psikologi dan penelitian yang sistematis terhadap anak (Tri Hartiti Retnowati, 2009).

Secara umum Lansing (1976) membedakan gambar anak menjadi dua tahap yaitu tahap coreng-moreng (umur 2 – 4 tahun) dan tahap figuratif (umur 3 – 7 tahun). Berikut khususnya akan diuraikan tahap figuratif, yang merupakan tahap perkembangan gambar anak pada usia prasekolah hingga sekolah menengah pertama.

#### **A. Gambar Anak pada Tahap Figuratif (3-12 Tahun)**

Perkembangan gambar anak menunjukkan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Berbagai hasil penelitian terhadap gambar anak-anak menunjukkan adanya kesesuaian mengenai urutan dan wujud simbol visual perkembangan gambar anak, namun tidak terdapat kesesuaian dari segi jumlah tahap perkembangan dan faktor-faktor penyebabnya. Sir Cyril Burt menemukan adanya tujuh tahap perkembangan, di antaranya adalah tahap represi, Viktor Lowenfeld menemukan enam tahap perkembangan, karena menurutnya tahap represi sulit diprediksi. Ketidaksesuaian dari jumlah tahapan tersebut disebabkan oleh perkembangan gambar anak bersifat gradual, halus, dan kontinyu. Ada peneliti yang menganggap suatu susunan pada gambar anak sebagai karakteristik tahap perkembangan tertentu, tetapi peneliti lain hanya menganggapnya sebagai fase transisi (Lansing, 1976: 138-139).

Perkembangan gambar anak pada dasarnya dapat disederhanakan menjadi tiga tahap pokok: (1) tahap coreng-moreng (umur 2 – 4 tahun), (2) tahap figuratif (umur 3 – 12 tahun), dan (3) tahap keputusan artistik (umur 12 tahun ke atas). Pada tahap coreng-moreng anak membuat simbol-simbol visual sesuai dengan rangsangan gerakan otot, yang kemudian terkontrol dan akhirnya terstruktur sehingga mengesankan “sesuatu benda”. Pada tahap figuratif anak menggunakan simbol-simbol visual untuk memahami benda-benda dan kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata dan menggunakannya untuk memberikan informasi kepada orang lain. Pada tahap keputusan artistik anak membuat simbol-simbol visual sebagai cara untuk memahami konsep-konsep nyata maupun abstrak dan, yang lebih penting, sebagai cara untuk mengubah atau mempengaruhi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan budaya (Lansing, 1976: 138-139).

Lansing (1976: 147-178) membagi tahap figuratif menjadi tiga subtahap: (1) subtahap figurative awal (umur tiga sampai tujuh tahun), (2) subtahap figuratif tengah (umur empat sampai enam tahun), dan (3) subtahap figuratif akhir (umur tujuh sampai dua belas tahun) yang dapat diuraikan sebagai berikut.

## **B. Subtahap Figuratif Awal**

Subtahap figuratif awal berlangsung sejak anak umur tiga sampai enam tahun, yaitu anak di *play group*, taman kanak-kanak, kelas satu SD, dan kadang-kadang juga di kelas dua SD. Pada tahap perkembangan simbolik ini gambar anak menunjukkan hubungan dengan kenyataan atau bersifat naturalistik. Pada umumnya anak pertama kali menggambarkan figur manusia. Peralihan dari tahap coreng-moreng ke subtahap figuratif awal ini berkembang hampir tidak tampak, karena penggambaran figur manusia didasarkan pada kombinasi dari bentuk coreng-moreng. Ketika pertama kali berusaha menggambarkan manusia, anak membuat lingkaran sebagai kepala atau badan dan garis-garis lengkung sebagai kaki dan rambut. Anak mungkin memahami bahwa terdapat bagian-bagian tubuh manusia yang lain, tetapi ia belum mampu menggambarannya. Jadi, gambar anak merupakan petunjuk kematangan intelektualnya sampai umur sepuluh tahun.

Pada subtahap figuratif awal kemampuan motorik anak terus berkembang, yang disertai dengan meningkatnya aktivitas perseptual. Konsep anak tentang benda-benda di lingkungan berkembang dan berangsur-angsur teliti, demikian juga hasil gambarnya. Cara menggambar anak juga berubah-ubah. Perkembangan gambar anak pada tahap ini berlangsung lebih cepat daripada tahap-tahap perkembangan sebelum dan sesudahnya, tetapi kemudian mengalami penurunan mencapai umur lebih dari tujuh tahun.

Pada masa perkembangan ini, selain objek manusia, anak juga menggambarkan benda-benda untuk memenuhi bidang gambar. Figur-figur manusia digambarkan tampak menggantung di udara bersama-sama dengan benda-benda yang lain. Anak pertama-tama memusatkan perhatiannya pada suatu objek sampai selesai, kemudian berganti memusatkan perhatiannya pada objek yang lain sampai selesai, dan demikian seterusnya. Jika perlu ia mengubah-ubah posisi kertas gambar untuk mengisi bagian-bagian bidang gambar yang masih kosong. Hal ini menyebabkan objek-objek tertentu tampak digambarkan terbalik. Dengan demikian, susunan objek-objek tersebut tidak menunjukkan hubungan makna, meskipun saling memiliki keterkaitan.

Gambar anak pada subtahap figuratif awal juga menunjukkan penggambaran objek-objek dengan ukuran yang berlebihan. Kepala orang mungkin digambarkan lebih besar dari pada pohon atau gambar anak mungkin lebih besar daripada rumah. Unsur garis, warna, dan tekstur digambarkan hampir tidak memiliki hubungan dengan kenyataan, misalnya manusia digambarkan dengan warna ungu, sedangkan anjing digambarkan dengan warna hijau. Kaki

dan tangan manusia mungkin hanya digambarkan dengan garis lurus. Dengan kata lain, gambar anak ini tidak begitu naturalistik. Gambar anak baru menunjukkan kemiripan dengan objek-objek secara umum.

Pada masa perkembangan ini objek-objek baru disusun sesuai dengan perasaan atau intuisi anak, dan anak belum memiliki kesadaran untuk berpikir tentang keindahan. Pada masa perkembangan ini umumnya anak begitu suka menggambar dan bertahan dalam gayanya hingga waktu yang lama.

### **C. Subtahap Figuratif Tengah**

Subtahap figuratif tengah terutama dijumpai pada peserta didik taman kanak-kanan dan di kelas satu, tiga, dan empat SD. Namun demikian, gambar pada tahap ini mungkin muncul di berbagai jenjang sekolah dari playgroup sampai sekolah menengah pertama dan merupakan satu-satunya tahap simbolisasi yang dapat dijumpai pada berbagai jenjang umur.

Pada tahap perkembangan ini simbol visual yang dibuat anak terus bertambah rumit dan cenderung mengarah pada ketelitian. Perubahan gambar anak yang paling penting dari subtahap sebelumnya tampak pada susunan simbol-simbol, yaitu bahwa hubungan penempatan satu objek dengan objek lain sekarang tampak jelas disengaja dan bermakna. Benda-benda sekarang tampak berdiri pada garis yang menggambarkan tanah yang disebut sebagai garis dasar (*base line*) dan merupakan ciri pokok gambar anak tahap figuratif tengah. Garis dasar ini dapat berupa garis yang digambar anak atau garis tepi kertas gambar. Jadi, jelas bahwa gambar anak sekarang telah menunjukkan orientasi bawah dan atas, sehingga objek yang terletak di bagian atas bidang gambar mengarah ke langit dan sebaliknya, objek yang terletak di bagian bawah bidang gambar mengarah ke tanah.

Gambar anak pada subtahap figuratif tengah tampak berdiri kokoh di atas tanah (garis dasar) dan tidak lagi menggantung di udara. Simbol figur yang digambarkan lebih kompleks dibandingkan dengan simbol figur pada gambar tahap-tahap sebelumnya. Kecenderungan kompleksitas simbol-simbol ini dapat dilihat pada simbol-simbol yang paling sering ditemukan anak di lingkungannya, tetapi objek yang jarang dijumpai anak digambarkan secara sederhana. Sebagai contoh, kepala harimau digambarkan mirip wajah manusia. Anak tidak mempunyai imajinasi yang kompleks tentang kepala binatang itu, karena ia tidak mungkin melihatnya dari dekat. Objek yang banyak terdapat di dalam gambar anak misalnya matahari yang bersinar

dengan terang dan langit hanya digambarkan dengan garis-garis di dekat tepi atas kertas. Sebaliknya, anak menggambar objek-objek seperti pohon, dan rumah di dekat tepi bawah kertas.

Meskipun struktur simbol grafis atau gambar anak semakin kompleks atau mendetail, gambar pada periode perkembangan ini masih belum begitu naturalistik. Gambar anak yang hampir mencapai tahap selanjutnya (subtahap figuratif akhir) telah dapat menciptakan ilusi kedalaman dengan bentuk-bentuk yang tumpang tindih, misalnya truk menutupi sebagian tiang listrik. Namun demikian, dalam hal ini anak masih menggunakan garis dasar. Dengan bertambahnya kematangan perkembangan anak, gambar figur yang dibuat anak semakin realistik, tetapi pada akhir subtahap figuratif tengah gambar anak belum begitu mirip dengan kenyataan, masih tampak datar dan kaku.

Ciri yang lain gambar anak pada tahap perkembangan ini adalah gambar tembus pandang (*x-ray drawing*). Sebagai contoh, gambar bus penuh dengan para penumpangnya atau ibu dan dua anak di dalam badannya. Gambar ini merupakan penggabungan penampakan suatu objek dari dalam dan dari luar sekaligus. Cara penggambaran ini terutama ditemukan pada subtahap figuratif tengah, tetapi dapat ditemukan juga pada semua tahap perkembangan, kecuali tahap coreng-moreng.

Selain penggambaran secara tembus pandang, pada subtahap perkembangan ini juga ditemukan adanya kombinasi gambar tampak atas (*plan*) dan tampak sisi (*elevation*) dalam satu gambar. Sebagai contoh, gambar sebuah mobil terletak pada satu garis dasar, sedangkan rumah terletak pada garis dasar yang lain. Jadi, dalam menggambarkan ruang, digunakan dua garis dasar, dan sementara itu, jalan dan kendaraan-kendaraan lainnya digambarkan secara tampak atas. Lowenfeld menyebut gejala gambar seperti ini sebagai gambar rebahan (*folding over*) yang juga merupakan ciri pokok subtahap figuratif tengah. Gambar rebahan biasanya menggambarkan pandangan dari sisi-sisi objek sisi jalan, meja, dan lapangan sepak bola.

#### **D. Subtahap Figuratif Akhir**

Gambar anak pada subtahap figuratif akhir mungkin dimulai pada anak kelas tiga, tetapi kebanyakan ditemukan pada anak kelas lima hingga kelas tujuh, dan tidak terdapat lagi pada anak di atas kelas tujuh. Setelah umur sebelas tahun anak biasanya tidak lagi aktif

menggambar. Pada umumnya gambar anak berhenti pada subtahap figuratif akhir. Jika anak terus aktif menggambar, gambarnya akan terus berkembang.

Ciri paling penting yang membedakan subtahap figuratif tengah dan subtahap figuratif akhir adalah munculnya perspektif sebagai pengganti garis dasar. Anak tidak lagi menggambarkan objek pada garis dasar, melainkan di atas bidang yang tampak meluas ke belakang, mengesankan ruang, sehingga lebih dekat dengan kenyataan. Anak juga membedakan objek yang berada di tempat yang dekat dan yang jauh, yaitu dengan memperbesar ukuran objek. Selain itu, anak tidak lagi menunjukkan gambar secara tembus pandang (*gambar sinar-x*).

Anak pada subtahap figuratif akhir kadang-kadang telah menggunakan perspektif linier, yaitu cara menggambarkan garis-garis sejajar untuk mengesankan kedalaman. Sebagai contoh, jalan yang menuju ke tempat yang jauh kedua garis tepinya terus saling mendekat. Selain perspektif linier, gambar anak pada subtahap figuratif akhir juga menunjukkan tingkat penggambaran setiap objek secara lebih realistik. Figur manusia digambarkan dengan seluruh unsurnya: kepala, badan, kaki, lengan, rambut, mata, kuping, hidung, telapak tangan, dan jari-jari. Bagian-bagian itu bahkan digambarkan dengan rinci.

Pada subtahap figuratif akhir ini anak menggambarkan orang dengan ciri-ciri jenis kelaminnya dengan lebih jelas. Jika sebelumnya anak sudah menggambarkan orang perempuan dengan rok dan orang laki-laki dengan celana panjang, pada tahap perkembangan ini anak menggambarkan orang perempuan dengan rambut yang panjang dan berombak, dengan dada dan bibir yang mencolok. Orang laki-laki digambarkan dengan rambut pendek, pundak lebar, dan otot-otot yang menonjol.

Anak pada subtahap ini juga menggambarkan dirinya dengan peran-peran di bidang pekerjaan sesuai dengan jenis kelaminnya. Sebagai contoh, anak perempuan menggambar dirinya sebagai perawat, ibu, bintang film, dan guru. Anak laki-laki menggambar dirinya sebagai pemain sepak bola, polisi, tentara, dan pilot. Secara umum anak belum merasa puas jika belum dapat menggambarkan dirinya sesuai dengan peran-peran tersebut secara cukup realistik. Anak menggambarkan dirinya secara mendetail, dengan rambut, bibir, kontur tubuh, leher, siku-siku, dan lutut menunjukkan anak ciri-ciri anak perempuan. Gambar pemain tenis laki-laki dan perempuan misalnya dibedakan dengan ciri-ciri yang jelas pada pakaiannya. Pada anak-anak tertentu, penggambaran secara realistik ini akan terus berkembang dan pada sebagian anak

lainnya akan digantikan dengan simbol-simbol abstrak, tetapi sebagian anak tidak lagi membuat simbol-simbol visual.

### *Latihan*

1. Bagaimana ciri-ciri perkembangan gambar anak sesuai dengan pengamatan Ebenezer Cooke?
2. Bagaimana ciri-ciri perkembangan gambar anak menurut Lansing?
3. Bagaimana ciri-ciri gambar anak pada tahap figuratif awal?
4. Bagaimana ciri-ciri gambar anak pada tahap figuratif tengah?
5. Bagaimana ciri-ciri gambar anak pada tahap figuratif akhir?



## **BAB IV**

### **KURIKULUM PENDIDIKAN SENI RUPA**

#### **A. Perkembangan Pendidikan Seni Rupa**

Dalam sejarah perkembangannya, pendidikan seni rupa berawal dari pelajaran yang khusus diberikan kepada kelompok tertentu, yaitu para calon seniman, misalnya di Yunani kuno. Di tempat semacam bengkel (disebut *guild*), para pemuda belajar melukis atau membuat patung pada seorang seniman senior melalui model pencantrikan atau magang (*apprenticeship*). Dengan demikian, pendidikan seni ini bertujuan untuk menguasai keterampilan membuat karya seni rupa. Pendidikan tradisional semacam ini merupakan terjadi pada masa lampau, termasuk juga di Indonesia.

Pada abad ke-18 muncul gagasan untuk memasukkan pendidikan seni rupa, dalam hal ini pelajaran menggambar, kedalam kurikulum sekolah umum. Gagasan ini mula-mula dicetuskan oleh Emile Rousseau, dan pada tahun 1774 Johannes Bernard Basedow merealisasikannya dengan mendirikan sekolah yang disebut sekolah *Philantropinum*. Di sekolah ini pelajaran menggambar diberikan di samping mata pelajaran bahasa, ilmu pasti, ilmu pengetahuan alam, olah raga, musik, dan tari. Metode pengajaran yang digunakan di sini adalah metode meniru, dengan membuat bentuk-bentuk sederhana, dengan garis-garis bantu, dan bahkan sampai pada menyelesaikan gambar dengan panduan titi-titik yang telah ditentukan (disebut stimografi).

Di Amerika Serikat, pelajaran menggambar baru dimasukkan ke kurikulum sekolah mulai tahun 1821, yang dilaksanakan secara besar-besaran. Namun pelajaran menggambar ini baru ditujukan untuk mendukung pendidikan teknik, terutama menggambar objek-objek geometris dengan menggunakan mistar. Selain menggambar objek, juga diberikan pelajaran menggambar ornamen yang juga menggunakan garis-garis pertolongan dan mistar.

Perkembangan pendidikan seni rupa yang penting terjadi pada akhir abad ke-19, sejalan dengan terjadinya reformasi pendidikan di berbagai negara besar seperti Jerman, Inggris, dan Amerika Serikat. Reformasi pendidikan ini didorong oleh perkembangan psikologi tentang perkembangan anak, yang melahirkan metode-metode mengajar baru. Di Jerman, Alfred Lichtwark memunculkan upaya pembelajaran apresiasi seni bagi anak dengan mengunjungi museum-museum seni dan gereja-gereja untuk melihat karya-karya para seniman secara langsung. Konrad Lange menginginkan agar pendidikan seni rupa mengajarkan pandangan-pandangan seni yang sedang berpengaruh pada waktu itu dan menegaskan bahwa pelajaran menggambar penting bagi pembentukan kepekaan estetik anak. Sementara itu, terdapat pula

gerakan untuk menekankan kegiatan menggambar objek-objek alami. Penulis Jerman Georg Hirt menyatakan bahwa menggambar geometrik tidak mengembangkan fantasi, sehingga ia menganjurkan menggambar objek-objek alami seperti bunga, kupu-kupu, buah-buahan, dan sebagainya.

Pada tahun 1899 *National Education Association* (NEA) di Amerika Serikat, yang merupakan asosiasi pendidik profesional menetapkan tujuan pendidikan seni rupa sebagai berikut:

1. Mengembangkan apresiasi terhadap keindahan
2. Mengembangkan dorongan-dorongan kreatif
3. Mengembangkan daya penglihatan
4. Membantu mengembangkan kemampuan menyatakan sesuatu
5. Menyiapkan keterampilan bagi anak-anak (bukan tujuan pokok)
6. Bagaimanapun juga pendidikan tidak menyiapkan anak untuk menjadi seniman profesional.

Tujuan-tujuan tersebut di atas, khususnya tujuan nomor 5 dan 6, menunjukkan bahwa pendidikan seni rupa telah mengarah pada konsep pendidikan seni rupa yang tidak lagi sekedar mengembangkan keterampilan atau keahlian seni rupa itu sendiri. Perkembangan pendidikan seni rupa selanjutnya ditandai dengan pameran hasil karya anak-anak oleh Franz Gizek dari Wina, yang menunjukkan spontanitas dan asli kekanak-kanakan, dan bebas menyenangkan. Di antaranya ada gambar anak-anak yang dibuat dengan sobekan-sobekan kertas berwarna. Sejalan dengan Gizek, Maria Montessori berusaha menjadikan suasana sekolah sebagai lingkungan yang wajar, seperti suasana di rumah, agar anak-anak mendapatkan kesempatan menggambar dengan spontan. Dalam hal ini, Montessori menyatakan bahwa anak-anak perlu mengekspresikan dirinya.

Di Amerika Serikat, konsep pendidikan seni rupa yang modern muncul pada tahun 1920, yaitu "seni rupa sebagai sarana pendidikan" atau seni sebagai alat pendidikan, bukan sebagai pendidikan untuk membentuk seniman. Beberapa tahun kemudian, John Dewey menyampaikan pandangan bahwa seni rupa memberikan pengalaman-pengalaman, di antaranya: (1) pengalaman grafis (menggambar), (2) pengalaman susunan (desain), (3) pengalaman psikologis (apresiasi), dan (4) pengalaman khromatis (warna).

Pada tahun 1942 Victor D'Amico menulis buku *Creative Teaching in Art* yang lebih menempatkan anak pada posisinya yang benar. Ia memandang anak sebagai "seniman", sehingga istilah-istilah seperti "*child as artist*, *child as painter*," dan "*child as sculptor*", dan dengan sendirinya juga "*children art*". Oleh karena itu, ia tidak menerima pekerjaan tangan

sebagai unsur pendidikan seni rupa. Materi yang diberikan mencakup seni lukis, seni patung, seni grafis, dan sebagainya, yang lebih banyak menjamin ekspresi diri.

Lima tahun kemudian muncul buku Viktor Lowenfeld yang berjudul *Creative and Mental Growth*, yang menggolongkan anak-anak dalam tahap-tahap perkembangan seni rupa. Perkembangan seni rupa anak-anak ini didasarkan pada usia dan karakteristik hasil gambarnya. Pengetahuan mengenal gambar anak-anak ini melengkapi konsep *child as artist*. Periodisasi gambar anak-anak Viktor Lowenfeld ini lebih rinci dibandingkan dengan periodisasi yang telah dibuat sebelumnya. Dengan munculnya konsep gambar anak-anak yang baru ini, pendidikan seni rupa telah mencapai konsep pendidikan yang modern, dan perkembangan-perkembangan selanjutnya hingga sekarang merupakan penyempurnaannya.

Pendidikan seni rupa ini di Indonesia juga telah ada sejak masa lampau, terbukti dengan adanya peninggalan purbakala seperti candi-candi, seni bangun, seni lukis, dan seni hias. Para seniman tentu telah mewariskan keahliannya dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang mungkin juga menggunakan sistem magang atau pencantrikan. Pendidikan seni rupa di Indonesia ini selanjutnya mendapat pengaruh dari pendidikan seni rupa yang berasal dari dunia Barat, yang dibawa oleh bangsa Spanyol, Portugis, dan Belanda.

Pada tahun 1950 di Indonesia muncul sekolah kelas satu (sekolah dasar) yang lamanya lima tahun, khususnya untuk anak-anak para pamong praja. Di samping pelajaran membaca, menulis, berhitung, menyanyi, ilmu alam, bahasa Jawa dan Melayu, sekolah ini memberikan pelajaran menggambar. Pelajaran menggambar ini pada dasarnya didasarkan pada kurikulum sekolah Belanda, dengan metode pembelajaran mencontoh, bahkan mencontoh gambar-gambar dari negeri asalnya, seperti kincir angin, bunga tulip, dan sapi perahan. Metode ini tentu saja tidak cocok untuk anak-anak Indonesia, dan untuk mengatasi ketimpangan itu, Steenderen dan Toot menulis buku *Gauwen Goed*, yang memberikan latihan keterampilan menggambar. Teknik menggambar ini mirip dengan metode Ferdinand dan Alexander Dupuis di Perancis, yang dimulai dengan latihan menggambar bentuk-bentuk dasar seperti garis lurus, miring, lengkung, lingkaran. Tujuan kegiatan menggambar di sini adalah untuk mendapatkan kesenangan.

Selain menggambar, di Indonesia juga telah diterapkan pelajaran seni kerajinan. Sejak tahun 1887 hingga 1889 F Graffland melakukan percobaan pengajaran kerajinan anyam di sekolah-sekolah di Ambon dan Manado. Oleh karena itu, sejak itu banyak orang Ambon mengenakan topi anyaman. Pada tahun 1904, J.H. Abendanon mendapat tugas menyelidiki kerajinan rakyat, dan kemudian menyarankan agar sekolah rendah memberikan pelajaran menggambar dan menganyam. Selanjutnya, R. Adolf mendapat tugas dari pemerintah Hindia

Belanda untuk merencanakan pelajaran kerajinan tangan di sekolah, dan sejak tahun 1926 pelajaran kerajinan tangan mulai diajarkan di sekolah guru (*HIK dan Normaalschool*). Beberapa tahun berikutnya para lulusan sekolah ini telah mengajarkan mata pelajaran tersebut di sekolah-sekolah. R. Adolf membagi pelajaran kerajinan tangan menjadi tiga jenis: (1) kerajinan tangan pedagogis, yang berfungsi membantu mata pelajaran lain, (2) kerajinan tangan social, termasuk membersihkan sekolah dan berkebun, (3) kerajinan tangan sebagai mata pelajaran khusus yang berdiri sendiri.

Tokoh bangsa Indonesia yang merintis pendidikan seni rupa adalah Ki Hajar Dewantara dan Moh. Syafei. Mereka mendirikan sekolah sendiri, Ki Hajar Dewantoro mendirikan sekolah Taman Siswa di Yogyakarta, dan Moh. Syafei mendirikan INS di Kayutaman, Sumatera Barat. Di kedua sekolah tersebut telah diperhatikan pelajaran ekspresi, termasuk seni rupa.

Pendidikan seni rupa, dalam pengertian pendidikan moderen, mulai dilaksanakan sejak munculnya kurikulum 1975, yang didasarkan pada konsep pendidikan melalui seni atau seni sebagai alat pendidikan. Sesuai dengan konsep ini, pendidikan seni rupa merupakan mata pelajaran umum, yang diberikan kepada semua siswa baik di sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pendidikan seni rupa merupakan pembaharuan kurikulum sebelumnya yang lebih menekankan keterampilan.

Dalam perkembangan pendidikan di Indonesia, terjadi perubahan paradigma pendidikan dengan munculnya menjadi kurikulum berbasis kompetensi atau kurikulum tahun tahun 2004, yang masih dilaksanakan secara terbatas. Kurikulum sebelumnya merupakan kurikulum berbasis isi, dengan garis-garis besar program pengajaran (GBPP) yang berisi pokok-pokok bahasan materi pelajaran. Kurikulum berbasis kompetensi berisi standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kurikulum 2004 kemudian disempurnakan menjadi Kurikulum 2006, yang didasarkan pada Standar Isi yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum baru ini selanjutnya dikenal sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

## **B. Pendidikan Seni Rupa dalam KTSP**

Dalam KTSP, pendidikan seni rupa menjadi bagian dari mata pelajaran Seni Budaya untuk SMP/MTs dan SMA/MA, dan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan untuk SD/MI. Baik di SD/MI, SMP/MTs, maupun di SMA/MA mata pelajaran seni budaya diberi alokasi waktu dua jam pelajaran. Mata pelajaran Seni Budaya mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater.

Dalam Standar Isi disebutkan bahwa pendidikan seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya bagi perkembangan peserta didik. Pendidikan seni didasarkan pada pendekatan “belajar dengan seni,” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” Belajar dengan seni berarti bahwa dengan mempelajari seni, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya di luar bidang seni. Dalam belajar melalui seni, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuannya melalui berkreasi seni. Belajar tentang seni berarti bahwa peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pengetahuannya tentang seni itu sendiri. Dengan demikian pembelajaran seni di sini dipandang sebagai metode belajar.

Selain pendekatan tersebut, pendidikan seni budaya dipandang secara multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti pengembangan kemampuan mengekspresikan diri melalui berbagai media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya. Multidimensional berarti pengembangan berbagai kompetensi meliputi konsepsi (aspek kognitif), apresiasi (aspek afektif), dan kreasi (aspek psikomotor) dengan memadukan unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Multikultural berarti bahwa pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan mancanegara, yang merupakan wujud sikap demokratis agar seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Pendidikan seni budaya juga dipandang memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang mencakup kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Bidang seni rupa, musik, tari, dan teater memiliki kekhasan sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang diberikan dalam pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Hal ini dilakukan dengan eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam.

Mata pelajaran Seni Budaya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global. Selanjutnya mata pelajaran Seni Budaya mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya

2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari
4. Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumberdaya manusia serta fasilitas yang tersedia di sekolah. Untuk sekolah yang mampu menyelenggarakan pembelajaran lebih dari satu bidang seni, peserta didik diberi kesempatan untuk memilih bidang seni yang akan diikutinya.

Berdasarkan pendekatan, pandangan, dan tujuan tersebut, pendidikan seni dilaksanakan dalam bentuk kegiatan berekspresi (berkreasi) dan berapresiasi seni. Untuk itu, di dalam kurikulum tersebut ditetapkan dua standar kompetensi (SK) untuk bidang seni rupa, yaitu mengapresiasi karya seni rupa dan mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Standar kompetensi mengapresiasi seni rupa mencakup kemampuan mengidentifikasi dan menampilkan sikap apresiasi terhadap karya seni rupa. Standar kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni rupa mencakup kemampuan menciptakan karya seni rupa serta melaksanakan pameran seni rupa. Kemampuan-kemampuan tersebut dirumuskan menjadi sejumlah kompetensi dasar (KD) yang meliputi berbagai cabang seni rupa (seni murni dan terapan) dan cakupan wilayah (lokal/daerah setempat, Nusantara, dan mancanegara).

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pendidikan seni rupa di SD/MI sampai dengan SMA/MA selengkapnya sebagai berikut:

<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
<b>Kelas I, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi unsur rupa pada benda di alam sekitar 1.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada benda di alam sekitar
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ekspresif 2.2 Mengekspresikan diri melalui teknik menggunting/menyobek
<b>Kelas I, Semester 2</b>	
7. Mengapresiasi karya seni rupa	7.1 Mengidentifikasi unsur rupa pada benda di alam sekitar 7.2 Menyatakan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada benda di alam sekitar
8. Mengekspresikan diri melalui karya seni	8.1 Mengekspresikan diri melalui karya seni

<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
rupa	gambar ekspresif 8.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa dua dimensi dengan teknik menempel
<b>Kelas II, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengenal unsur rupa pada karya seni rupa 1.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada karya seni rupa pada benda di alam sekitar
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ekspresif 2.2 Mengekspresikan diri melalui teknik cetak tunggal
<b>Kelas II, Semester 2</b>	
8. Mengapresiasi karya seni rupa	8.1 Mengidentifikasi unsur rupa pada karya seni rupa 8.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap unsur rupa pada karya seni rupa tiga dimensi
9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ekspresi 9.2 Menggunakan klise cetak timbul 9.3 Mengekspresikan diri melalui teknik cetak timbul
<b>Kelas III, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Menjelaskan simbol dalam karya seni rupa dua dimensi 1.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap simbol dalam karya seni rupa dua dimensi
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai diri sendiri 2.2 Mengekspresikan diri melalui gambar dekoratif dari motif hias daerah setempat
<b>Kelas III, Semester 2</b>	
8. Mengapresiasi karya seni rupa	8.1 Menjelaskan simbol dalam karya seni rupa tiga dimensi 8.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap simbol dalam karya seni rupa tiga dimensi
9. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	9.1 Mengekspresikan diri melalui gambar imajinatif mengenai alam sekitar 9.2 Memberi hiasan/warna pada benda tiga dimensi
<b>Kelas IV, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Menjelaskan makna seni rupa terapan 1.2 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan yang ada di daerah setempat 1.3 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap kesesuaian fungsi karya seni rupa terapan 1.4 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap keartistikan karya seni rupa terapan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema benda alam: buah-buahan, tangkai, kerang, dsb 2.2 Memamerkan hasil gambar ilustrasi dengan tema benda alam: buah-buahan, tangkai, kerang, dsb di depan kelas
<b>Kelas IV, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Menjelaskan makna seni rupa murni 9.2 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa murni yang ada di daerah setempat 9.3 Menampilkan sikap apresiatif terhadap karya seni rupa murni
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Membuat relief dari bahan plastis dengan pola motif hias 10.2 Menyiapkan karya seni rupa yang dibuat untuk pameran kelas 10.3 Menata karya seni rupa yang dibuat dalam bentuk pameran kelas
<b>Kelas V, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Menjelaskan makna motif hias 1.2 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat 1.3 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah setempat
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Mengekspresikan diri melalui gambar dekoratif dengan motif hias Nusantara 2.2 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema hewan dan kehidupannya 2.3 Membuat motif hias dasar jumputan pada kain
<b>Kelas V, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah setempat 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah setempat
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Membuat topeng secara kreatif dalam hal teknik dan bahan 10.2 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi manusia dan kehidupannya 10.3 Menyiapkan karya seni rupa yang diciptakan untuk pameran kelas 10.4 Menata karya seni rupa yang diciptakan



<b>STANDAR KOMPETENSI</b>	<b>KOMPETENSI DASAR</b>
	dalam bentuk pameran kelas/sekolah
<b>Kelas VI, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah lain 1.2 Menjelaskan cara membatik 1.3 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah lain
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Membatik dengan teknik sederhana 2.2 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema suasana di sekitar sekolah 2.3 Merancang boneka 2.4 Membuat boneka berdasarkan rancangan
<b>Kelas VI, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara daerah lain 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan motif hias karya seni rupa Nusantara daerah lain
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi suasana alam sekitar 10.2 Menyiapkan karya seni rupa yang dibuat untuk pameran kelas 10.3 Menata karya seni rupa yang dibuat untuk pameran kelas
<b>Kelas VII, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah setempat 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Menggambar bentuk dengan objek karya seni rupa terapan tiga dimensi dari daerah setempat 2.2 Merancang karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat 2.3 Membuat karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat
<b>Kelas VII, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan daerah setempat 9.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik karya seni rupa terapan daerah setempat

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Menggambar bentuk dengan objek karya seni rupa terapan tiga dimensi dari daerah setempat 10.2 Membuat karya seni kriya dengan teknik dan corak daerah setempat 10.3 Menyiapkan karya seni rupa hasil buatan sendiri untuk pameran kelas atau sekolah 10.4 Menata karya seni rupa hasil buatan sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah
<b>Kelas VIII, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan Nusantara
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara 2.2 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara 2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar setempat
<b>Kelas VIII, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara 10.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni grafis 10.3 Menyiapkan karya seni rupa hasil karya sendiri untuk pameran kelas atau sekolah 10.4 Menata karya seni rupa hasil karya sendiri dalam bentuk pameran kelas atau sekolah
<b>Kelas IX, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi seni rupa murni yang diciptakan di daerah setempat 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik seni rupa murni daerah setempat
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Memilih unsur seni rupa Nusantara untuk dikembangkan menjadi karya seni murni 2.2 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni yang dikembangkan dari unsur

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
	seni rupa Nusantara
<b>Kelas IX, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi karya seni rupa murni yang diciptakan di Indonesia 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa murni yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa Nusantara dan mancanegara di luar Asia 10.2 Menyiapkan karya seni rupa yang diciptakan untuk pameran di sekolah atau di luar sekolah 10.3 Menata karya seni rupa yang diciptakan dalam bentuk pameran di sekolah atau di luar sekolah.
<b>Kelas X, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan daerah setempat
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Merancang karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat 2.2 Membuat karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak daerah setempat
<b>Kelas X, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni rupa	9.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan di wilayah Nusantara
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	10.1 Merancang karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara 10.2 Membuat karya seni rupa terapan dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara 10.3 Menyiapkan karya seni rupa buatan sendiri untuk pameran di kelas atau di sekolah 10.4 Menata karya seni rupa buatan sendiri dalam bentuk pameran di kelas atau di sekolah
<b>Kelas XI, Semester 1</b>	

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Mengapresiasi karya seni rupa	1.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya di wilayah Nusantara 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya di wilayah Nusantara
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa	2.1 Merancang karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara 2.2 Membuat karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara 2.3 Menyiapkan karya seni kriya buatan sendiri untuk pameran di kelas atau di sekolah 2.4 Menata karya seni kriya buatan sendiri dalam bentuk pameran di kelas atau di sekolah
<b>Kelas XI, Semester 2</b>	
9. Mengapresiasi karya seni kriya	9.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya Mancanegara 9.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya Mancanegara
10. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya	10.1 Merancang karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di Mancanegara 10.1 Membuat karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di Mancanegara 10.2 Menyiapkan karya seni kriya buatan sendiri untuk pameran di kelas atau di sekolah 10.3 Menata karya seni kriya buatan sendiri dalam bentuk pameran di kelas atau di sekolah 10.4 Menata karya seni rupa buatan sendiri dalam bentuk pameran di kelas atau di sekolah
<b>Kelas XII, Semester 1</b>	
1. Mengapresiasi karya seni kriya	1.1 Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya di wilayah Nusantara 1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni kriya di wilayah Nusantara
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni kriya	2.1 Merancang karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
	2.2 Membuat karya seni kriya dengan memanfaatkan teknik dan corak di wilayah Nusantara 2.3 Menyiapkan karya seni kriya buatan sendiri untuk pameran di kelas atau di sekolah 2.4 Menata karya seni kriya buatan sendiri dalam bentuk pameran di kelas atau di sekolah

Tampak pada rangkaian standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas bahwa kurikulum pendidikan seni rupa dikembangkan secara berulang atau siklus, yang semakin tinggi jenjang kelasnya semakin meluas dan mendalam. Secara umum standar kompetensi mengapresiasi seni rupa dijabarkan menjadi kompetensi dasar mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik seni rupa, sedangkan standar kompetensi berkreasi seni dijabarkan menjadi kompetensi dasar merancang dan/atau membuat karya seni rupa serta menyiapkan dan/atau memamerkan karya seni rupa.

Sesuai dengan namanya (KTSP), kurikulum pendidikan seni rupa disusun oleh sekolah, yaitu oleh guru seni rupa. Untuk melaksanakan kurikulum tersebut, guru harus mengembangkan perencanaan pembelajaran dalam bentuk silabus, yang mencakup SK dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, dan sistem penilaian. Tugas membuat silabus ini tidak dikenal dalam kurikulum sebelumnya, dan merupakan tantangan baru bagi guru seni rupa, karena guru harus mampu menentukan sendiri aspek-aspek dalam silabus tersebut (kecuali SK dan KD) sesuai dengan karakteristik daerahnya. Selanjutnya, sebagai kelengkapan KTSP, guru juga harus mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang mencakup SK dan KD, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian. Untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran ini, guru harus memahami konsep-konsep pendidikan seni rupa serta pembelajaran pada umumnya yang mutakhir.

**Latihan:**

1. Bagaimanakan bentuk pendidikan seni rupa yang pertama kali muncul dalam sejarah?
2. Jelaskan perkembangan pendidikan seni rupa di Indonesia pada masa penjajahan Belanda!
3. Jelaskan sumbangan John Dewey dalam perkembangan pendidikan seni rupa!
4. Jelaskan sumbangan Victor D'Amico dalam perkembangan pendidikan seni rupa!

5. Siapakah tokoh bangsa Indonesia yang meletakkan dasar pendidikan seni rupa modern? Apakah sumbangan pokok konsepnya?
6. Mengapa Kurikulum 1975 dianggap sebagai tonggak sejarah yang penting dalam pendidikan seni rupa di Indonesia?
7. Disebut apakah kurikulum pendidikan di Indonesia sebelum munculnya kurikulum berbasis kompetensi? Jelaskan bentuk kurikulum tersebut!
8. Jelaskan pengertian pendekatan multidimensional, multilingual, dan multikultural yang melandasi standar isi pendidikan Seni Budaya!
9. Apakah perbedaan SK dan KD? Jelaskan ciri-ciri pokok susunannya!
10. Komponen apa saja yang harus dikembangkan guru dalam menyusun Silabus dan RPP?

## **BAB V**

### **PROSES PEMBELAJARAN**

Untuk melaksanakan KTSP, guru seni rupa harus mengacu pada standar proses yang dikeluarkan oleh BSNP. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007, standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran.

Mengingat kebhinekaan budaya, keragaman latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu, proses pembelajaran mata pelajaran seni rupa harus fleksibel, bervariasi, dan memenuhi standar. Proses pembelajaran seni rupa pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### **A. Pengembangan Silabus**

Sesuai dengan Standar Proses, silabus sebagai acuan pengembangan RPP memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus dikembangkan oleh satuan pendidikan berdasarkan Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), serta panduan penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam pelaksanaannya, pengembangan silabus dapat dilakukan oleh guru secara mandiri atau berkelompok di sebuah sekolah/madrasah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) atau Pusat Kegiatan Guru (PKG), serta Dinas Pendidikan. Untuk SD dan SMP, pengembangan silabus dilaksanakan di bawah supervisi dinas kabupaten/kota, untuk SMA dan SMK di bawah supervisi dinas provinsi, dan untuk MI, MTs, MA, dan MAK di bawah supervisi departemen yang menangani urusan pemerintahan di bidang agama.

## **B. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Sesuai dengan Standar Proses, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dijabarkan dari silabus, yang digunakan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran belajar dalam upaya mencapai KD. Guru seni rupa berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis, agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru seni rupa dapat merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan. Komponen RPP sebagai berikut: (1) identitas mata pelajaran, (2) standar kompetensi, (3) kompetensi dasar, (4) indikator pencapaian kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) materi ajar, (7) alokasi waktu, (8) metode pembelajaran, (9) kegiatan pembelajaran, (10) penilaian hasil belajar, dan (11) sumber belajar.

Identitas mata pelajaran meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan. Standar kompetensi dan kompetensi dasar diambil dari Standar Isi. Indikator pencapaian kompetensi ditentukan oleh guru. Indikator pencapaian kompetensi merupakan perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang digunakan sebagai acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional (yang dapat diamati dan diukur) dan mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tujuan pembelajaran menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik, sesuai dengan kompetensi dasar. Materi ajar memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi. Alokasi waktu, yang ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar.

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar atau indikator-indikator yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, karakteristik dari setiap indikator, serta kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Khususnya untuk peserta didik kelas 1 sampai kelas 3 SD/MI, digunakan pendekatan pembelajaran tematik.



Kegiatan pembelajaran meliputi tiga bagian, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan penutup merupakan kegiatan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Penilaian hasil belajar meliputi prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar, yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi serta mengacu pada Standar Penilaian. Sumber belajar ditentukan berdasarkan pada standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi.

Penyusunan RPP didasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Penyusunan RPP harus memperhatikan perbedaan individu peserta didik (jenis kelamin, kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik).
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus mendorong partisipasi aktif peserta didik.
3. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.
4. Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan budaya membaca dan menulis
5. Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
6. Proses pembelajaran harus memberikan umpan balik dan tindak lanjut
7. Rencana pelaksanaan pembelajaran memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
8. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman

belajar. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.

9. Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

### **C. Pelaksanaan Pembelajaran**

Sesuai dengan Standar Proses, pelaksanaan pembelajaran seni rupa antara lain harus memenuhi persyaratan dalam penggunaan buku teks dan pengelolaan kelas. Persyaratan buku teks pelajaran sebagai berikut: (1) dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku-buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Menteri; (2) Rasio buku teks pelajaran untuk peserta didik adalah 1 : 1 per mata pelajaran; (3) Selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi dan sumber belajar lainnya; (4) Guru membiasakan peserta didik menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

Pengelolaan kelas harus memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) Guru mengatur tempat duduk sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan; (2) Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik; (3) Tutur kata guru santun dan dapat dimengerti oleh peserta didik; (4) Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik; (5) Guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, keselamatan, dan kepatuhan pada peraturan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran; (6) Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung; (7) Guru menghargai peserta didik tanpa memandang latar belakang agama, suku, jenis kelamin, dan status sosial ekonomi; (8) Guru menghargai pendapat peserta didik; (9) Guru memakai pakaian yang sopan, bersih, dan rapi; (10) Pada tiap awal semester, guru menyampaikan silabus mata pelajaran yang diampunya; dan (11) Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

### **D. Pelaksanaan pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran seni rupa meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran, (2) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, (3) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai, dan (4) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Kegiatan eksplorasi mencakup hal-hal sebagai berikut: (1) melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber, (2) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain, (3) memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya, (4) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran, dan (5) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Kegiatan elaborasi hal-hal sebagai berikut: (1) membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna, (2) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis, (3) memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut, (4) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif, (5) memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar, (6) memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok, (7) memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok, (8) memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan, (9) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Kegiatan konfirmasi hal-hal sebagai berikut: (1) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, (2) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber, (3) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan, (4) memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.

Sebagai fasilitator, guru perlu melakukan hal-hal sebagai berikut: (1) berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan peserta didik yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar, (2) membantu menyelesaikan masalah, (3) memberi acuan agar peserta didik dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi, (4) memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh, dan (5) memberikan motivasi kepada peserta didik yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

Dalam kegiatan penutup, guru perlu melakukan hal-hal berikut: (1) bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran, (2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram, (3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran, (4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik, dan (5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

## **E. Penilaian Hasil Pembelajaran**

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dan nontes dalam bentuk tertulis atau lisan, pengamatan kinerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan Standar Penilaian Pendidikan dan Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran.

### **Latihan:**

1. Jelaskan ciri-ciri proses pembelajaran seni rupa yang sesuai dengan Standar Proses!

2. Bagaimana ciri-ciri indicator pencapaian kompetensi dasar?
3. Apakah perbedaan antara indikator dan tujuan pembelajaran?
4. Hal-hal apa saja dari segi peserta didik yang dipertimbangkan dalam penyusunan RPP?
5. Jelaskan dengan singkat persyaratan penggunaan buku teks pelajaran dalam pembelajaran seni rupa!
6. Jelaskan dengan singkat persyaratan pengelolaan kelas dalam pembelajaran seni rupa!
7. Jelaskan pengertian eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi, serta berikan contohnya dalam pembelajaran apresiasi dan berkreasi seni rupa!
8. Bagaimana ciri-ciri penilaian dalam KTSP dan berikan contoh penerapannya dalam pembelajaran seni rupa!

## **BAB VI**

### **PEMBELAJARAN SENI RUPA DAN PENDIDIKAN KARAKTER**

Integrasi pendidikan karakter di dalam proses pembelajaran seni rupa dilaksanakan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Di antara prinsip-prinsip yang dapat diadopsi dalam membuat perencanaan pembelajaran (merancang kegiatan pembelajaran dan penilaian dalam silabus, RPP, dan bahan ajar), melaksanakan proses pembelajaran, dan evaluasi yang mengembangkan karakter adalah prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang selama ini telah diperkenalkan kepada guru di seluruh Indonesia sejak tahun 2002, yang diintensifkan dalam pelaksanaan KTSP secara bertahap mulai tahun 2006.

Pada dasarnya pembelajaran kontekstual merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengkaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajarinya dengan kehidupan mereka. Pembelajaran kontekstual menerapkan sejumlah prinsip belajar. Prinsip-prinsip tersebut secara singkat dijelaskan berikut ini.

#### **A. Pembelajaran Seni Rupa berdasarkan Prinsip Konstruktivisme**

Konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa seseorang menyusun atau membangun pemahaman mereka terhadap sesuatu berdasarkan pengalaman-pengalaman baru dan pengetahuan awal serta kepercayaannya. Berdasarkan prinsip konstruktivisme, guru seni rupa dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep seni rupa secara mendalam melalui pengalaman-pengalaman belajar otentik dan bermakna. Dalam proses pembelajaran, guru dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk mendorong aktivitas berpikirnya. Untuk membangun sendiri pengetahuannya guru harus melibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus merancang pembelajaran seni rupa dalam bentuk kegiatan berapresiasi dan berkreasi seni rupa yang mengaktifkan dan menyenangkan siswa, baik dalam kegiatan individual maupun kelompok.

Secara umum, tugas guru seni dalam pembelajaran konstruktivis adalah memfasilitasi proses pembelajaran seni rupa dengan cara sebagai berikut:

1. menjadikan pembelajaran apresiasi dan berkreasi seni rupa bermakna dan relevan bagi siswa,
2. memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri dalam berapresiasi maupun berkreasi seni rupa,
3. menyadarkan siswa agar menerapkan strateginya sendiri dalam belajar berapresiasi dan berkreasi seni rupa.

## **B. Memfasilitasi Pembelajaran Apresiasi Seni Rupa**

Untuk melaksanakan pembelajaran apresiasi seni rupa, guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan antara lain sebagai berikut:

- 1 mempelajari seni rupa melalui sumber-sumber tertulis atau elektronik (buku, majalah, ensiklopedia, VCD, internet, dan sebagainya) dan membuat laporannya
- 2 mengunjungi pameran seni rupa, galeri seni rupa, museum seni rupa, pasar seni, pusat-pusat kerajinan, dan sebagainya serta membuat laporannya
- 3 mengunjungi atau mengundang seniman atau pengrajin untuk melakukan wawancara tentang pandangan dan karyanya serta membuat laporannya.
- 4 membuat sajian apresiasi seni rupa berdasarkan berbagai sumber dalam bentuk berbagai media, misalnya artikel untuk majalah dinding atau blog internet, VCD, video untuk diunggah di internet, dan sebagainya
- 5 Membuat kliping seni rupa

Dalam menentukan kegiatan tersebut, guru perlu mempertimbangkan kelayakannya sebagai kegiatan individu atau kegiatan kelompok. Sebagai contoh, Membuat kliping seni rupa cocok untuk kegiatan individu, karena setiap siswa mampu mengerjakannya dan hasilnya juga merupakan koleksi pribadi. Dari segi pengembangan karakter, kegiatan ini berguna untuk melatih kemandirian, percaya diri, kreativitas, dan sebagainya. Sebaliknya untuk tugas yang cukup kompleks, misalnya membuat sajian media apresiasi seni rupa, cocok untuk kegiatan kelompok. Kegiatan kelompok ini penting bagi pengembangan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, demokratis, dan sebagainya. Meskipun kegiatan pembelajaran apresiasi seni rupa dilakukan secara bersama-sama, misalnya mengunjungi pameran atau galeri seni rupa, guru tetap dapat memberikan tugas individual, misalnya meminta siswa membuat tanggapan tentang salah satu karya seni rupa yang dipilihnya dalam bentuk laporan.

### **C. Memfasilitasi Kegiatan Berkreasi Seni Rupa**

Pembelajaran berkreasi seni rupa pada dasarnya berbentuk tugas praktik membuat karya seni rupa, yang dilengkapi dengan pameran seni rupa, baik di kelas, sekolah, atau masyarakat. Dalam hal ini, guru juga perlu memberikan tugas individual maupun kelompok. Untuk pengembangan karakter, tugas individual berguna untuk mengembangkan nilai-nilai seperti mandiri, percaya diri, tanggung jawab, kreatif, inovatif, tangguh, dan sebagainya. Tugas kelompok berguna bagi pengembangan nilai-nilai seperti kerja sama, demokratis, peduli, menghargai karya orang lain, dan sebagainya.

Untuk mengefektifkan pengembangan karakter dalam pembelajaran praktik berkarya seni rupa, guru perlu berupaya mendorong siswa melakukan hal-hal sebagai berikut:

1. mengembangkan konsep atau gagasannya sendiri dalam mengerjakan tugas individual, antara untuk mengembangkan nilai-nilai seperti percaya diri, jujur, dan mandiri,
2. mengerjakan karyanya dengan usahanya sendiri, antara lain untuk mengembangkan nilai-nilai seperti percaya diri, tanggung jawab, jujur, dan mandiri,
3. melakukan eksplorasi dan eksperimen dalam mengembangkan karyanya, antara lain untuk mengembangkan nilai-nilai seperti ingin tahu, kreatif, dan inovatif,
4. menangani bahan dan alat sesuai prosedur, untuk mengembangkan nilai-nilai seperti disiplin, peduli lingkungan, dan tanggung jawab,
5. melibatkan diri secara aktif dalam melaksanakan tugas kelompok, antara lain untuk mengembangkan nilai-nilai seperti demokratis, kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai karya orang lain ,
6. menghasilkan karya seni rupa yang berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain
7. menghasilkan karya seni rupa yang berkualitas, untuk mengembangkan nilai-nilai seperti tanggung kreatif, tangguh, dan tanggung jawab,
8. memperlakukan dengan sebaik-baiknya karya sendiri maupun karya orang lain, antara lain untuk mengembangkan nilai-nilai menghargai karya dan prestasi sendiri dan orang lain, tanggung jawab, dan peduli.

### **D. Bertanya (*Questioning*)**

Penggunaan pertanyaan untuk menuntun berpikir siswa lebih baik daripada sekedar memberi siswa informasi untuk memperdalam pemahaman siswa. Siswa belajar mengajukan



pertanyaan tentang fenomena, belajar bagaimana menyusun pertanyaan yang dapat diuji, dan belajar untuk saling bertanya tentang bukti, interpretasi, dan penjelasan. Pertanyaan digunakan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

Dalam pembelajaran seni rupa yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:

1. menggali informasi, baik teknis maupun akademis tentang penciptaan dan pameran seni rupa
2. mengecek pemahaman siswa tentang konsep-konsep seni rupa
3. membangkitkan respon siswa terhadap karya seni rupa
4. mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa tentang makna karya seni rupa atau teknik penciptaan seni rupa
5. mengetahui konsep-konsep seni rupa yang sudah diketahui siswa
6. memfokuskan perhatian siswa pada karya seni rupa yang sedang dibahas
7. menyegarkan kembali pengetahuan siswa tentang konsep-konsep seni rupa

Pembelajaran seni rupa yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan untuk menuntun siswa mencapai tujuan belajar dapat mengembangkan berbagai karakter, antara lain berfikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, menghargai pendapat orang lain, santun, dan percaya diri.

#### **D. Inkuiri (*Inquiry*)**

Inkuiri adalah proses pembelajaran yang diawali dengan pengamatan dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul. Dalam pelajaran IPA inkuiri dilaksanakan melalui siklus menyusun hipotesis, mengembangkan cara pengujian hipotesis, membuat pengamatan, dan menyusun teori serta konsep yang berdasar pada data dan pengetahuan.

Dalam seni rupa, metode inkuiri dapat digabungkan dengan kritik seni rupa. Kritik seni rupa mencakup unsur-unsur: (1) deskripsi, (2) analisis, (3) interpretasi, dan (4) evaluasi. Penggabungan ini dapat dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan sebagai berikut:

##### **1. Merumuskan Masalah**

Dalam mengkaji karya seni rupa dapat dirumuskan pertanyaan-pertanyaan seperti: (1) Bagaimana identitas karya (Apakah jenisnya? Apakah nama atau judulnya? Siapa penciptanya? Apakah objek atau temanya?) (2) Bagaimana bentuk atau komposisinya? (3) Bagaimana teknik pembuatannya? (4) Bagaimana maknanya? Bagaimana kualitasnya?

## 2. Pengamatan (Observasi) dan Deskripsi

Observasi dapat dilakukan terhadap karya seni rupa dan proses pembuatan karya seni rupa. Observasi terhadap hasil karya seni rupa murni (lukisan, patung, dan seni grafis) dilakukan untuk mengidentifikasi ciri-ciri objek, bentuk, dan teknik. Objek (tema) misalnya manusia, pemandangan alam, alam benda, binatang, atau tumbuh-tumbuhan. Bentuk (komposisi) adalah susunan unsur-unsur seni rupa (garis, bidang, warna, gelap-terang, tekstur volume, dan ruang). Teknik adalah cara menggunakan bahan dan alat untuk mewujudkan karya seni rupa. Observasi terhadap proses pembuatan karya seni rupa dilakukan untuk mengidentifikasi prosedur dan teknik pembuatan karya seni kerajinan, yaitu langkah-langkah dalam menggunakan bahan dan alat untuk mewujudkan karya seni rupa.

Hasil pengamatan tersebut diuraikan dalam deskripsi tertulis. Jadi, deskripsi adalah uraian secara tertulis tentang apa saja yang dapat dilihat atau diidentifikasi pada karya seni rupa.

### a. Analisis, Interpretasi, dan Evaluasi

Analisis dilakukan untuk memahami hubungan antara objek (tema), bentuk (komposisi), dan teknik pada suatu karya. Interpretasi adalah menyimpulkan makna-makna yang diungkapkan dalam karya tersebut, sedangkan evaluasi adalah pertimbangan tentang kualitas karya.

### b. Pembuatan Laporan

Deskripsi, analisis, interpretasi, dan evaluasi tersebut diuraikan secara tertulis dalam bentuk laporan, yang dilengkapi dengan gambar-gambar seperlunya.

### c. Pengkomunikasian Hasil Kajian

Hasil pengkajian karya seni rupa dapat dikomunikasikan melalui berbagai bentuk, seperti makalah untuk diskusi kelas, artikel majalah dinding, artikel untuk blog internet, atau media lainnya.

Pembelajaran seni rupa yang menerapkan prinsip inkuiri dapat mengembangkan berbagai karakter, antara lain berfikir kritis, logis, kreatif, dan inovatif, rasa ingin tahu, menghargai pendapat orang lain, santun, jujur, dan tanggung jawab.

### **E. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)**

Masyarakat belajar adalah sekelompok siswa yang terikat dalam kegiatan belajar agar terjadi proses belajar lebih dalam. Dalam pembelajaran seni rupa, konsep masyarakat belajar dapat diterapkan dalam bentuk tugas kelompok, baik dalam kegiatan apresiasi maupun berkreasi seni rupa. Semua siswa harus mempunyai kesempatan untuk memberikan pendapat dan berbagi gagasan, mendengarkan gagasan siswa lain dengan cermat, dan bekerja sama untuk membangun pengetahuan dengan teman di dalam kelompoknya. Konsep ini didasarkan pada ide bahwa belajar secara bersama lebih baik daripada belajar secara individual.

Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Kegiatan saling belajar ini bisa terjadi jika tidak ada pihak yang dominan dalam komunikasi, tidak ada pihak yang merasa segan untuk bertanya, tidak ada pihak yang menganggap paling tahu. Semua pihak mau saling mendengarkan.

Praktik masyarakat belajar dalam seni rupa antara terwujud dalam:

1. Tugas berapresiasi dan berkreasi dalam kelompok kecil atau kelompok besar
2. Mendatangkan 'ahli' ke kelas (seniman, pengrajin, kritikus/pengamat seni rupa)
3. Bekerja sama dengan kelas sederajat, kelas di atasnya, atau masyarakat dalam penyelenggaraan pameran seni rupa

Penerapan prinsip masyarakat belajar dalam pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan berbagai karakter, antara lain kerjasama, menghargai pendapat orang lain, santun, demokratis, patuh pada turan sosial, dan tanggung jawab.

## **F. Pemodelan (*Modeling*)**

Pemodelan adalah proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja, dan belajar. Dalam pembelajaran seni rupa, pemodelan dilakukan baik dalam kegiatan apresiasi maupun berkreasi seni rupa. Pemodelan dapat dilakukan oleh guru, atau melalui media, atau melibatkan siswa.

Contoh praktik pemodelan di kelas:

1. Memberi contoh membuat bentuk elips dan asir dalam menggambar bentuk.
2. Mendatangkan seorang seniman (pelukis, pematung, atau pengrajin) ke kelas, lalu siswa diminta bertanya jawab dengan tokoh tersebut.
3. Menunjukkan contoh hasil karya seni kerajinan sebagai contoh siswa dalam membuat karyanya.
4. Mendemonstrasikan penggunaan bahan dan alat dalam membuat karya seni rupa.

Pemodelan dalam pembelajaran seni rupa antara lain dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, menghargai orang lain, dan rasa percaya diri.

## **G. Refleksi (*Reflection*)**

Refleksi dilakukan agar siswa memikirkan kembali apa yang telah mereka pelajari dan lakukan selama proses pembelajaran untuk membantu mereka menemukan makna personal masing-masing. Dalam pembelajaran seni rupa, refleksi biasanya dilakukan pada akhir

pembelajaran antara lain melalui diskusi, tanya-jawab, penyampaian kesan dan pesan, saling memberi komentar tentang karya yang dihasilkan, dan mengisi instrument penilaian diri.

Refleksi dalam pembelajaran seni rupa antara lain dapat menumbuhkan kemampuan berfikir logis dan kritis, mengetahui kelebihan dan kekurangan diri sendiri, dan menghargai pendapat orang lain. Contoh instrumen penilaian diri untuk apreseiasi dan berkreasi seni rupa sebagai berikut.

Contoh Instrumen Penilaian Diri untuk Apresiasi Seni Rupa:

Berikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut dengan membuat tanda cek (√) pada kolom jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Setelah mempelajari pengetahuan dan melaksanakan tugas dalam apresiasi seni rupa di DIY apakah Kamu:	Ya	Tidak
1. Memahami pengertian seni rupa murni?		
2. Memahami pengertian seni rupa terapan?		
3. Mengenal karya-karya seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
4. Memahami asal-usul seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
5. Memahami teknik pembuatan karya-karya seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
6. Memahami ciri-ciri bentuk karya-karya seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
7. Memahami fungsi dan makna karya-karya seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
8. Menikmati keindahan karya-karya seni rupa terapan di DIY Jakarta?		
9. Menghargai karya-karya seni rupa terapan sebagai hasil ciptaan seniman/pengrajin?		
10. Bekerja sama dengan siswa yang lain?		
11. Menghargai pendapat siswa yang lain.?		
12. Mengerjakan latihan dan tugas pembelajaran dengan percaya diri?		

## Contoh Instrumen Penilaian Diri untuk Berkresiasi Seni Rupa

Berikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan berikut dengan membuat tanda cek (√) pada kolom jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Setelah mempelajari pengetahuan dan melaksanakan praktik menggambar bentuk apakah Kamu telah:	Ya	Tidak
1. Memahami pengertian tentang gambar bentuk?		
2. Memahami langkah-langkah dan teknik menggambar bentuk?		
3. Mengerjakan tugas menggambar bentuk dengan percaya diri?		
4. Mengerjakan tugas menggambar bentuk dengan disiplin?		
5. Menghargai benda sehari-hari sebagai hasil ciptaan manusia.		
6. Menghargai karya gambar bentuk saya sendiri?		
7. Menghargai karya gambar bentuk saya teman sekelas?		
8. Menghasilkan karya gambar bentuk yang bagus?		

### H. Penilaian Otentik (*Authentic Assessment*)

Penilaian autentik sesungguhnya adalah suatu istilah yang diciptakan untuk menjelaskan berbagai metode penilaian alternatif. Berbagai metode tersebut memungkinkan siswa dapat mendemonstrasikan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas-tugas, memecahkan masalah, atau mengekspresikan pengetahuannya dengan cara mensimulasikan situasi yang dapat ditemui di dalam dunia nyata di luar lingkungan sekolah. Berbagai simulasi tersebut semestinya dapat mengekspresikan prestasi (*performance*) yang ditemui di dalam praktek dunia nyata seperti tempat kerja. Strategi penilaian yang cocok dengan kriteria yang dimaksudkan adalah suatu kombinasi dari beberapa teknik penilaian.

Penilaian dalam pembelajaran seni rupa mencakup penilaian dalam berapresiasi dan berkreasi seni rupa. Penilaian otentik dalam berapresiasi seni misalnya tugas menulis ulasan atau artikel tentang karya seni rupa, membuat klipng seni rupa, dan membuat sajian apresiasi seni rupa untuk diunggah di blog internet atau media berbagi informasi (Youtube, Twitter, Facebook). Penilaian otentik dalam berkreasi seni rupa adalah tugas membuat karya seni rupa

dan melaksanakan pameran. Penilaian karakter juga perlu dilakukan selama proses belajar, yaitu melalui observasi, misalnya dengan instrumen berikut.

Contoh Instrumen Observasi Proses Pembelajaran Apresiasi Seni

Nama	Nilai Karakter												Skor
	Santun			Displin			Demo-kratis			Meng-hargai karya orang lain			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.													
2.													
3.													
dst.													

Keterangan: 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik

Contoh Instrumen Observasi Proses Pembelajaran Berkreasi Seni

Nama	Nilai Karakter												Skor
	Tang-guh			Displin			Peduli			Meng-hargai karya orang lain			
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.													
2.													
3.													
dst.													

Keterangan: 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik



Penilaian autentik dalam pembelajaran seni rupa dapat mengembangkan berbagai karakter antara lain kejujuran, kreativitas, inovasi, tanggung jawab, menghargai karya dan prestasi orang lain, kedisiplinan, dan cinta ilmu.

**Latihan:**

1. Jelaskan pengertian pembelajaran kontekstual!
2. Jelaskan tugas guru seni rupa berdasarkan prinsip belajar konstruktivisme!
3. Berikan contoh-contoh kegiatan belajar apresiasi seni rupa berdasarkan prinsip belajar konstruktivisme dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!
4. Jelaskan bagaimana melaksanakan kegiatan belajar berkreasi seni rupa berdasarkan prinsip belajar konstruktivisme dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!
5. Berikan contoh bagaimana mewujudkan masyarakat belajar dalam pembelajaran seni rupa dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!
6. Berikan contoh bagaimana mewujudkan pemodelan dalam pembelajaran seni rupa dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!
7. Berikan contoh bagaimana mewujudkan inkuiri dalam pembelajaran seni rupa dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!
8. Jelaskan pengertian penilaian autentik dan bagaimana penerapannya dalam pembelajaran apresiasi seni rupa dan berkreasi seni rupa dalam kaitannya dengan pengembangan karakter!

## BAB VII

### PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

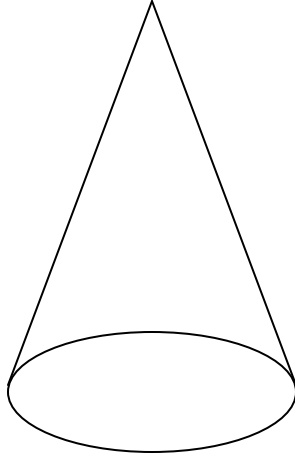
Dalam melaksanakan proses belajar mengajar guru pertama-tama perlu membangkitkan minat siswa, apalagi disadari bahwa kini motivasi belajar siswa cenderung rendah. Hal ini kiranya merupakan pengaruh negatif budaya populer yang berkembang di masyarakat, terutama dunia hiburan dan komunikasi massa. Teknologi informasi seperti televisi, telepon selular, internet, dan *game* komputer telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, bahkan menjadikan dunia baru yang mencandui, sehingga dapat menyita perhatian, energi, dan waktu anak. Dalam hal ini, seni pun semata-mata dikelola secara bisnis, hampir tanpa memperhatikan nilai estetika dan edukatifnya.

Hal tersebut merupakan tantangan tersendiri bagi guru seni. Untuk mengatasi dampak negatif perkembangan dunia hiburan dan komunikasi massa tersebut, guru perlu mencari terobosan dengan memanfaatkannya untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini berarti bahwa guru perlu melakukan upaya kreatif untuk mentransfer aktivitas hiburan dan komunikasi massa pada anak ke dalam proses pembelajaran atau mengadaptasikan media bermain dan berkomunikasi tersebut menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang penting namun sering kali kurang menjadi perhatian, karena terbatasnya sarana pendidikan. Dulu OHP dan slide termasuk peralatan yang langka di sekolah. Namun, sekarang komputer, bahkan internet, telah menjadi bagian dari fasilitas sekolah pada umumnya. Demikian pula, peralatan untuk merekam dan menampilkan gambar, suara, dan film cukup terjangkau. Hal itu tentunya sangat menguntungkan bagi guru untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal, guru harus memberdayakan berbagai sumber belajar. Sumber belajar segala sesuatu yang dapat memudahkan peserta didik dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan, dalam proses belajar mengajar. Sumber belajar, khususnya media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang efektif dan efisien. Dengan bantuan media pembelajaran, materi pelajaran dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah.

Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses penyampaian informasi. Edgar Dale menyimpulkan media penyampaian informasi dalam kerucut sebagai berikut:



1. lambang verbal
2. lambang visual
3. radio, rekaman
4. gambar, foto
5. film
6. televisi
7. pameran
8. widya wisata
9. demonstrasi
10. drama
11. penelitian, eksperimen
12. pengalaman langsung

Pemahaman terhadap konsep berbeda-beda menurut media yang digunakan untuk menyampaikan konsep itu. Penyampaian konsep melalui lambang verbal akan memberikan daya serap yang rendah dibandingkan dengan penyampaian melalui lambang visual, radio/rekaman, gambar/foto, film, dan seterusnya. Media yang terletak di alas kerucut memiliki efektivitas yang tinggi dan semakin ke atas letaknya, media akan berkurang efektivitasnya.

Media pembelajaran dapat berupa media visual, audio, maupun gabungannya (audiovisual). Berdasarkan bentuknya, media pembelajaran dapat dapat dibedakan menjadi media cetak dan media elektronik. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berbasis computer, (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media cetak memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) teks dibaca secara linier, (2) teks dan visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif, (3) teks dan visual ditampilkan statis (diam), (4) pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip kebahasaan dan persepsi visual, dan informasi dapat diatur kembali. Ciri-ciri media audiovisual sebagai berikut: (1) bersifat linier, (2) menyajikan visual yang dinamis, (3) representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, (4) dikembangkan menurut prinsip psikologi behaviorisme dan kognitif, dan (5) umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid rendah.

Dulu dikenal peralatan seperti foto atau gambar, OHP, slide projector, tape recorder, dan video player. Namun, sekarang bertambah dengan alat-alat canggih yang menggunakan komputer, seperti komputer multimedia dan internet. Ciri-ciri media berbasis komputer sebagai berikut: (1) dapat digunakan secara acak, nonsekuensial, secara linier, (2) digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan pengembang sebagaimana dirancang, (3) dikembangkan menurut prinsip kognitif, dan (4) berorientasi kepada siswa dengan tingkat pelibatan interaktif murid tinggi.

Media pembelajaran antara lain berfungsi sebagai berikut: (1) memperbesar perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) memberikan pengalaman nyata, (3) memberikan cara berpikir kongkret, (4) mengatasi keterbatasan, (5) memberikan pengalaman yang tidak mudah-mudah didapat, (6) menjadikan bahan ajar lebih bermakna, (7) menjadikan mengajar yang lebih bervariasi, (8) menjadikan lebih banyak kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, dan (9) mempermudah pembelajaran dan belajar.

Dalam pembelajaran seni, media pembelajaran memiliki peranan yang sangat mendasar. Melalui media pembelajaran, guru dapat menunjukkan kualitas bentuk, bunyi, atau gerak dalam karya seni sesuai dengan kenyataan. Selain itu, penggunaan media dapat mengatasi berbagai keterbatasan dalam memperkenalkan karya seni kepada siswa. Dengan media pembelajaran, guru dapat menunjukkan hasil karya para seniman terkenal, tanpa harus mengunjungi tempat pameran atau pertunjukan.

Apalagi, dengan program komputer, siswa dapat menikmati karya seni secara cepat dan interaktif. Melalui program komputer multi media, lebih lanjut siswa juga dapat mengambil dan mengolah gambar, suara, atau film untuk menciptakan media pembelajaran untuk dirinya sendiri ataupun orang lain. Dengan internet, siswa dapat mencari informasi sebanyak-banyaknya tentang seni dengan cepat dan mudah. Program multimedia dan internet bahkan juga tersedia dalam telepon selular.

Setiap jenis media pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Gambar atau foto dapat ditunjukkan kepada siswa tanpa bantuan alat lain dan tidak memerlukan energi, tetapi hanya berfungsi sesuai dengan ukurannya. Komputer multimedia memberikan kemudahan dan kreativitas dalam mengolah teks, gambar, suara, dan gerak, tetapi alat ini memerlukan keterampilan khusus untuk mengoperasikannya. Internet kaya dengan informasi ilmu pengetahuan, tetapi tercemari oleh informasi yang tidak bernilai edukatif. Kelebihan dan kelemahan pada media pembelajaran harus dipertimbangkan dalam pemanfaatannya. Selain

aspek efektivitas, penggunaan media pembelajaran juga harus didasarkan pada tujuan dan isi pembelajaran.

Sesuai dengan KTSP, nama mata pelajaran untuk pendidikan seni adalah Seni Budaya, yang meliputi bidang seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Standar kompetensi pembelajaran seni budaya adalah apresiasi seni dan berkreasi seni. Kompetensi dasar apresiasi seni adalah mengidentifikasi jenis karya seni dan menampilkan sikap apresiatif terhadap karya seni. Kompetensi dasar untuk berkreasi seni adalah menciptakan karya seni dan/atau menampilkan karya seni.

Untuk melaksanakan pembelajaran seni, guru harus membuat rencana pembelajaran, baik dalam silabus maupun RPP. Rencana pembelajaran antara lain mencakup kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan sumber pembelajaran, yang termasuk di dalamnya media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran untuk kompetensi mengidentifikasi dan menanggapi karya seni adalah apresiasi seni. Isi materi pembelajaran ini adalah ciri-ciri karya seni serta nilai-nilai estetika, makna, maupun fungsinya. Untuk menyampaikan materi ini, diperlukan media pembelajaran untuk menampilkan karya seni yang sedapat mungkin sesuai dengan kenyataan dan konteksnya. Media utama untuk seni rupa adalah media visual, untuk seni musik media audio, sedangkan untuk seni tari dan seni teater media audiovisual. Untuk menampilkan karya seni itu sendiri, cukup digunakan media utama tersebut. Namun, untuk memberikan penjelasan tertentu, guru mungkin perlu memanfaatkan jenis media lainnya. Sebagai contoh, guru perlu menggunakan gambar untuk memperkenalkan bentuk alat musik atau perlengkapan pertunjukan tari dan teater. Sebaliknya, untuk memperkenalkan tokoh pelukis, misalnya, guru memerlukan media audiovisual atau video.

Materi untuk kompetensi dasar berkreasi seni adalah penciptaan dan/atau penampilan karya seni. Materi pembelajaran ini pada dasarnya adalah proses atau prosedur dan teknik dalam menciptakan karya seni. Proses penciptaan/atau penampilan karya seni yang sederhana dapat disampaikan dengan media visual atau gambar saja, tetapi proses penciptaan dan/atau penampilan karya seni yang rumit sebaiknya digunakan video. Secara ideal media yang digunakan menunjukkan proses penciptaan seni secara nyata, bukan sekedar simulasi.

Untuk penggunaan media pembelajaran, guru atau pun siswa dapat mengembangkannya sendiri ataupun memanfaatkan media pembelajaran yang telah dipublikasikan, baik berupa CD, VCD, atau situs internet. Pembuatan media pembelajaran oleh siswa dapat menjadi tugas rumah bagi siswa, sebagai tugas individual ataupun kelompok. Bagi guru, pembuatan media pembelajaran dapat menjadi kegiatan profesional untuk menunjang peningkatan kualifikasinya. Pembuatan media pembelajaran didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) kesederhanaan, (2) kesatuan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) keindahan, dan (6) keterbacaan.

Penggunaan media pembelajaran harus dilakukan secara bervariasi dan tidak mendominasi waktu yang tersedia. Tayangan video yang berdurasi panjang dan jika perlu diberi jeda, disingkat, atau dipercepat untuk istirahat dan memberikan tanggapan. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan kegiatan tambahan atau semata-mata hiburan, melainkan bagian integral dari keseluruhan situasi pembelajaran.

Sampai sekarang guru seni rupa mungkin masih merasakan rendahnya penghargaan bagi pelajaran seni rupa, baik oleh pihak sekolah sendiri maupun orang tua. Fungsi seni rupa sebagai media pengembangan ekspresi dan kreativitas anak tampaknya tidak mudah dipahami. Perhatian yang sangat besar terhadap matematika, sains, dan pelajaran-pelajaran yang bersifat kuantitatif menjadikan pelajaran seni, termasuk seni rupa terabaikan. Namun demikian, kehadiran komputer kiranya menjadi harapan meningkatnya perhatian terhadap pelajaran seni rupa. Masyarakat, sekolah, dan orang tua dapat menghargai penggunaan computer dalam pelajaran seni rupa. Komputer tidak hanya secara intrinsik dibutuhkan dalam pembelajaran seni rupa, sebagai alat pengolah ekspresif unsur-unsur visual, tetapi juga memberikan sumbangan penghargaan bagi pelajaran seni rupa itu sendiri.

Sekarang komputer bukan lagi merupakan barang asing, dan sejak dini anak-anak telah mengenal komputer. Komputer juga tidak lagi hanya dikenal sebagai alat untuk memroses angka atau kata-kata, tetapi juga gambar. Komputer dapat digunakan untuk menggambar atau mengolah gambar, sehingga berguna bagi pengembangan kreativitas anak.

Karena berbagai alasan, pendidikan seni rupa kurang dihargai oleh pengelola, orang tua, dan masyarakat dibandingkan dengan banyak mata pelajaran yang lain. Namun demikian, ketika guru seni rupa mengajarkan kreativitas dengan komputer, mereka menganggap pelajaran seni rupa menjadi penting. Jadi, di samping alasan intrinsik pentingnya memasukkan

komputer dalam pelajaran seni rupa, pelajaran seni rupa juga memperoleh dukungan dan penghargaan ekstrinsik.

Mungkin karena sejak awal terbiasa dengan layar video, anak-anak pada semua umur tertarik dengan computer. Oleh karena itu, dengan mengajarkan seni komputer, guru seni rupa dapat menarik minat siswa. Tanpa pelajaran seni komputer, siswa tidak dapat menemukan kekayaan keindahan seni rupa.

Melalui world wide web, pendidik seni rupa dapat secara cepat mengakses ribuan situs internet yang dapat membantu pengembangan profesional. Cukup hanya dengan menulis "*art lessons*" kedalam *search-box* pada *browser*, maka layar akan menampilkan daftar judul "*point and click*" yang menuntun ke situs-situs penuh dengan pelajaran seni rupa. Kebanyakan pelajaran ini ditulis oleh pendidik taman kanak-kanak hingga sekolah lanjutan tingkat atas. Jika perlu, pendidik seni rupa dapat bertanya tentang pelajaran seni rupa kepada mereka melalui surat elektronik (*e-mail*). Museum-museum juga memajang koleksi gambar-gambar dalam *web*. Jika perlu, pendidik seni rupa juga dapat melibatkan para siswa berinteraksi secara langsung dengan para seniman melalui situs obrolan (*chat site*).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan dan isi pembelajaran, perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi, kaidah-kaidah penggunaannya yang benar, serta tetap mempertimbangkan aspek ekonomis. Bagi pendidikan seni penggunaan media pembelajaran harus dapat mendukung pendekatan pembelajaran seni, yaitu "belajar dengan seni," "belajar melalui seni" dan "belajar tentang seni."

### **Latihan:**

1. Jelaskan dampak positif dan negatif perkembangan teknologi informasi bagi pendidikan?
2. Jelaskan hubungan kerucut pengalaman dengan media pembelajaran!
3. Jelaskan fungsi media pembelajaran!
4. Bagaimana ciri-ciri media cetak?
5. Bagaimana ciri-ciri media audiovisual?
6. Bagaimana ciri-ciri berbasis computer?
7. Jelaskan kriteria media pembelajaran yang memadai!



8. Apa saja jenis-jenis media pembelajaran? Jelaskan kelebihan dan kekurangannya masing-masing!
9. Berikan contoh-contoh penggunaan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa!
10. Apa saja prinsip-prinsip pembuatan media pembelajaran!

## DAFTAR PUSTAKA

*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan

*Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan

Goldberg, Merryl (1997). *Arts and Learning. An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural Settings.* New York: Longman.

Lansing, Keneth M. (1976). *Art, Atist, and Art Education.* New York: McGraw-Hill Book Company.

Read, Herbert (1970). *Education through Art.* London: Faber & Faber.

Silverman, Rayman. Learning about Art. Diambil dari (<http://instructional1.calstatela.edu/laa/enter.html>) pada tanggal 8 Oktober 2010

Soesatyo (1981). *Metodik Khusus Pendidikan Seni Rupa.* Yogyakarta: FKSS

Tri Hartiti Retnowati (2009). *Pengembangan Instrumen Penilaian Seni Lukis Anak di Sekolah Dasar.* Disertasi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

Hassett, Marie F. *What Makes A Good Teacher?* Diambil dari <http://www.sabes.org/resources/publications/adventures/vol12/12hassett.htm> pada tanggal 6 Oktober 2010.