

SENI RUPA SEBAGAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Nelika Gladish D.P.¹, Desika Ariyani², Tri Wulandari³, Yoga Kurniawan⁴,
Endang Wahyuni⁵

nelika.2021406405077@student.umpri.ac.id¹, desika.2021406405094@student.umpri.ac.id²,
tri.2021406405056@student.umpri.ac.id³, yoga.2021406405092@student.umpri.ac.id⁴,
endangwahyuni@umpri.ac.id⁵

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ABSTRAK

Seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Sebagai salah satu bentuk ekspresi diri, seni rupa tidak hanya mengasah keterampilan siswa, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, kreatif, mampu berimajinasi, dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran seni rupa terhadap perkembangan kreativitas siswa di sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini mengkaji aktivitas seni rupa yang dilakukan di salah satu sekolah dasar, serta observasi terhadap hasil karya siswa yang dihasilkan melalui proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa mampu meningkatkan kemampuan kognitif kreatif siswa, memperkuat kemampuan memecahkan masalah, dan memperluas wawasan kreatifitas mereka. Selain itu, seni rupa juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengungkapkan ide-ide dan perasaan mereka secara visual, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Oleh karena itu, seni rupa dapat dianggap sebagai wadah yang efektif dalam mendukung pengembangan kreativitas siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Seni Rupa, Kreativitas, Sekolah Dasar, Pengembangan, Pembelajaran.

ABSTRACT

Fine arts have an important role in developing students' creativity, especially at the elementary school level. As a form of self-expression, fine arts not only hone students' skills, but also facilitate students to think critically, creatively, be able to imagine and be innovative. This research aims to analyze the influence of fine arts learning on the development of students' creativity in elementary schools. Using a qualitative approach, this research examines fine arts activities carried out in one elementary school, as well as observations of students' work produced through the learning process. The research results show that fine arts learning can improve students' creative cognitive abilities, strengthen problem-solving abilities, and broaden their creative horizons. Apart from that, fine arts also provide a space for students to express their ideas and feelings visually, which can enrich their learning experience. Therefore, fine arts can be considered as an effective medium for supporting the development of students' creativity in elementary schools.

Keyword: Fine Arts, Creativity, Elementary School, Development, Learning.

PENDAHULUAN

Ensiklopedia Indonesia menyatakan bahwa seni atau kesenian mencakup penciptaan berbagai hal atau benda yang memiliki keindahan bentuk, yang dapat menyenangkan orang untuk melihat atau mendengarnya. Seni adalah produk keindahan yang dapat berasal dari seni rupa (visual), seni musik (auditori), seni tari (gerakan), dan lainnya, yang memberi rasa senang melalui keindahannya.

Seni rupa merupakan cabang seni yang menghasilkan karya seni dengan media yang dapat dilihat dan dirasakan, seperti bentuk, warna, tekstur, garis, dan volume, yang disusun berdasarkan prinsip estetika. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengajak siswa berpikir kreatif seperti seorang seniman. Tujuannya bukan mencetak

seniman profesional, melainkan membantu siswa mengembangkan gagasan orisinal, bertanya, berpikir kreatif, dan menghargai keindahan.

Pendidikan di Indonesia berfungsi untuk mengembangkan potensi siswa dan membentuk karakter serta peradaban bangsa. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pendidikan bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai manusia yang kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Kreativitas adalah aspek penting dalam pendidikan dan kehidupan, dan semua anak memiliki potensi kreatif yang perlu dikembangkan, seperti rasa penasaran, imajinasi yang kaya, dan keberanian mengambil risiko.

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui pendidikan seni, yang bertujuan meningkatkan kemampuan ekspresif siswa dalam berkarya seni sesuai kaidah estetika. Pendidikan seni di sekolah dasar juga bertujuan menumbuhkan rasa kreatif dan estetis serta kemampuan mengapresiasi seni. Selain itu, pendidikan seni juga berfokus pada keterampilan berpikir kreatif, inovatif, dan kritis.

Pendidikan seni rupa di SD, yang termasuk dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), berperan penting dalam menghubungkan kreativitas dan pembelajaran seni. Seni rupa memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka dan, pada saat yang sama, proses pembelajaran seni rupa itu sendiri mendorong mereka untuk berpikir kreatif. Ketika dihadapkan pada tugas seni, siswa mencari solusi inovatif, menggabungkan elemen secara harmonis, dan menghasilkan karya yang bermakna. Pembelajaran seni rupa tidak hanya mengajarkan teknik menggambar atau mewarnai, tetapi juga mengembangkan kreativitas visual siswa, membantu mereka melihat dunia dari sudut pandang baru, serta mengekspresikan emosi mereka. Dengan demikian, seni rupa melatih keterampilan motorik halus, merangsang imajinasi, dan meningkatkan kemampuan berpikir divergen siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penulis yaitu menggunakan metode kualitatif, seperti studi kasus, memungkinkan penelitian mendalam pada satu atau beberapa sekolah dasar untuk memahami bagaimana pendidikan seni rupa mendukung perkembangan kreativitas siswa. Dalam pendekatan ini, data dapat diperoleh melalui wawancara dengan guru, observasi kegiatan kelas, serta diskusi kelompok dengan siswa. Selain itu, metode observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan seni rupa di kelas, memberikan kesempatan untuk melihat interaksi siswa dan dampaknya terhadap kreativitas mereka. Wawancara mendalam dengan guru dan siswa juga berguna untuk mengeksplorasi pemahaman dan pengalaman mereka tentang seni rupa dalam konteks pengembangan kreativitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kreativitas

Secara kognitif, kreativitas adalah kemampuan berpikir yang melibatkan kelancaran, fleksibilitas, keaslian, dan ketelitian. Dari segi afektif, kreativitas terlihat melalui dorongan kuat, rasa ingin tahu, minat pada tugas-tugas kompleks, keberanian dalam mengambil risiko, ketekunan, apresiasi terhadap keindahan, rasa humor, keinginan untuk mencoba hal baru, penghargaan terhadap diri sendiri dan orang lain, dan sebagainya. Karya yang kreatif dicirikan oleh keorisinalan, nilai yang bermanfaat, kemampuan untuk diadaptasi, dan kemungkinan untuk diringkas.

Para ahli mendefinisikan kreativitas dengan cara yang beragam, tergantung pada disiplin ilmu yang berbeda-beda. Dalam pendidikan, kreativitas sering disebut sebagai

"inovasi"; dalam bisnis, dikenal sebagai "kewirausahaan"; dalam matematika disebut "pemecahan masalah"; sementara dalam musik dikenal sebagai "penampilan atau komposisi" (Gomez, 2007). Namun, banyak pula yang mengartikan kreativitas sebagai suatu bentuk penemuan.

Saat ini, kreativitas tidak hanya berfokus pada penemuan saja, tetapi juga mencakup tindakan dan pemikiran. Kreativitas, atau pemikiran kreatif, melibatkan kombinasi yang kompleks antara kondisi motivasi, aspek kepribadian, pengaruh lingkungan, faktor kebetulan, dan hasil produk; semua unsur ini berperan dalam menghasilkan ide-ide baru dan orisinal. Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang rumit yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru atau unik (Feldhusen, 2002). Suatu hal biasanya dianggap kreatif jika "baru" bagi masyarakat yang menciptakannya, serta "berguna" atau memiliki daya tarik tertentu. Tidak semua hal baru dianggap "kreatif," tetapi harus memiliki keindahan estetika atau nilai guna. Berpikir kreatif mencakup keterampilan seperti fleksibilitas, keaslian, pengembangan ide, brainstorming, modifikasi, dan kemampuan mengaitkan pemikiran. Singkatnya, kreativitas adalah proses mental yang menghasilkan ide atau konsep baru atau membentuk hubungan baru antara ide atau konsep yang sudah ada.

Kreativitas adalah kumpulan kemampuan dan sifat-sifat yang memungkinkan seseorang untuk berpikir kreatif. Kreativitas terkait dengan faktor genetik dan bawaan, namun peran orang tua, guru, serta lingkungan pendidikan tetap penting dalam menciptakan kondisi yang dapat mendorong kreativitas dalam proses pembelajaran peserta didik (Ravari & Salari, 2015). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk menghasilkan ide, kemungkinan, dan penemuan baru dengan tetap menjaga keorisinalan dalam prosesnya.

Kreativitas bisa berupa ide nyata atau abstrak, bahkan terkadang berlawanan dengan logika. Namun, berpikir kreatif sebaiknya didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dengan mengandalkan pengalaman dan pengetahuan tersebut, seseorang dapat menemukan berbagai ide baru dari perspektif dan dimensi yang berbeda untuk menciptakan ide atau produk yang lebih baik dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah (Daud, Omar, Turiman, & Osman, 2012).

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan yang menghasilkan kreasi baru, yang diwujudkan dalam bentuk pemikiran atau benda. Kreativitas dalam bentuk pemikiran meliputi ide, konsep, atau teori baru, sedangkan dalam bentuk benda adalah hasil dari pemikiran tersebut yang bisa dilihat, disentuh, atau dirasakan. Hal baru bisa berupa sesuatu yang benar-benar baru yang sebelumnya tidak ada atau merupakan hasil kombinasi dari ide atau benda yang sudah ada. Kreativitas adalah potensi alami yang dimiliki setiap manusia. Ketika anak dapat bergerak dan diberikan benda, kreativitasnya mulai terlihat. Misalnya, gelas bagi anak-anak dapat dijadikan kursi, mainan mobil-mobilan, gua, tempat menampung ludah, celengan, pot, atau kandang kecil bagi kodok atau burung. Begitu pula dengan buku, yang oleh anak-anak bisa dimanfaatkan sebagai meja, kursi, mobil-mobilan, rumah-rumahan, atau deretan toko. Cara pandang anak-anak yang kreatif terhadap fungsi gelas dan buku ini menunjukkan bahwa mereka memiliki potensi kreatif (Nashori & Mucharam, 2002).

Ciri-ciri afektif dari kreativitas meliputi rasa ingin tahu, minat pada tugas-tugas yang menantang, keberanian mengambil risiko, ketekunan, apresiasi terhadap keindahan, rasa humor, keinginan untuk mencari pengalaman baru, serta kemampuan menghargai diri sendiri dan orang lain (Munandar, 1992). Individu yang kreatif memiliki kebebasan dalam berpikir dan bertindak. Kebebasan ini bersumber dari dalam dirinya, termasuk kemampuan untuk mengendalikan diri dalam mencari berbagai alternatif yang dapat mengaktualisasikan

potensi kreatif yang dimilikinya.

Kreativitas sebagai sebuah proses memungkinkan seseorang untuk menghasilkan berbagai ide dalam menghadapi persoalan atau masalah. Bagi siswa yang kreatif, proses ini adalah aktivitas bermain dengan ide-ide yang menyenangkan dan penuh tantangan. Kreativitas dalam konteks ini adalah proses berpikir di mana siswa berupaya menemukan metode atau pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah. Dalam pendidikan, yang paling penting bukanlah hasil akhir dari proses tersebut, melainkan kesenangan dan antusiasme siswa dalam mengikuti prosesnya. Aktivitas kreatif siswa juga perlu mendapatkan apresiasi dari pendidik. Guru tidak perlu selalu menuntut hasil akhir yang bermanfaat dari aktivitas kreatif siswa; yang perlu didorong adalah sikap dan minat untuk terlibat dalam kegiatan kreatif.

Dari beberapa pengertian di atas, kreativitas dapat didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan tindakan yang tidak hanya menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga mampu menawarkan berbagai gagasan atau solusi dalam menghadapi suatu masalah. Kreativitas ini merupakan kombinasi dari kemampuan berpikir kreatif dan sikap kreatif.

Ciri ciri kreativitas

Munandar (1992) menguraikan beberapa ciri sikap kreatif, seperti rasa ingin tahu, imajinasi, ketertarikan pada kompleksitas, keberanian untuk mengambil risiko, dan sikap menghargai. Rasa ingin tahu membuat individu kreatif terdorong untuk mencari lebih banyak pengetahuan dan mengajak mereka untuk mencoba hal-hal baru yang belum dikenalnya. Imajinasi terlihat ketika seseorang mampu membayangkan sesuatu yang belum pernah terjadi atau menciptakan cerita tentang tempat atau peristiwa yang asing baginya. Ketertarikan pada kompleksitas berarti individu kreatif terdorong untuk menghadapi tantangan dan berpartisipasi dalam tugas-tugas sulit. Keberanian untuk mengambil risiko mengajak individu kreatif untuk mencoba hal-hal baru. Sikap menghargai mendorong seseorang untuk menghormati orang lain serta menghargai kemampuan dan bakat diri yang sedang berkembang.

Agar bakat kreatif siswa dapat berkembang, diperlukan bukan hanya keterampilan berpikir kreatif tetapi juga sifat-sifat afektif. Oleh karena itu, pendidikan, baik di sekolah maupun di rumah, seharusnya tidak hanya menekankan pengembangan keterampilan berpikir, tetapi juga membentuk sikap, perasaan, dan karakter yang mencerminkan kreativitas. Seseorang dapat dianggap kreatif apabila ia memiliki kemampuan berpikir dan bersikap kreatif.

2. Pengembangan kreativitas

Pengembangan kreativitas merupakan serangkaian elemen yang mendukung siswa untuk mengembangkan kreativitasnya, sehingga mereka dapat menghasilkan karya dari kegiatan yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran. Pada setiap tahap perkembangan anak dan jenjang pendidikan, mulai dari pra-sekolah hingga perguruan tinggi, kreativitas harus terus dipupuk, dikembangkan, dan ditingkatkan, bersamaan dengan pengembangan kecerdasan dan karakteristik lain yang mendukung pembangunan.

Ada beberapa alasan pentingnya menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas pada anak. Pertama, melalui berkreasi, seseorang dapat mengaktualisasikan dirinya, dan aktualisasi diri adalah salah satu kebutuhan dasar manusia. Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian masalah merupakan bentuk pemikiran yang sering kali kurang diperhatikan dalam pendidikan formal. Ketiga, aktivitas kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan pribadi. Keempat, kreativitas membantu manusia dalam meningkatkan kualitas hidupnya

(Munandar, 1992).

Beberapa alasan untuk mengembangkan kreativitas meliputi adanya kesenjangan antara kebutuhan akan kreativitas dengan realisasinya di masyarakat dan dalam pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah lebih berfokus pada pengembangan kecerdasan (intelejensi) daripada kreativitas, meskipun keduanya sama pentingnya untuk mencapai kesuksesan dalam belajar dan kehidupan. Para pendidik, baik guru maupun orang tua, masih kurang memahami pentingnya kreativitas, termasuk ciri-ciri kognitif dan afektifnya, serta cara mengembangkannya pada anak dalam tiga lingkungan pendidikan: di rumah, di sekolah, dan dalam masyarakat (Munandar, 2002).

Beberapa kendala dalam pengembangan kreativitas di sekolah antara lain disebabkan oleh masih banyak pendidik yang belum memahami makna kreativitas dan strategi untuk mengembangkannya dalam lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah sering kali kurang mendukung perkembangan kreativitas, misalnya perbedaan pandangan antara siswa dan pendidik masih dianggap tabu, dan pendidik tetap dipandang sebagai sumber belajar utama yang tidak bisa dibantah. Selain itu, tuntutan pengembangan kreativitas sering kali kurang selaras dengan sistem penilaian atau ujian yang diterapkan (Depdiknas, 2002).

Menurut Munandar (2004), konsep dan pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan mengacu pada pendekatan 4P, yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk. Aspek pribadi menekankan bahwa setiap anak adalah individu yang unik, sehingga pendidik perlu menghargai bakat dan minat khusus masing-masing anak serta memberi mereka kebebasan untuk mengekspresikannya. Kreativitas juga dapat dilihat dari aspek pendorong, yaitu menciptakan kondisi yang memungkinkan anak berperilaku kreatif. Sementara itu, kreativitas sebagai proses lebih menekankan pada kemampuan anak untuk menciptakan sesuatu yang baru atau menemukan hubungan antara berbagai unsur. Ketiga aspek ini pada akhirnya menentukan kualitas produk kreativitas yang dihasilkan.

3. Pendidikan seni

Seni sudah ada sejak zaman prasejarah, ketika manusia pertama kali muncul di bumi, dan merupakan bagian integral dari kehidupan serta kebudayaan manusia yang terbentuk dari hubungan antarindividu dalam masyarakat. Definisi seni dapat bervariasi tergantung pada teori atau pandangan yang mendasari kajian tersebut. Menurut Sumanto (2006: 5), seni adalah hasil atau proses karya manusia yang melibatkan keterampilan, kreativitas, kepekaan indera, serta perasaan dan pikiran untuk menciptakan karya yang memiliki kesan indah, harmoni, dan nilai seni.

Proses penciptaan atau penataan karya seni oleh seniman memerlukan keterampilan dan kreativitas khusus, sesuai dengan jenis karya seni yang diciptakannya. Karya seni yang ada saat ini sangat beragam, baik dalam bentuk kreasi, proses, teknik, maupun media yang digunakan. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seni adalah karya manusia yang melibatkan jiwa, perasaan, dan kreativitas, serta diekspresikan melalui berbagai media dan teknik. Seni tidak hanya melibatkan manusia sebagai objek, seperti yang dikemukakan oleh Plato dalam Sumanto (2006: 6) yang menyatakan, "Seni adalah tiruan alam (*Ars Imitatur Naturam*).” Pandangan ini menganggap karya seni sebagai salinan objek atau benda yang ada di alam atau karya yang sudah ada sebelumnya, dengan nilai keindahan yang didasarkan pada kesan keindahan alam.

Seiring perkembangan zaman, konsep seni telah berkembang dan mencakup berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan yang diterapkan pada berbagai jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi di universitas. Menurut Soehardjo (2012: 13), "Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan agar mereka menguasai

kemampuan berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkannya.” Berdasarkan pendapat tersebut, pendidikan seni melalui berbagai tahap bertujuan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pembelajaran seni, yang mengacu pada konsep penalaran seni, ditujukan untuk peserta didik sebagai subjek pembelajaran seni, agar mereka dapat menguasai keterampilan berkesenian melalui latihan-latihan yang diberikan oleh pendidik atau guru.

Pendidikan seni di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kepribadian anak. Selain itu, pendidikan seni juga memberikan dampak positif pada mata pelajaran lainnya di sekolah. Menurut *Art and Everyday Life* dalam Depdiknas (2007: 5), disebutkan bahwa “...pelajaran kesenian memiliki kaitan dengan mata pelajaran lain. Namun, dari sumber lain juga dijelaskan bahwa pelajaran kesenian berfungsi sebagai transfer pembelajaran dan nilai dari disiplin ilmu lainnya.” Seiring berjalannya waktu, pendidikan seni telah mengalami perubahan, baik dari segi konsep maupun kegiatan. Pendidikan seni di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan sikap berkesenian, meningkatkan sensitivitas dan kreativitas, serta membentuk pendirian dan motivasi anak untuk berekspresi dengan cara yang wajar, unik, dan spontan.

Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa “Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal agar terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tingkat perkembangannya.” Hal ini menjadi dasar dalam tujuan pembelajaran seni di sekolah dasar, yang memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan ekspresi kreatif dan potensi seni yang dimilikinya, serta membina keterampilan dan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Adapun fungsi pendidikan seni menurut Tumurung (2006: 31) adalah sebagai berikut:

a. Media Ekspresi

Dari sudut pandang bahasa, ekspresi merujuk pada ungkapan. Secara lebih mendalam, ungkapan adalah cara seseorang menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Ekspresi anak dalam pendidikan seni menjadi hal yang diarahkan melalui pemberian rangsangan untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam berkreasi seni. Menurut Herawati dan Iriaji (1997: 15), ekspresi yang muncul pada anak dibagi menjadi dua jenis, yaitu ekspresi kreatif dan ekspresi tidak kreatif. Ekspresi kreatif adalah ungkapan yang mengandung elemen kreativitas, terutama yang muncul dalam kegiatan seni. Artinya, segala hasil ekspresi anak, baik berupa gambar, patung, atau bentuk lainnya yang menampilkan keunikan dan berbeda dari yang lain. Sebaliknya, ekspresi tidak kreatif adalah ekspresi yang tidak mengandung nilai kreativitas, atau merupakan hasil tiruan. Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa ekspresi kreatif merupakan aspek utama yang perlu dikembangkan oleh guru sekolah dasar dalam pembelajaran seni.

b. Media Komunikasi

Komunikasi adalah aktivitas yang dilakukan oleh manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupan bermasyarakat, dengan tujuan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Pendidikan seni berfungsi sebagai media komunikasi, yaitu "aktivitas berekspresi seni rupa bagi anak untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain yang diwujudkan dalam karyanya" (Sumanto, 2006: 21). Dalam konteks seni, pendidikan seni sebagai media komunikasi berarti digunakan sebagai alat untuk menyampaikan gagasan dan perasaan yang diwujudkan dalam bentuk karya seni kepada para penikmat atau apresiator seni.

c. Media Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain yang menyenangkan dan mempengaruhi perkembangan mereka, seperti yang dijelaskan oleh Pamadhi (2012: 168): "Manusia adalah makhluk bermain (*homo luden*), yang hampir setiap saat memperlakukan dirinya dalam kondisi untuk bermain." Dalam proses bermain ini, peristiwa imajinasi, pikiran, dan perasaan bergerak untuk menciptakan permainan. Bagi anak, bermain adalah sarana yang kuat untuk melatih pikiran, perasaan, dan imajinasi. Hal ini juga berlaku dalam proses penciptaan karya seni. Ketika anak berkarya seni, pikirannya terfokus pada hal-hal yang ingin dicapainya atau ingin mengungkapkan perasaan terhadap kejadian-kejadian masa lalu, seperti kegembiraan, kejengkelan, atau kesedihan. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak dapat dikategorikan sebagai proses pembelajaran, karena melalui bermain anak mengenal lingkungan di sekitarnya.

Kegiatan bermain yang mendukung perkembangan mental dan pikiran anak dapat berjalan dengan baik, seperti yang dijelaskan oleh Herawati dan Iriaji (1997: 18), yaitu:

- a. Dari segi perasaan, permainan dapat dikembangkan melalui latihan penjiwaan, misalnya dalam drama.
- b. Dari segi intuisi, dikembangkan melalui latihan ritmis, seperti dalam tari dan musik.
- c. Dari segi sensasi, dapat dikembangkan dengan mengekspresikan diri melalui desain plastis atau seni visual.
- d. Dari segi pikiran, dikembangkan melalui kegiatan konstruktif yang mengarah pada keterampilan.

Pendidikan seni adalah sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Implementasi pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Tujuan utama pendidikan seni bukanlah untuk menjadikan anak-anak seniman, melainkan untuk mendidik mereka menjadi individu yang kreatif. Seni adalah bentuk aktivitas bermain, dan melalui permainan, anak-anak dapat dididik dan kreativitas mereka dapat dibina sejak dini. Oleh karena itu, seni dapat dianggap sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam pendidikan seni, anak-anak diberikan kebebasan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam pendidikan seni meliputi kesungguhan, kepekaan, daya cipta, kesadaran berkelompok, dan kemampuan produksi. Pendidikan seni merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan artistik mereka berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. Selain itu, pendidikan seni di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan rasa keindahan dan kemampuan dalam menghargai seni. Dengan demikian, melalui seni, kemampuan cipta, rasa, dan karsa anak dapat dikembangkan.

Tujuan penting dari pendidikan seni adalah untuk mengekspresikan perasaan, membangun komunikasi, serta mengembangkan dorongan spontanitas dan kekuatan kreatif siswa (Salam, 2001: 22). Secara spesifik, tujuan pendidikan seni rupa di sekolah adalah untuk menanamkan nilai estetis melalui program pembelajaran yang melibatkan pengalaman kreatif dan apresiatif (Syafii, 2006: 13). Pembelajaran seni rupa di sekolah bertujuan agar siswa dapat memahami keindahan karya seni melalui pengamatan dan kegiatan berkarya. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengekspresikan perasaan, membangun komunikasi peserta didik, mengembangkan potensi mereka, serta mengasah rasa estetis dan kreativitas mereka melalui pengalaman kreatif dan apresiatif, yang meliputi pengalaman perseptual, kultural, artistik, dan apresiatif.

Fungsi pendidikan seni rupa pada dasarnya adalah untuk membentuk kepribadian anak (cipta, rasa, karsa) secara menyeluruh dan bermakna melalui kegiatan praktis dalam seni rupa, yang disesuaikan dengan potensi, kompetensi pribadi, dan kepekaan terhadap apresiasi seni. Menurut Sofyan Salam (2001), manfaat pendidikan seni rupa bagi anak sekolah antara lain:

- a. Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan diri,
- b. Mengembangkan potensi kreatif anak,
- c. Memperdalam kepekaan anak terhadap nilai-nilai keindahan,
- d. Memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal bahan, alat, serta teknik dalam berkarya seni rupa,
- e. Mendorong anak untuk menghasilkan karya yang baru.

Dengan demikian, pendidikan seni rupa dapat memberikan dampak instruksional serta dampak pengiring (*nurturant effect*), seperti berani mengemukakan pendapat, memiliki rasa kesetiakawanan sosial dan toleransi, menghargai budaya bangsa, berpikir secara integral, serta memperluas wawasan tentang seni yang berguna untuk mempelajari bidang lainnya (Ida Siti Herawati, 1996).

Sejak awal perkembangan kurikulum umum, para penggiat pendidikan seni rupa berusaha agar seni diperhatikan dengan serius. Seni telah lama dianggap penting untuk menghasilkan warga masyarakat yang baik, sebagai pelengkap untuk mata pelajaran akademik, program khusus untuk anak-anak berbakat, atau kegiatan ekstrakurikuler.

Berikut adalah fungsi seni di sekolah:

- a. Sebagai Media Ekspresi

Ekspresi pada anak dimulai sejak lahir, dengan cara pertama kali mengekspresikan kebutuhan dasar melalui tangisan atau isyarat. Ekspresi yang ditunjukkan anak bertujuan untuk mencapai kebutuhan tertentu, seperti memuaskan rasa lapar, atau untuk mengekspresikan perasaan seperti gembira, cemas, atau marah. Kedua jenis ekspresi ini saling terkait, misalnya pemuasan rasa lapar dapat mengarah pada ekspresi kebahagiaan, sedangkan rasa lapar yang belum terpenuhi dapat menghasilkan ekspresi kesedihan atau tangisan.

- b. Sebagai Media Komunikasi

Mengapa anak merasa perlu untuk mengekspresikan perasaannya? Mengapa ia tidak puas hanya dengan menyimpannya dalam hati? Mengapa ia merasa perlu untuk berkomunikasi? Komunikasi berarti keinginan untuk menyampaikan sesuatu kepada orang lain. Keinginan untuk berkomunikasi ini dapat diwujudkan melalui berbagai media, seperti suara, tulisan, gerakan, dan gambar. Misalnya, melalui suara, komunikasi dapat berupa nyanyian atau musik. Dalam seni suara, banyak lagu yang berisi pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain. Karya sastra atau puisi adalah bentuk komunikasi yang disampaikan melalui tulisan. Drama atau teater, di sisi lain, merupakan media komunikasi yang diwujudkan melalui gerakan dan ucapan. Gambar adalah salah satu media komunikasi yang paling sering digunakan oleh anak-anak melalui bahasa rupa.

- c. Sebagai Media Bermain

Ekspresi bebas mencakup berbagai kegiatan fisik dan proses mental. Bermain adalah bentuk ekspresi bebas yang paling jelas terlihat pada anak-anak dan merupakan kegiatan yang paling murni yang dihasilkan oleh mereka. Bermain adalah ekspresi hubungan anak dengan kehidupan secara keseluruhan. Aktivitas ini bersifat spontan dan muncul dengan sendirinya. Semua bentuk permainan, kegiatan fisik, pengulangan pengalaman, fantasi, serta permainan dalam kelompok merupakan gerakan yang

mencoba mencari keseimbangan antara proses mental dan gerakan fisik.

d. Sebagai Media Pengembangan Bakat Seni

Banyak orang berpendapat bahwa bakat sudah ada sejak lahir. Namun, bakat yang dikembangkan sejak dini akan berkembang lebih baik, sedangkan bakat yang tidak diasah sejak awal akan memudar. Pendidikan seni rupa yang ideal memberikan kesempatan kepada anak berbakat untuk memelihara dan mengembangkan bakat mereka sejak masa sekolah, sehingga mereka dapat berkembang menjadi seniman.

e. Sebagai Media Kemampuan Berpikir

Kegiatan seni melibatkan berbagai alat atau bahan yang, baik secara langsung maupun tidak langsung, dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak. Permainan yang bersifat eksploratif dan eksperimental memiliki nilai yang sangat penting. Sebagai contoh, bermain di bak pasir akan mendorong anak untuk bertanya dan berpikir, mengapa pasir tidak bisa disusun tinggi tanpa air, sedangkan tanah liat bisa dibentuk mudah jika kadar airnya tepat. Begitu juga dengan balok permainan yang tidak bisa disusun sembarangan menjadi bentuk arsitektural; dibutuhkan penyusunan yang teratur. Penemuan-penemuan mengenai sifat, kemungkinan, teknik, dan prosedur yang terjadi saat anak melakukan kegiatan seni mendorong mereka untuk berpikir dan menarik kesimpulan. Bahkan, seperti yang dikatakan oleh Aristoteles, dalam seni, harus ada keseimbangan antara rasio dan emosi, dengan rasio berfungsi sebagai pengendali.

f. Fungsi Seni sebagai Media untuk Memperoleh Pengalaman Estetis

Istilah estetis di sini berhubungan erat dengan keindahan. Semua rasa keindahan berfokus pada kesenangan dan merupakan pengalaman yang bersifat subyektif, yang sulit untuk diukur dengan ukuran yang jelas. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan cita rasa keindahan agar perkembangan pribadi anak menjadi lebih utuh dan meningkatkan pengalaman serta kepekaan terhadap rasa keindahan. Dalam pendidikan seni, anak dapat memperoleh pengalaman estetis dengan mengamati karya seni yang memiliki nilai keindahan, lalu berdiskusi dan berusaha untuk merasakan kesenangan melalui pengamatan tersebut. Melalui kegiatan pengamatan yang berulang, anak kemudian dapat diajak untuk berkreasi dan menghasilkan karya seni mereka sendiri.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengatur dan mengelola pelaksanaan pengajaran yang efektif, melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Metode pengajaran membahas bagaimana cara mengajar siswa untuk mencapai harapan dan menghasilkan perubahan positif. Proses pembelajaran yang melibatkan informasi, latihan, dan keterampilan diharapkan dapat mengubah peserta didik dalam berbagai aspek potensinya. Oleh karena itu, diperlukan teknik dan strategi pembelajaran yang sesuai agar tujuan yang diinginkan tercapai. Tujuan metodologi pengajaran adalah untuk merencanakan dan melaksanakan cara-cara yang efektif guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan metode yang tepat didasarkan pada relevansinya dengan tujuan atau sasaran yang dirumuskan, dengan indikator kualitas hasil pembelajaran dalam proses tersebut.

Menurut Sukmadinata, metode pembelajaran dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

a. Pembelajaran Teori, yang meliputi:

- Pembelajaran ekspositorik: ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi.
- Pembelajaran kegiatan kelompok: diskusi, bermain peran, dan lain-lain.

Pembelajaran berbuat melibatkan eksperimen dan pemecahan masalah, di mana siswa terlibat langsung dalam kegiatan yang mendorong mereka untuk mencari solusi dan berkreasi.

b. Pembelajaran praktik

- Pembelajaran praktik di sekolah
- Pembelajaran praktik di lingkungan kerja

De Francesco mengklasifikasikan metode pengajaran seni rupa menjadi beberapa jenis:

- a. Pengajaran langsung (Directed teaching)
- b. Ekspresi bebas (Free expression)
- c. Pengajaran inti (Core teaching)
- d. Pengajaran berkorelasi (Correlated teaching)

Metode Khusus dalam Mengajar Seni Rupa

a. Metode Ekspresi Bebas

Metode ekspresi bebas bertujuan untuk mengajarkan siswa bagaimana menuangkan perasaan mereka ke dalam karya seni rupa. Agar metode ini berhasil dengan baik, beberapa langkah perlu dilakukan, yaitu:

- 1) Menawarkan dan memilih beberapa tema yang dapat merangsang daya cipta siswa.
- 2) Menetapkan pilihan media yang sesuai.
- 3) Menjelaskan jenis kertas yang digunakan serta alasan pemilihannya.
- 4) Memberikan penjelasan mengenai bentuk kegiatan menggambar tersebut.

Metode ekspresi bebas sering juga disebut metode ekspresi kreatif atau metode kerja cipta. Metode ini merupakan pengembangan dari pandangan Victor Lowenfield yang mendorong guru untuk memungkinkan siswa bebas berekspresi. Dalam metode ini, peran guru sangat minim bahkan hampir tidak diperlukan. Metode kerja cipta dapat diterapkan dalam kegiatan seperti menggambar dekorasi, mendesain kerajinan, dan menggambar reklame. Langkah-langkah dalam metode kerja cipta adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan pengarahan yang berfokus pada konsep dalam penciptaan karya.
- 2) Siswa menuangkan konsep dalam desain gambar dekorasi, reklame, atau kerajinan yang akan dibuat.
- 3) Guru mendorong interaksi antar siswa untuk berbagi saran selama proses pengerjaan.
- 4) Guru memberikan masukan dan arahan mengenai konsep yang diajukan serta membantu siswa yang menghadapi kesulitan.
- 5) Siswa diharapkan sudah menguasai keterampilan dasar dan menengah selama proses kerja berlangsung.

b. Metode Demonstrasi - Eksperimen

Demonstrasi adalah ketika guru atau instruktur memperagakan proses pembuatan suatu benda kerajinan, sedangkan eksperimen adalah tahap di mana siswa mencoba sendiri setelah mengamati demonstrasi guru. Prinsip belajar dalam metode ini adalah mendengarkan atau mengamati, mencoba, dan memeriksa.

c. Metode Mencontoh

Metode mencontoh adalah salah satu metode tertua dalam seni kerajinan, banyak digunakan di pusat pembelajaran seni pada zaman dahulu. Metode ini berguna untuk melatih keterampilan motorik, namun kurang efektif untuk mengembangkan keterampilan mental dan kreativitas. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode mencontoh antara lain:

- 1) Digunakan untuk melatih keterampilan fisik dasar.
- 2) Membantu memperoleh bentuk yang sama meskipun dengan ukuran yang berbeda.
- 3) Cocok untuk memproduksi benda-benda tradisional.

- 4) Membantu memahami proporsi dan anatomi yang tepat dari objek yang ditiru.
- 5) Kegiatan mencontoh harus memiliki makna dalam proses pembelajaran.

Belajar siswa Yang termasuk jenis – jenis mencontoh adalah :

- 1) Metode Mencontoh dengan Bantuan Kertas Karbon: Menggunakan kertas karbon untuk mentransfer gambar dari model ke kertas lain.
- 2) Metode Mencontoh dengan Bantuan Kertas Tipis: Menggunakan kertas tipis untuk menggambar ulang bentuk dari objek yang diinginkan.
- 3) Metode Mencontoh dengan Bantuan Sinar Lampu: Menggunakan cahaya lampu untuk menampilkan gambar atau bentuk objek yang dapat digambar.
- 4) Metode Mencontoh dengan Bantuan Alat Proyektor: Memanfaatkan alat proyektor untuk memproyeksikan gambar atau bentuk objek yang dapat dicontoh.
- 5) Metode Mencontoh dengan Bantuan Skala Garis/Skala Berpetak: Menggunakan skala atau petak sebagai panduan untuk menggambar objek dengan ukuran yang presisi.
- 6) Metode Mencontoh dengan Bantuan Alat Pantograph: Menggunakan alat pantograph untuk memperbesar atau memperkecil gambar dengan akurat.
- 7) Metode Mencontoh Secara Langsung: Menggambar objek langsung dari model atau objek yang ada.

Tujuan dari metode mencontoh adalah:

- 1) Melatih siswa untuk bekerja dengan teliti dalam mengamati model yang akan digambar.
- 2) Melatih siswa untuk menentukan posisi atau sudut pandang terbaik dari model yang akan digambar.
- 3) Membantu siswa untuk menggambar secara realistis, menghindari penyimpangan dari objek yang ditiru.
- 4) Melatih kepekaan rasa agar siswa lebih sensitif terhadap nilai estetika.

d. Metode Stick Figure

Metode ini biasanya digunakan untuk menggambar adegan gerakan manusia atau binatang. Pada dasarnya, metode ini menyederhanakan bentuk manusia atau binatang menjadi garis-garis patah atau tongkat yang menggambarkan persendian dan lekukan tubuh.

e. Metode Global

Metode ini digunakan pada tahap awal pembelajaran menggambar bentuk. Tujuannya adalah agar siswa dapat menangkap keseluruhan bentuk model yang disediakan. Metode ini dibagi menjadi dua teknik:

- Teknik Silhuet: Teknik ini lebih mudah karena siswa diminta untuk menangkap objek secara keseluruhan, mengabaikan detailnya. Metode ini cocok untuk pemula.
- Teknik Kontur: Teknik ini lebih cocok bagi siswa yang sudah memiliki kemampuan motorik, seperti mahasiswa atau ahli gambar teknik. Teknik ini mengajarkan siswa untuk menangkap bentuk objek secara global dan menyederhanakannya dalam bentuk gambar dasar (geometris) yang kemudian dikembangkan dan disempurnakan menjadi bentuk yang lebih kompleks dan detail.

f. Metode Kerja Kelompok

Ada dua jenis metode kerja kelompok, yaitu:

- 1) Metode Group Work (kerja kelompok paduan): Dalam metode ini, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan sketsa gambar yang telah dirancang sebelumnya oleh salah satu anggota kelompok yang bertindak sebagai ketua dan desainer.

- 2) Metode Collective Painting (kerja kelompok jenis kumpulan): Berbeda dengan metode sebelumnya, pada metode ini jumlah anggota kelompok harus genap, dan tugas masing-masing anggota kelompok dibagi secara jelas.

Model Pembelajaran Seni Rupa di SD

Beberapa model pembelajaran seni rupa di SD antara lain:

- a) Model Terkait: Ini adalah model pembelajaran terpadu yang paling sederhana, yang menekankan hubungan eksplisit antara konsep, prinsip, pokok bahasan, keterampilan, atau sikap dalam suatu bidang studi. Dalam pembelajaran seni rupa (SR) dan keterampilan (KT) terpadu, hubungan antar materi seni diajarkan secara menyeluruh.
- b) Model Terjala: Merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik, yang menghubungkan dua atau lebih mata pelajaran melalui tema tertentu.
- c) Model Terpadu: Model ini menggunakan tema yang menghubungkan konsep, keterampilan, dan sikap dari berbagai mata pelajaran atau kajian yang ada dalam kurikulum yang berlaku.

KESIMPULAN

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau karya baru yang berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah melalui pendidikan seni, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan ekspresif siswa dalam berkarya seni sesuai dengan kaidah estetika tertentu.

Di sekolah dasar, pendidikan seni diajarkan dalam mata pelajaran SBdP. Melalui pembelajaran seni rupa dalam mata pelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka. Kreativitas dalam seni diartikan sebagai proses berkarya atau menghasilkan karya seni.

Pengembangan kreativitas siswa di SD dapat difasilitasi oleh guru melalui kegiatan seni rupa seperti menggambar, melukis, membuat mozaik, dan melaksanakan berbagai aktivitas seni lainnya. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari. 2019. Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran. Erzatama karya abadi
- Sinaga, Alex. 2014. Pengertian Seni Rupa Menurut 20 Ahli Dan Bahasa <http://silontong.com/2014/11/15/ini-pengertian-seni-rupa-menurut-20-para-ahli-dan-bahasa/>
- Simon Ridwan. 2019. Artikel Pembelajaran Seni Musik Tematik Sebagai Implementasi Kurikulum 2013. <http://ejournal.upi.edu/index.php/ritme/article/view>.