

BAB II

ACUAN TEORETIK

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang Diteliti

1. Kreativitas Menggambar

a. Pengertian Kreativitas

Setiap orang sejak dilahirkan memiliki sifat kreatif. Hanya kadarnya bervariasi antara individu satu dengan yang lain. sering kali kreatif diartikan sebagai sifat yang dilekatkan pada diri manusia yang dikaitkan dengan kemampuan atau dayanya untuk mencipta. Karena itu, sifat kreatif ini senantiasa diperlukan untuk mengiringi tingkah laku dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya.

Menurut Clark Moustakis (1967) yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah Pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.¹

Pengertian lain menurut Barbara Clark (1984) yang dikutip oleh I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeirod mengemukakan bahwa kreativitas itu merupakan wujud tertinggi dari keberbakatan.² Kreativitas merupakan bentuk yang sangat khusus dan hanya dimiliki oleh individu yang berbakat.

¹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2012), h.18

² I Nyoman Surna dan Olga D. Pandeirod, *Psikologi Pendidikan Jilid 2* (Jakarta: PT.Erlangga, 2015), h.185

Lebih lanjut Kreativitas, menurut S.C. Utami Munandar yang dikutip oleh Olga D.Pandeirot dan Sri Kawuryan dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu:

(1) Diartikan sebagai Kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Biasanya diartikan sebagai daya cipta. Sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru sama sekali. Sebenarnya yang diciptakan itu tidak perlu yang baru sama sekali, tetapi cukup merupakan gabungan dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Gagasan-gagasan yang kreatif tidak muncul begitu saja, tetapi membutuhkan persiapan. Pengalaman memungkinkan seseorang menciptakan dengan menata, menyusun, atau membaur unsur-unsur menjadi sesuatu yang baru. (2) Diartikan sebagai kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia, yaitu kemampuan menemukan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya pada kualitas ketepatan dan keragaman jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah, makin kreatiflah seseorang. (3) Diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian, (orisinil) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan. Banyak kegiatan yang dapat disiapkan/direncanakan oleh guru untuk meningkatkan anak.³

Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan hal ini sebagai "*Four P's of Creativity: Person, Process, Press, and Product*" (Pribadi, proses, dorongan, dan hasil). Keempat definisi ini saling berkaitan : pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.⁴

Meskipun kreativitas dinyatakan sebagai faktor bawaan, tidak berarti mengabaikan adanya pengaruh lingkungan, salah satunya adalah

³ Olga D.Pandeirot dan Sri Kawuryan, *Pendidikan Seni dan Keterampilan* (Jakarta: LPP Universitas Negeri Jakarta, 2015), h.17

⁴ S.C Utami Munandar, *op.cit.*, h.20

lingkungan pendidikan, melalui pendidikan anak dapat diarahkan dan dikembangkan sifat-sifat kreatifnya. Adapun orang yang kreatif biasanya mempunyai sejumlah ciri yaitu: terbuka terhadap pengalaman baru, penuh rasa ingin tahu, imajinatif, tertarik pada kegiatan-kegiatan kreatif, percaya diri, mandiri, memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan unik yang dimiliki individu untuk menghasilkan gagasan ataupun produk baru yang orisinal maupun gabungan (kombinasi) dari karyanya.

b. Ciri-ciri Kreativitas

Guilford (1959) dalam Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut :

- a) Kelancaran berfikir (Fluency of thinking) yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berfikir, yang ditekankan adalah kuantitas dan bukan kualitas.
- b) Keluwesan berfikir (Flexibility) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban – jawaban atau pertanyaan – pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda, mencari cara atau alternative yang berbeda - beda, serta mampu menggunakan bermacam – macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berfikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berfikir lama dan menggantikannya dengan cara berfikir yang baru.
- c) Elaborasi (elaboration), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail - detail suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi menarik.
- d) Originalitas (originality), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.⁵

⁵ *Ibid.*, h.10

2. Pengertian Menggambar

Pengertian Menggambar Dalam Tarja Sudjana, Irin Tambrin, Tity Soegiarty, dan Maman Tocharman yang dikutip oleh Isdi Nurjantara menggambar diartikan dengan membuat gambar. Mengandung makna bahwa menggambar merupakan membuat tiruan benda yang berupa orang, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan sebagainya yang dibuat pada bidang datar dengan alat yang menghasilkan jejak yang jelas dijelaskan.⁶

Dalam kajian lain, seperti dikutip dalam Saiful Haq menggambar dipandang sebagai kegiatan suatu penguraian penjelasan untuk suatu keperluan sehingga cukup hanya dinyatakan dengan goresan-goresan dan coretan-coretan garis saja.⁷

Berbeda dengan pendapat Soedarso dalam Suwarna menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna. Dengan demikian menggambar merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi yang diungkapkan melalui garis, bentuk, warna dan tekstur.⁸

Kemudian Menurut Sumanto kreativitas berkarya Seni Rupa termasuk menggambar di artikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu

⁶Isdi Nurjantara, *Pengembangan Kreativitas Menggambar melalui Aktivitas menggambar pada Kelompok B2 di TK Aba Kalakijo Guwosari Pajangan Bantul* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h.9

⁷*Ibid.*, h.10

⁸*Ibid.*,h.10

karya Seni Rupa yang didukung dengan kemampuan terampil yang dimilikinya.⁹

Jadi berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa menggambar adalah kemampuan seseorang menciptakan atau membuat suatu karya Seni Rupa yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya adalah gambar dapat berupa tiruan objek, bentuk ataupun fantasi/hasil imajinasi seseorang yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide-ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan seseorang.

Berdasarkan Pendapat para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu karya Seni Rupa yang diungkapkan dalam bentuk kertas yang perwujudannya dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana yang merupakan hasil dari gagasan, pemikiran, konsep, dan langkah-langkah yang baru.

a. Tahap Perkembangan Menggambar pada Anak

Didalam tahapan menggambar anak, terdapat pola umum perkembangan dari hasil coretan/gambar anak. Pola tersebut dimulai sejak anak menghasilkan coret-coretan yang tak terarah hingga dapat membuat gambar yang sesuai dengan obyek yang digambarkan. Tahapan ini hanya mendasarkan pada kemampuan anak berkarya 2 dimensi.

⁹ *Ibid.*, h.10

Victor Lowenfeld yang dikutip oleh Olga D. Pandeiro dan Sri Kawuryan membuat tahapan sebagai berikut:

(1) Masa mencoreng (2-4 tahun), Tahap ini berkembang mulai dari usia 2 tahun pada saat anak mulai dapat menggenggam dan mencorengkan alat tulis atau gambar secara acak hingga pada suatu saat ia dapat dengan “cara kebetulan” mewujudkan satu gambar yang dapat diasosiasikannya dengan bentuk nyata. (2) Masa Prabagan (4 hingga 7 tahun), Gerakan yang dilakukan oleh usia ini sudah terkendali. Ia sudah dapat mengkoordinasikan pikir dengan emosi dan kemampuan motoriknya. (3) Masa Bagan (umur 7-9 tahun), Bagan adalah konsep tentang bentuk dasar dari suatu obyek visual. (4) Masa Permulaan Realisme (umur 9-11 tahun), Pada masa ini anak sudah lebih cermat dalam mengamati alam sekitarnya. (5) Masa realisme semu (umur 11-13 tahun), Dalam masa ini intelegansi sudah makin berkembang.¹⁰

Guru SD harus benar memahami masa perkembangan gambar anak. Hal ini diperlukan untuk kepentingan motivasi dan stimulasi serta evaluasi. Guru tidak dapat menuntut gambar anak kelas I sama dengan anak kelas V. Lebih jauh lagi guru tidak boleh menemukan kriteria nilai gambar anak seperti kriteria orang dewasa, apalagi prestasi dijadikan ukuran keberhasilan.

Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan setiap anak memiliki masa perkembangan dalam tahapannya menggambar. jadi sebagai Guru SD kita memang seharusnya memahami masa perkembangan tersebut dengan demikian kebutuhan anak akan terpenuhi sesuai dengan masa perkembangannya.

b. Manfaat Kreativitas Menggambar Bagi Anak

Terdapat sejumlah alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan kepada anak. Munandar dalam Suratno yang dikutip oleh Isdi Nurjantara

¹⁰ Olga D. Pandeiro dan Sri Kawuryan, *op.cit.*, hh.41-48

merumuskan empat alasan mengapa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini, adalah sebagai berikut:

(1) Kreativitas untuk merealisasikan perwujudan diri: Salah satu kebutuhan pokok manusia adalah perwujudan diri. Untuk mewujudkan dirinya manusia perlu berkreasi sehingga diakui karyanya oleh orang lain. (2) Kreativitas untuk memecahkan suatu permasalahan: Kreativitas atau pikiran yang berdaya atau berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu permasalahan. (3) Kreativitas untuk memuaskan diri: Keberhasilan anak dalam melakukan percobaan, penelusuran, dan berbagai upaya lainnya akan memberikan kepuasan tersendiri bagi yang bersangkutan. (4) Kreativitas untuk meningkatkan kualitas hidup: Orang yang memiliki banyak ide, memiliki penemuan-penemuan baru, dan menguasai teknologi baru jelas akan memiliki peluang pendapatan yang lebih baik dibandingkan yang tidak memilikinya.¹¹

Hurlock yang dikutip oleh Isdi Nurjantara menyatakan bahwa kreativitas memiliki banyak nilai yang penting bagi anak, namun nilai-nilai kreativitas yang penting ini hampir sama sekali diabaikan. Selanjutnya Hurlock menjelaskan nilai kreativitas tersebut bagi anak, sebagai berikut:

a) Kreativitas memberi anak-anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar. Penghargaan mempunyai pengaruh nyata terhadap perkembangan kepribadiannya. b) Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak kecil karena menambah bumbu dalam permainannya yang merupakan pusat kegiatan hidup mereka. Jika kreativitas dapat membuat permainan menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. c) Dengan bertambahnya usia anak prestasi merupakan kepentingan utama dalam penyesuaian hidup mereka. d) Kreativitas memberi sumbangan pada kepemimpinan. Pada setiap tingkatan usia pemimpin harus menyumbangkan sesuatu kepada kelompok yang penting artinya bagi anggota kelompok.¹²

¹¹ Isdi Nurjantara, *op.cit.*, h.18

¹² *Ibid.*, h.19

Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas memiliki peran yang penting terhadap prestasi anak di Sekolah.¹³ Torrance dalam Utami Munandar mengajukan hipotesis bahwa daya imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas dari subjek yang kreativitasnya tinggi dapat mengimbangi kekurangan dalam daya ingatan dan faktor-faktor lain yang diukur oleh tes inteligensi tradisional.¹⁴

Selanjutnya fokus pada manfaat kreativitas Seni Rupa bagi siswa menurut Sumanto yang dikutip oleh Isdi Nurjantara adalah:

(a) Menimbulkan kepuasan, kegembiraan dan kesenangan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran melalui kreativitas menggambar. (b) Kreativitas seni rupa memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan,kepuasan, keinginan, keterampilan saat anak melakukan kegiatan ini karena seni rupa termasuk menggambar dapat menjadi media anak untuk bermain.¹⁵

Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa kreativitas menggambar memiliki banyak manfaat bagi anak. Bagi perkembangannya, kreativitas menggambar ini memberikan kesenangan, kepuasan, dan kegembiraan karena menggambar merupakan media ekspresi untuk mengungkapkan keinginan,perasaan, dan pikiran. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan

¹³Utami Munandar, *loc.cit.*

¹⁴Utami Munandar, *loc.cit.*

¹⁵Isdi Nurjantara, *op.cit.*,h.20

saat anak melakukan kegiatan menggambar karena menggambar menjadi media anak untuk bermain.

3. Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

Menurut Pamadhi Istilah seni berasal dari istilah “*sani*” dalam bahasa sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur.¹⁶

Kemudian Menurut Olga D.Pandeirot dan Sri kawuryan seni adalah proses pekerjaan manusia yang hasilnya dapat diamati dan di persepsi sebagai sesuatu yang indah dan bernilai.¹⁷

Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara yang dikutip oleh Olga D.Pandeirot dan Sri kawuryan seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dan bersifat indah, menyenangkan dan dapat menggerak jiwa manusia.¹⁸

Seni dapat dipandang sebagai proses maupun hasil. Rondhi yang dikutip oleh hardiatha arma menjelaskan bahwa seni sebagai proses berarti seni sebagai kegiatan mencipta. Seni karya adalah karya yang indah atau karya ciptaan manusia untuk memenuhi kebutuhan terhadap nilai-nilai keindahan (*esthetic value*).¹⁹ Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa seni sebagai proses merupakan kegiatan menciptakan karya karena

¹⁶ Hadjar Pamadhi, dkk, *Pendidikan Seni di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), h.1.7

¹⁷ Olga D.Pandeirot dan Sri kawuryan, *op.cit.*, h.6

¹⁸ *Ibid.*, h.7

¹⁹ Hardiatha Arma, *Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Materi Menggambar Perspektif Melalui Penggunaan Media Flip Chart dan Power Point Pada Siswa SMA Kelas XI labschool Jakarta* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.11

dalam proses tersebut berlangsung proses kreatif penciptaan/ ide/gagasan dan seni sebagai hasil karya jadi dari kelanjutan proses penciptaan ide yang memiliki nilai estetik.

Dari berbagai defenisi tentang seni di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seni merupakan media dalam mentransformasikan pengalaman batin yang merupakan ekspresi jiwa seniman yang disajikan secara indah untuk kenikmatan dan kemewahan yang menimbulkan pengalaman batin pada apresiator.

Kemudian pengertian Seni Rupa Menurut Salam dalam Sumanto yang dikutip oleh Hardiatha arma adalah kegiatan dan hasil pernyataan keindahan manusia melalui media garis,warna,tekstur,bidang,volume dan ruang.²⁰ Bentuk dan jenis kegiatan cipta Seni Rupa tersebut perwujudannya tidak hanya berupa gambar, lukisan, patung, dan karya cetak saja; tetapi juga berupa benda terapan seperti perabot rumah tangga, seni reklame visual, aseoris, dan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan Seni Rupa adalah sebuah proses dimana seseorang menciptakan karya Seni Rupa yang bersifat keindahan dan keindahan itu bisa dilihat secara visual sehingga dapat dilihat, dihayati melalui indera mata. Elemen atau unsur rupa tersebut meliputi titik,garis,bentuk/bangun, warna, tekstur (kesan bahan), isi, ruang, dan cahaya.

Rondhi dan sumartono dalam Hardiatha arma mengatakan bahwa Seni Rupa dibagi menjadi dua yaitu Seni Rupa dua dimensi dan Seni Rupa

²⁰*Ibid.* , h.10

tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi adalah karya Seni Rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang. Sebagai ilustrasi karya Seni Rupa dua dimensi antara lain seni lukis, seni tato, seni grafis, seni fotografi dan lain sebagainya.²¹ sedangkan Seni Rupa tiga dimensi menurut pamadhi yaitu karya yang mempunyai nilai ruang dan isi; karya ini ditandai oleh ukuran panjang x tinggi x lebar. Sehingga karya tiga dimensi dapat dilihat dari segala arah. Contoh hasil karya Seni Rupa tiga dimensi adalah patung, maket, taman, dan bangunan.²²

Rondhi dalam Hardiatha arma mengatakan bahwa karya Seni Rupa baik berbentuk dua dan tiga dimensi mempunyai dua aspek yaitu bentuk (*form*) dan isi (*content*). Bentuk merupakan unsur fisik suatu karya Seni dan isi merupakan unsur nonfisiknya. Antara bentuk atau wadah dan isi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan karena bentuk merupakan pernyataan yang digambarkan oleh seniman sedangkan isi merupakan unsur yang menjadi bagian dari bentuk.²³

b. Unsur-unsur Seni Rupa

Menurut Olga D. Pandeiro dan Sri Kawuryan unsur-unsur Seni Rupa meliputi:

(1) Garis, Dalam Seni Rupa garis itu mempunyai beberapa wujud dan bermacam-macam pula sifatnya. Hampir semua wujud karya Seni Rupa mengandung unsur garis. Garis yang kita amati pada karya Seni Rupa tersebut ada yang nyata jelas kelihatan dan yang bersifat kesan. Garis nyata adalah garis yang mudah dikenal seperti garis lurus, garis lengkung, bengkok, patah, bergelombang dan sebagainya. (2) Bentuk, Perpaduan atau perpotongan garis dengan garis dapat menghasilkan bidang. Sedangkan bidang dapat menghasilkan bentuk. (3) Warna, Warna adalah salah satu unsur Seni Rupa yang paling mudah di tangkap oleh indera mata, jika terdapat cahaya. (4) Tekstur, Tekstur adalah permukaan pada suatu benda. Sifat bahan ada yang nyata dan ada pula yang bersifat kesan. Tekstur yang bersifat kesan dapat kita amati pada

²¹ *Ibid.*, h.11

²² Hadjar Pamadhi, dkk, *op.cit.*, h.8.42

²³ Hardiatha Arma, *op.cit.*, h.12

gambar atau lukisan. (5) Ruang, Pembentukan suatu ruang ditentukan oleh adanya massa, bentuk yang diubah/ disusun. (6) Cahaya, Sebagai ruang juga memiliki sifat nyata dan sifat kesan. Sifat nyata jika sumber cahaya itu benar-benar berasal dari benda alam seperti lampu, matahari, api dan sebagainya.²⁴

c. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Prinsip-prinsip Seni Rupa menurut Pamadhi meliputi:

(1) Kesatuan, Kesatuan dalam Seni Rupa adalah terbentuknya berbagai unsur yang saling menunjang satu sama lain dalam membentuk komposisi yang baik dan serasi. (2) Keseimbangan, Adalah upaya untuk menyeimbangkan proporsi kiri kanan, atau atas bawah sehingga terlihat simetris. (3) Irama, Irama dalam Seni Rupa dapat tercipta atas dasar perbedaan. (4) Penekanan, Unsur penekanan pada objek tertentu dalam Seni Rupa merupakan bentuk penekanan. Fokus utama objek yang terdiri atas beberapa bagian, satu di antara menjadi lebih menonjol. (5) Proporsi, Ada dua jenis proporsi. Pertama serasi dan kedua tidak serasi. (6) Keselarasan/keserasian, Keselarasan merupakan prinsip yang digunakan untuk menyatukan beberapa unsur rupa walaupun berasal dari berbagai bentuk yang berbeda.²⁵

d. Fungsi Seni di Sekolah Dasar

Menurut Olga D.Pandeirot dan Sri Kawuryan secara teoritis seni memiliki fungsi bermacam-macam. Secara khusus di Sekolah Dasar, seni dalam konteks fungsinya adalah untuk mengembangkan potensi dan kepribadian anak. Dalam proses pembelajaran, guru seyogianya memahami fungsi seni yang dijadikan acuan dalam mengembangkan potensi seni anak secara berkesinambungan dan terutama mengembangkan kepribadian anak.

Untuk itulah perlu dikemukakan tentang fungsi seni yaitu sebagai berikut:

(1) Sebagai media ekspresi, Ekspresi adalah salah satu kebutuhan rohaniah/batiniah individu untuk berhubungan

²⁴ Olga D. Pandeirot dan Sri Kawuryan, *op.cit.*, hh.80-86

²⁵ Hadjar Pamadhi, *dkk, op.cit.*, hh. 2.6.1-2.6.2

dengan orang lain. Dalam hal pikiran, perasaan dan emosi ikut berperan. (2) Sebagai media komunikasi. (3) Sebagai media bermain, Kehidupan anak senantiasa diliputi oleh kegiatan bermain, anak bermain tanpa henti. Belajar sambil bermain menjadi semboyan yang sangat edukatif dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini, termasuk bagi anak sekolah dasar. (4) Sebagai media pengembangan bakat seni. (5) Sebagai media kemampuan berpikir. (6) Fungsi seni sebagai media untuk memperoleh pengalaman estetis, Istilah estetis biasanya diidentikkan dengan keindahan.²⁶

4. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Setiap siswa Sekolah Dasar mempunyai karakteristik yang berbeda yaitu dalam hal intelegensi, kognitif, bahasa, kepribadian, dan fisiknya. Menurut Jean Piaget yang dikutip oleh I Nyoman Surna dan Olga D.Pandeirot mengemukakan tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak yaitu:

(1) The stage of sensory-motor intelligence (0-2 tahun), Pada tahapan ini, perilaku didasarkan pada gerakan motorik. Bayi belum memiliki kemampuan untuk menggambarkan peristiwa dan berpikir secara konseptual. Kemudian secara bertahap akan berkembang struktur kognitif, yang dalam hal ini schemata bayi akan berkembang sesuai dengan perkembangan usianya. (2) The Stage of Preoperational Thought (2-7 tahun), Tahapan ini ditandai oleh perkembangan bahasa dan bentuk kemampuan lainnya, dan perkembangan konseptual anak berkembang sangat pesat. Dalam tahapan ini, kemampuan berfikir masih bersifat *prelogical* atau *semilogical*. (3) The Stage of Concrete Operation (7-11 tahun), Tahapan perkembangan ini ditandai oleh kemampuan anak untuk mengaplikasikan kemampuan berfikir logis ke dalam masalah konkret. (4) The Stage of Formal Operation (11-15 tahun), Tahapan perkembangan ini ditandai oleh tercapainya pembentukan struktur kognitif anak pada tingkat perkembangan yang tertinggi, dan anak telah memiliki kemampuan berfikir logis untuk memecahkan berbagai permasalahan.²⁷

²⁶ Olga D. Pandeirot dan Sri Kawuryan, *op.cit.*, hh.20-26

²⁷ I Nyoman Surna dan Olga D.Pandeirot, *Psikologi Pendidikan Jilid 2* (Jakarta:PT.Erlangga, 2015), hh.62-63

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan siswa kelas IV SD berada pada tahap *operasional konkret* yaitu pada umur 7-11 tahun. Oleh karena itu sangat diperlukan proses pembelajaran yang menggunakan penjelasan konkret dari berbagai sumber belajar bagi anak. Selain itu anak berpikir secara operasional dan penalaran logis menggantikan penalaran intuitif meski hanya dalam situasi konkret, kemampuan klasifikasi sudah ada tetapi belum bisa memahami problem abstrak.

B. Acuan Teori dan Rancangan Alternatif

Media Cetak Timbul

a. Pengertian Media

Menurut Azhar Arsyad Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah bearti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁸

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely, dalam azhar arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.²⁹ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Kemudian menurut *Associatioan of Education and Communication Teachnology* (AECT) yang dikutip oleh Hardhiatha Arma, media adalah

²⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,2006), h.3

²⁹ *Ibid.*, h.3

segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.³⁰ Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.

Sementara itu menurut Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.³¹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dari minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Edgar Dale penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman (*cone of experience*), yang membutuhkan media seperti buku teks. bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *audio – visual*. Pada gambar Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkrit siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya, jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran maka semakin sedikit pula pengalaman yang akan didapatkan oleh siswa.³²

³⁰ Hardiatha Arma, *op.cit.*, h.24

³¹ *Ibid.*, h.25

³² Naya akyasa, *Kerucut Pengalaman Edgar*

dale, <https://nayaakyasazilvi.wordpress.com/2014/07/08/kerucut-pengalaman-edgar-dale/>
diakses 18 september 2016, pukul 17.55



Gambar 2.1

Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkret atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

b. Pengertian Mencetak Timbul

Seni Rupa ada beragam jenis, salah satunya yaitu seni grafis. Seni grafis identik dengan kegiatan cetak-mencetak, oleh karena itu istilah seni grafis dikenal juga dengan seni mencetak atau mencetak.

Mencetak timbul merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat acuan dengan menggunakan bahan alam. Alat acuan cetak

timbul berupa bahan alam dari pelepah pisang, buah belimbing, wortel dan sebagainya.

Dalam perkembangan seni rupa, mencetak bisa dikatakan seni grafis yakni merupakan karya dwimatra yang dibuat untuk mencurahkan ide/gagasan dan emosi seseorang dengan menggunakan teknik cetak, sehingga memungkinkan pelipat gandaan karyanya. Hasil cetakan menunjukkan kreatifitas maupun keterampilan penciptanya. karena dalam mencetak siswa dapat menuangkan ide dan imajinasinya. Siswa dilatih memadukan warna, bentuk cetakan, agar menghasilkan komposisi dan hasil yang baik dan serasi. Selain itu, ketelitian, kecermatan, dan ketekunan siswa dalam mencetak dapat terlihat pada waktu pelaksanaan dan hasil cetakan.

Selanjutnya pengertian cetak timbul Menurut Hadjar Pamadhi cetak timbul adalah membuat gambar dengan secara tidak langsung; yaitu memindahkan gambar melalui bantuan teknik, atau alat tera atau klise (istilah percetakan). Klise adalah alat pemindah gambar yang dimaksud nya dengan teknik reproduksi, yaitu mencetak lebih dari satu.³³

Kemudian menurut Solich, dkk yang dikutip oleh Ria Yukananda, cetak tinggi/timbul adalah proses membuat gambar dengan teknik menera menggunakan acuan cetak yang permukaannya berrelief. Puncak relief yang terkena warna membentuk gambar yang dikehendaki seperti cap atau stempel.³⁴

³³ Hadjar Pamadhi, dkk, *op.cit.*, h.8.32

³⁴ Ria Yukananda, *Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul siswa kelas II SDN Lemahduwur* (surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2012), h.28

Sementara menurut Cahyono mengemukakan bahwa cetak timbul adalah salah satu dari beberapa macam teknik cetak yang memiliki permukaan timbul atau meninggi. Permukaan yang timbul dapat dikerjakan dengan cara menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan menghantarkan tinta sehingga tinggal bagian-bagian yang difungsikan sebagai penghantar warna atau tinta.³⁵

Kemudian menurut Sumanto yang dikutip oleh Hidayatunisa mencetak timbul merupakan proses berkarya Seni Rupa yang bertujuan untuk menghasilkan karya dalam jumlah banyak dan memiliki wujud yang sama sesuai dengan alat cetak yang digunakan.³⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa mencetak timbul merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat acuan dengan menggunakan bahan alam. Alat acuan cetak timbul berupa bahan alam dari pelepah pisang, buah belimbing, dan sebagainya.

1. Macam-macam mencetak

Jenis kegiatan mencetak menurut Soeteja yang dikutip oleh Hidayatunisa adalah cetak tinggi, cetak timbul; cetak datar, cetak tunggal; cetak dalam, cetak rendah, dan cetak tembus, cetak sablon, cetak saring. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cetak timbul. Bahan acuan cetak

³⁵ *Ibid.*, h.28

³⁶ Hidayatunisa, *Peningkatan Hasil Belajar Materi Mencetak Timbul Melalui Media Bahan Alam Pada Siswa Kelas II SD Negeri Penggarutan 1* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013), h.29

timbul berupa bahan alam yaitu pelepah pisang, buah belimbing, dan sebagainya.³⁷

2. Bahan dan Alat mencetak timbul

Didalam mencetak timbul tentunya memerlukan alat dan bahan. Dalam penelitian ini menggunakan Alat dan bahan dalam mencetak timbul yaitu terdiri dari:

a) Bahan yang terdiri dari :

- 1) Buku Gambar A3,
- 2) Media bahan Alam (pelepah pisang, buah belimbing),
- 3) Bahan Pewarna cat air/pewarna makanan.

b) Alat yang terdiri dari :

- 1) Pensil 2B
- 2) Penggaris/Mistar
- 3) Karet Penghapus
- 4) Wadah
- 5) Kuas

3. Langkah-langkah Mencetak timbul

Secara umum urutan langkah-langkah mencetak timbul adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, ambil satu buah bahan yaitu, pelepah pisang, buah belimbing atau yang lainnya.

³⁷ *Ibid.*, h.30

- b. Langkah kedua potong/ukir bahan tersebut dengan pisau cutter yang telah disiapkan. Pengukirannya bisa seperti apa saja sesuai gambar yang akan dibuat. Pada saat memotong atau mengukir, usahakan memotong dengan rata agar pada saat ditempel hasil sempurna.
- c. Langkah ketiga Setelah diukir, siapkan wadah stempel. Lalu tuangkan cat air pada wadah stempel.
- d. Langkah ke empat Siapkan buku gambar untuk bahan penempelannya.
- e. Langkah kelima celupkan pelepah pisang atau buah belimbing yang telah diukir kedalam wadah stempel, selanjutnya capkan ukiran pelepah pisang tadi yang telah diberi cat air ke buku gambar.
- f. Selanjutnya lakukan berulang kali dengan ukiran yang berbeda dan juga warna yang berbeda sehingga cetakan membentuk suatu gambar.

Kegiatan mencetak bagi anak merupakan kegiatan bermain dan berkreasi, yaitu dengan menghasilkan kembali sesuatu yang pernah dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan mencetak juga dapat melatih anak untuk cermat, teliti, disiplin dan kreatif.

Dibawah ini adalah contoh hasil mencetak timbul dengan menggunakan bahan alam.³⁸

³⁸ *Ibid.*, h.31



Gambar 2.2

contoh hasil mencetak timbul dengan Bahan Alam

C. Bahasan Hasil Penelitian yang relevan

Terdapat beberapa Penelitian yang berkaitan dengan *keaktivitas menggambar dan media cetak timbul*. Pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Isdi Nurjantara. Pada tahun 2014 Isdi Nurjantara melakukan penelitian berjudul: “pengembangan kreativitas menggambar melalui Aktivitas menggambar pada kelompok b2 di TK ABA kalakijo guwosari pajangan bantul” dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.³⁹ Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan perkembangan kreativitas menggambar pada anak karena 94,73% atau 18 anak pada

³⁹ Isdi Nurjantara, “pengembangan kreativitas menggambar melalui Aktivitas menggambar pada kelompok b2 di tk Aba kalakijo guwosari pajangan bantul” Skripsi (Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).h.x

Skripsi, <http://eprints.uny.ac.id/.../1/SKRIPSI%20Isdi%20Nurjantara%20NIM%2010111247035.pdf>, diakses tanggal 20 juni 2016, pukul 12.30

Kelompok B2 di TK ABA Kalakijo, Guwosari, Pajangan, Bantul telah mencapai indikator keberhasilan.

Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Ria Yukananda. pada tahun 2012 yang berjudul: "Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul siswa kelas II SDN Lemahduwur". dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut dilakukan dalam tiga siklus yang didapat selama tiga siklus, terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan. Karena keterampilan mencetak timbul siswa telah mencapai indikator kinerja pada siklus I yaitu 53%, siklus II yaitu 66%, dan siklus III meningkat menjadi 86,7%.⁴⁰

Ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Hidayatunisa. pada tahun 2013 yang berjudul: "Peningkatan Hasil Belajar Materi Mencetak Timbul Melalui Media Bahan Alam Pada Siswa Kelas II SD Negeri Penggarutan 1 Kecamatan Bumiayu kabupaten Brebes". dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan. Karena Nilai hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu pada siklus I yaitu sebesar 68,63, meningkat

⁴⁰ Ria Yukananda, "Penggunaan Media Bahan Alam dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul siswa kelas II SDN Lemahduwur". Skripsi (surakarta: FKIP Universitas Sebelas Maret, 2012), h.x
Skripsi, <https://dglib.uns.ac.id/...=/Penggunaan-Media-Bahan-Alam-Dalam-Peningkatan-Keterampilan-mencetak-timbulpdf>, diakses tanggal 27 agustus 2016, pukul 21.55

menjadi 77,99 pada siklus II. Ketuntasan belajar klasikal dari 60,54% pada siklus I meningkat menjadi 84,31% pada siklus II.⁴¹

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Penggunaan media yang Tepat dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam memahami suatu materi dan media berperan penting dalam menyampaikan suatu tujuan dari pembelajaran. Salah satunya melalui media cetak timbul, Media cetak timbul adalah media yang berasal dari bahan alam dengan teknik menggambar menggunakan alat acuan yaitu bahan alam. Oleh karena itu, peran guru dalam menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan dalam suatu proses pembelajaran menjadi tanggung jawab yang besar bagi seorang guru. Untuk menentukan media pembelajaran apa yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan sarana atau fasilitas yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media cetak timbul sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas menggambar dalam pembelajaran Seni Rupa. Melalui media cetak timbul anak dapat menggambar secara bebas berdasarkan ide dan kreativitas atau imajinasi

⁴¹ Hidayatunisa, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Mencetak Timbul Melalui Media Bahan Alam Pada Siswa Kelas II SD Negeri Penggarutan 1 Kecamatan Bumiayu kabupaten Brebes". Skripsi (Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang, 2013), h.x
Skripsi, <https://lib.unnes.ac.id/17369/1/1401409114.pdf>, diakses tanggal 20 agustus 2016, pukul 13.00

anak tersebut, Dalam menggambar cetak timbul anak mampu mengembangkan kreativitas khususnya dalam menggambar.

Jadi dengan adanya penggunaan media cetak timbul diharapkan kreativitas menggambar siswa akan meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoretik dan pengembangan konseptual di atas, maka diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Pembelajaran Seni Rupa melalui Media Cetak Timbul dapat meningkatkan Kreativitas Menggambar siswa kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur”.