

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Acuan Teori dan Area Fokus yang Diteliti

1. Kreativitas Siswa dalam Menggambar Hias

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Conny R. Semiawan, kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan secara tuntas.¹ Dengan kata lain kreativitas merupakan ke-khasan dari seseorang yang tidak dapat didefinisikan.

Utami Munandar, mengartikan kreativitas sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinil) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan.² Kreativitas merupakan suatu proses dalam mengembangkan gagasan berdasarkan kelancaran, keluwesan dan kemurnian. Kelancaran, keluwesan, kemurnian menjadi satu sistem dalam kreativitas.

Menurut Guntur Talajan, kreativitas adalah pola pikir atau ide yang timbul secara spontan dan imajinatif, yang mencirikan hasil artistik,

¹ Conny R Semiawan. Putrawan.M, Setiawan, *Dimensi Kreatif dalam Filsafat Ilmu* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hal.60.

² Olga D Pandeiro. Dan sri Kawuriyan, *Pendidikan Seni dan Keterampilan* (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hal. 17

penemuan ilmiah, dan penciptaan secara mekanik.³ Dari pendapat talajan guntur dapat dikatakan bahwa kreativitas ini adalah hasil dari ide-ide yang imajinatif yang kemudian diwujudkan dalam suatu karya melalui penciptaan mekanik. Hasil karya tersebut merupakan penciptaan sesuatu yang benar-benar baru atau modifikasi dari produk yang sudah ada dengan ciri khas pembuatnya.

Menurut Heru Kurniawan kreativitas adalah sebuah kinerja. Kinerja dalam mewujudkan ide dan gagasan melalui serangkaian kegiatan intensif untuk menghasilkan sebuah karya cipta.⁴ Dalam hal ini karya cipta bisa berupa karya seni dalam berkarya seni menggambar. Gambar yang dibuat berdasarkan kekhasan yang ia miliki akan menjadikan gambar tersebut menjadi gambar yang kreatif. Dengan kata lain kreativitas juga merupakan upaya mewujudkan ide atau gagasan.

Kreativitas merupakan sesuatu yang kompleks dimana bukan hanya hasil karya yang bentuknya abstrak tetapi hasil karya dalam bentuk nyata pula, selama hasil karya itu berbeda dengan apa yang sudah ada.

Dalam beberapa teori ini kreativitas berkaitan dengan penciptaan suatu produk yang memiliki ciri khas tersendiri yang berdeda dari produk-produk sebelumnya. Kemudian dapat disimpulkan bahwa kreativitas

³Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas dan Prestasi Guru* (Yogyakarta: Laksbang Presindo, 2012), hal.11

⁴Heru Kurniawan, *Sekolah Kreatif Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal. 166

merupakan proses dari ide yang imajinatif dalam penciptaan suatu produk yang baru atau berbeda dari produk yang telah ada dan unik berdasarkan keluwesan, kelancaran, dan keaslian (orisinil).

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Utami Munandar mengungkapkan bahwa anak yang kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.⁵ Jadi anak yang kreatif dapat dikenali dari rasa ingin tahunya serta menyukai hal-hal yang baru.

Anak-anak yang kreatif adalah anak-anak yang berusaha mewujudkan ide atau gagasannya dalam kegiatan kreatif untuk menghasilkan karya. Anak-anak yang kreatif adalah anak yang pencipta. Anak-anak yang selalu berjiwaku dalam ide gagasan sebagai bahan yang harus diwujudkan menjadi karya. Karya yang baru dan bagus, yang tentunya diciptakan berdasarkan pada hasil pengalaman dan pengetahuan anak-anak dalam belajar.

c. Pembinaan Kreativitas Melalui Seni

Menurut Herawati kreativitas pada umumnya diartikan dengan daya atau kemampuan untuk mencipta, tetapi istilah ini mempunyai arti yang lebih yaitu: (1) kelancaran menanggapi suatu masalah, ide atau materi, (2) mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi, (3)

⁵ Utami Munandar, *pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka cipta, 2012), hal.35-36

memiliki keaslian, selalu membuat tanggapan yang lain dari pada yang lain, (4) mampu berpikir secara integral, bisa menghubungkan antara yang satu dengan yang lain,serta dapat membuat analisis dengan tepat.⁶

Kreativitas dalam pendidikan seni akan berperan mengembangkan kemampuan kognitif. Seni dapat memancing tumbuhnya kreatif, dan bila kreativitas itu telah berkembang dan meningkat, maka kemampuan kreatif akan berguna untuk bidang ilmu yang lain.

d. Pembinaan Kreativitas melalui Pendidikan Seni di SD

Dalam dunia anak terdapat dua macam berpikir kreatif. Pertama berpikir konvergen dan kedua berpikir divergen. Yang pertama biasanya adalah hasil pertanyaan dengan satu jawaban atau kesimpulan dari satu masalah. Sedangkan berpikir divergen adalah beberapa jawaban dari satu masalah.

Dalam pendidikan seni, anak diarahkan untuk cenderung pada berpikir divergen. Anak mempunyai keinginan untuk menunjukkan diri, memamerkan idenya dan menunjukkan ekspresinya. Mereka mendapat banyak keuntungan dari kreativitas ini, antara lain: (1) belajar menghargai diri sendiri, (2) belajar memecahkan masalah dengan berbagai alternatif jawaban,(3) mengembangkan kemampuan berpikir, (3) mengembangkan kepribadian, dan (4) mengembangkan keterampilan.⁷

Melalui pendidikan seni siswa dapat dilatih untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitasnya. Dalam hal ini guru harus memberikan jalan kepada siswa untuk berlatih berpikir divergen. Jika siswa tidak diberikan jalan

⁶ Siti Ida Herawati, *Pendidikan Kesenian* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Bagian proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1997), hal. 10

⁷ *Ibid.*, hal. 11-12

untuk berpikir divergen maka kemampuan yang dimiliki atau potensi-potensi yang dimiliki siswa tidak dapat berkembang dengan baik.

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK)

a. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran (*instuction*) menurut Diaz Carlos (2011) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni kepada penumbuhan aktivitas subjek didik laki-laki dan perempuan. Konsep tersebut sebagai suatu sistem, sehingga dalam sistem pembelajaran ini terdapat komponen-komponen yang meliputi: siswa, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas dan prosedur, serta alat dan media yang harus dipersiapkan. Dengan kata lain, pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan, perlu direncanakan oleh guru berdasarkan kurikulum yang berlaku (Sugiyar Dkk, 2009).

Syaiful Sagala (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Konsep pembelajaran oleh Degeng (1993) didefinisikan sebagai suatu proses dalam lingkungan seseorang yang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (Syaiful Sagala, 2007).⁸

Dengan demikian Pembelajaran merupakan suatu proses yang terencana yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik melalui interaksi timbal balik juga terjadi kegiatan yang tidak terencana baik itu dari peserta didik maupun dari pendidik sehingga interaksi tersebut menimbulkan pengetahuan baru yang menjadi pembelajaran baik itu untuk peserta didik maupun pendidik.

⁸ M Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta:PT RajaGrafindo,2015), hal.2

Begitupun dengan Gagne (1992), ia mengungkapkan bahwa "*instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*". Gagne, mengajar atau "*teaching*" merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), dimana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana mereancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.⁹ Menurut teori tersebut guru merupakan seorang fasilitator dalam mempelajari sesuatu.

Dari ketiga teori diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem dimana terjadinya komunikasi dua arah yang dikelolah. Dalam hal ini guru berperan lebih dalam mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran.

b. Seni budaya dan keterampilan (SBK)

Seni budaya dan keterampilan merukan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar guna memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan diri serta memperkenalkan budaya-budaya lokal dan manca negara.

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang telah diamanatkan dalam Peratutran Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 tentang

⁹ Sanjaya Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group,2010), hal. 27

Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan.¹⁰ Pembelajaran SBK bukan untuk menciptakan anak didik yang terampil menggambar, bernyanyi, dan menari saja tetapi untuk pengetahuan tentang segala aspek kehidupan bagi peserta didik.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) telah diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan seni dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan.¹¹ Demikian pembelajaran SBK ditetapkan pada jenjang sekolah dasar guna memberikan tempat bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya untuk mengembangkan diri.

SBK sangat penting di ajarkan kepada anak sejak dini guna mengenalkan segala aspek kehidupan. Khususnya untuk mengenalkan budaya-budaya lokal seperti motif hias atau dekorasi yang dimuat dalam kompetensi dasar seni rupa pada pembelajaran SBK. Pemberian keterampilan kepada anak SD akan memberikan bekal keahlian kecakapan hidup yang nantinya akan dikembangkan pada tahap sekolah lanjutan. Pemberian pendidikan SBK biasanya disesuaikan dengan potensi kesenian serta produk kerajinan yang berbeda disuatu daerah tetapi tidak menutup kemungkinan

¹⁰ Novita Jayanti, *Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Teknik Menggambar siluet pada Siswa Kelas V SD* (Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2016), hal.16

¹¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2015), hal.261

keterampilan yang diberikan berupa kerajinan yang bersifat nasional atau kerajinan yang sedang digemari untuk dilestarikan keberadaannya.

c. Sifat Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Seni Budaya dan keterampilan memiliki sifat multilingual, Multidimensional, dan Multikultural. Hal ini ditegaskan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

- (a) Sifat Multilingual, Sifat multilingual dimaksudkan bahwa melalui seni dapat mengembangkan kemampuan mengapresiasi diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, bunyi, gerak dan berbagai perpaduannya. Untuk memiliki kemampuan ini, peserta didik dapat mempelajari berbagai disiplin pendidikan seni seperti seni rupa, seni musik, seni tari, atau seni tari baik secara terpisah maupun secara terpadu. (b) Sifat Multi Dimensional, Maksud dari multi dimensional adalah melalui pendidikan seni dapat dikembangkan beragam kompetensi meliputi kompetensi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. (c) Sifat Multi Kultural, Sifat multi kultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya majemuk. Melalui pendidikan ini peserta didik keaneka ragaman karya dan hasil budaya dari berbagai daerah, suku bangsa bahkan dari berbagai Negara.¹²

Berdasarkan uraian tersebut dapat dikatakan SBK bukan hanya tempat untuk mengekspresikan diri melalui seni tetapi pengetahuan, pemahaman,

¹² Aris Kurniawan, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas V Sekolah dasar Negeri Singodutan, Tandon, Pare, Selogiri, Wonogiri* (Fakultas Bahasa dan seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hal. 23

<http://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&q=jurnal+pembelajaran+seni+budaya+dan+keterampilan+di+kelas+v+sekolah+dasar+pukul+15:14>

analisis dan evaluasi juga karena sifatnya yang multi dimensional, kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara guna membentuk peserta didik yang memiliki sikap demokratis.

d. Ruang Lingkup Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Berdasarkan KTSP, ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi 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 rangangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.

Merut kurikulum KTSP pendidikan seni rupa di SD standar kompetensi dan kopetensi dasarnya mencakup

- 1) Mengespresikankarya seni rupa, (1.1) menjelaskan motif hias, (1.2) mengedentifikasi jenis motif hias pada karya seni rupa Nusantara

daerah setempat.(1.3) menampilkan sikap apresiasi terhadap keunikan 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.¹³

3. Menggambar Hias

a. Menggambar

Menggambar merupakan kegiatan yang berhubungan dengan imajinasi atau ingatan berdasarkan penglihatan kemudian dituangkan dalam media kertas dan alat-alatnya.¹⁴ Menggambar merupakan kegiatan memvisualisasikan imajinasi ataupun pengalaman-pengalaman yang telah dilalui untuk dinikmati keindahannya secara visual.

Menggambar (drawing) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu.

¹³ Anon, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP

¹⁴ Davian Tjah Jono, *Panduan Mudah Menggambar Menggunakan Pensil Mulai Dari Nol* (Media Ilmu Abadi,2015), hal 5

Menggambar adalah suatu kegiatan untuk menghasilkan gambar. Gambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya, pada kertas dan sebagainya.¹⁵ Menurut KBBI menggambar merupakan kegiatan menirukan suatu objek dengan menggunakan berbagai media.

Sedangkan dalam Bahasa Yunani Kuno kata gambar mengadopsi dari kata *Mimesis*. *Mimesis is the imitative representation of nature and human behavior in art and literature*. Yang artinya “*Mimesis* adalah representasi imitasi dari alam dan sikap manusia dalam seni dan tulisan”. Namun menurut seorang ahli filosofi yang bernama Plato yang hidup pada sekitar tahun 424-347 Sebelum Masehi (SM) di Yunani Kuno.

Plato memberikan pendapatnya mengatakan pemahaman *mimesis mimesos* yang artinya segala sesuatu yang dibuat manusia adalah tiruan dari ide. Ide yang dibuat oleh manusia atau pembuatnya. Hal ini membuat gambar menjadi lebih berkembang lagi pemahaman dan ragamnya. Definisi menggambar tidak lagi meniru yang sudah ada tetapi jauh menjadi lebih lengkap dalam makna dan pelaksanaannya.¹⁶

Menurut Plato menggambar adalah kegiatan menuangkan ide-ide, baik berupa ilusi ataupun objek-objek nyata. Menggambar tidak harus selalu meniru dari sesuatu yang sudah ada dan boleh menciptakan sesuatu yang baru dengan ide yang muncul dari pemikiran.

¹⁵M.S Gumelar, *Elemen Dan Prinsip Menggambar. An 1 image* (Tangerang-Indonesia, 2015) hal.8

¹⁶*Ibid.*, hal.9

Ada pengembangan kreativitas dalam menggambar diantaranya adalah: (1) Menggambar Bentuk, (2) Menggambar Ornamen, (3) Menggambar Ilustrasi, (4) Menggambar Huruf Hias, (5) Menggambar Imajinatif, (6) Menggambar dengan Crayon/ Pastel (7) Menggambar Ekspresi, (8) Menggambar dengan Teknik Campuran, (9) Mewarnai Gambar.¹⁷ Berdasarkan uraian tersebut definisi menggambar menjadi lebih kompleks sehingga menggambar dapat digolongkan berdasarkan jenisnya. Jadi menggambar adalah kegiatan memvisualisasikan imajinasi baik itu dari ilusi atau pengalaman.

b. Menggambar Hias

Menggambar hias (ornamen) digunakan pertama kali oleh orang-orang primitif sebagai gambar yang menunjukkan ciri atau milik seseorang. Orang primitif memberi ciri atau tanda pada harta bendanya seperti kampak, perisai, dan perlengkapannya.¹⁸ Menggambar dekoratif ialah kegiatan menggambar bentuk-bentuk hiasan (ornamen) pada kertas gambar, atau pada benda

¹⁷ Vella Zufrida, *peningkatan hasil belajar menggambar ekspresi melalui metode ekspresi bebas pada siswa kelas ii sd negeri 02 pesucen kabupaten pemalang* (Diss. Universitas Negeri Semarang, 2012), hal 21

¹⁸Muharam E, Sudaryati Warti, *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1991), hal. 93

tertentu.¹⁹ Menggambar hias merupakan bentuk karya seni dua dimensi yang kehadirannya hanya dapat dilihat pada satu sisi.

Fungsi gambar ornamen untuk menghias salah satu benda atau objek, maka sebagian orang barat menggolongkan dalam seni minor. Seni minor merupakan jenis karya seni rupa yang berfungsi memperindah, mempercantik karya seni rupa yang lain. Karya pada kertas ditampilkan dalam bentuk hiasan dinding, taplak meja, sarung bantal, maupun sapu tangan. Hiasan pada benda-benda tersebut digolongkan kedalam karya menggambar ornamen.

Dilihat dari bentuknya, menggambar ornamen bisa dikaitkan dengan budaya tradisi; di Indonesia seni budaya tradisi majemuk hampir setiap suku, daerah mempunyai budaya sendiri dengan memanfaatkan ornamen dengan penuh makna. Dalam pendidikan SBK di SD menggambar hias bertujuan untuk mengenalkan ragam hias Nusantara terutama untuk mengenal ragam hias yang digunakan didaerahnya.

Karya-karya seni ornamen dibagi menjadi tiga kelompok besar: (1) Ornamen primitif, merupakan ornamen geometris, karena mendapat inspirasi dari bentuk-bentuk bumi, (2) Ornamen tradisional atau sering disebut klasik, ornamen tradisional mempunyai beberapa aliran yang didukung oleh daerah/suku diantaranya ialah Sriwijaya (palembang), Sunda (Jawa barat-

¹⁹ Bandi, Heni,Dkk, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hal.90.

Cirebon), Jepara (Jawa Tengah), dan masih banyak lagi. Ornamen tradisional tidak hanya bentuk hiasannya, melainkan warna dan juga simboliknya, (3) Ornamen moderen, ornamen yang menggunakan dasar penciptaannya tidak mengikuti pola tradisi (simbolik) melainkan berdasarkan atas rasional manfaatnya.

Dilihat dari segi kemanfaatan, ornamen mempunyai fungsih: (1) Hiasan, untuk memperindah benda, objek atau yang lain. (2) simbolik, biasanya berkaitan dengan alat kepercayaan dan (3) konstruktif, untuk memperindah kontruksi, bangunan, furnitur maupun senjata.

Ornamen sebagai karya seni dapat mengambil ide dasarnya dari beberapa hal, diantaranya: (1) tumbu-tumbuhan seperti daun dan pohon, (2) hewani mengambil bentuk dasar dari gubahan (*deformasi*) binatang seperti singa, ular, kura-kura, dan lain-lain, (3) alam mengambil bentuk dasar gunung, batu, awan dan lain sebagainya, (4) buatan (*artificial*) yaitu benda-benda buatan manusia seperti kursi, meja, rumbai, tali, dan lain sebagainya, 5) geometri morif ini diambil daritiruan alam seperti gunung bentuk segi tiga, awan bergerumbul, sungai berbentuk garis berbelok-belok dan seterusnya.²⁰

²⁰ Pamadhi Hadjar, DKK, *Pendidikan Seni di SD* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2009), hal 8.20-8.25

c. Menggambar Hias Siswa SD

Sebelumnya telah dijelaskan bahwa menggambar hias adalah bentuk karya dua dimensi atau hanya dapat dilihat pada satu sisi. Fungsi gambar hias ini untuk memperindah objek lain. Dalam pengaplikasiannya gambar hias yang dibuat memiliki makna tersendiri bagi pembuatnya. Pada pokok bahasan menggambar hias anak dikenalkan dengan motif hias Nusantara.

Namun, dalam menggambar hias untuk anak SD gambar hias yang dibuat tidak perlu mirip benda-benda hiasan yang ditampilkan atau yang diperkenalkan. Mereka bebas menentukan motif-motif lain sesuai dengan keinginan mereka. Dalam kegiatan menghias siswa dapat menggunakan cetak penampang atau cetak timbul. Hasilnya dapat berupa gambar hiasan yang merupakan susunan jejak-jejak penampang bahan pencetak yang membentuk motif hias.

Peniruan motif hias tradisional belum cocok untuk anak SD untuk yang masih lebih banyak menghasilkan karyanya yang orisinal. sedangkan peniruan berkebalikan dengan pemeliharaan orisinalitas karya yang dihasilkan.²¹ Dalam hal ini peniruan motif hias berdasarkan bentuk aslinya bertolak belakang dengan orisinalitas siswa sehingga kreativitas siswa menjadi terhambat.

Dalam pembuatan motif hias anak SD adalah menggambar hias motif tradisional dapat berupa bentuk alam, geometri, ataupun tumbuhan yang ada

²¹ Garha Oho, *Mari Kita Berkarya Seni Rupa* (Angkasa Bandung, 1985), hal 30.

dilingkungannya dengan menggunakan imajinasinya sesuai orisinalitas berpikirnya.

kreativitas siswa dalam menggambar hias merupakan kinerja dalam menghasilkan suatu gambar yang berbeda dari yang sudah ada, baru dan unik dengan mengolah bentuk-bentuk dasar dekoratif sesuai orisinalitas berpikirnya.

4. Karakteristik Belajar Siswa kelas V SD

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak.

Selain itu Jean Piaget juga berpendapat bawah siswa SD masuk dalam *tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun)*. Anak-anak mulai mampu berpikir logis untuk menggantikan cara berpikir sebelumnya yang masih bersifat intuitif-primitif, namun membutuhkan contoh-contoh konkret.²² Artinya dalam penyampaian materi alangkah baiknya menunjukkan contoh yang nyata sehingga siswa mudah memahainya.

²² *Ibid.*, Hal.166

B.F Skinner mengungkapkan bahwa aktivitas belajar secara esensial lebih dikendalikan kontrol oleh dampak iringan perilaku yang telah dilakukan(*consequences*) dari pada peristiwa yang berlaku sebelumnya, sebelum melakukan suatu kegiatan.²³ Dari apa yang telah dikatakan oleh B.F Skinner bahwa pengetahuan anak diperoleh dari pengalaman sebelumnya sebelum melakukan suatu kegiatan. Begitupun dalam proses pembelajaran untuk melakukan suatu kegiatan yang bermakna para siswa harus memperoleh pemahaman sebelum memulai kegiatan tersebut. Materi yang dijelaskan haruslah sesuai dengan pengalaman di lingkungan sekitar siswa sehingga siswa mampu mengolah pengalamannya menjadi suatu pengetahuan baru sebelum melakukan tugas yang diberikan.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan siswa kelas V lebih mudah memahami suatu konsep jika diberikan suatu contoh yang nyata yang berkaitan dengan lingkungannya. Karena mereka belajar selalu berhubungan dengan pengalamannya maka akan lebih sempurna jika contoh yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian dalam menggambar hias siswa perlu diberikan contoh yang konkret yang sesuai dengan lingkungan sekitarnya. Karena contoh tersebut selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

²³I Nyoman Surya, *Psikologi Pendidikan Jilid 2* (Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I., 2015), hal.15

B. Teori Variabel Tindakan (Pemecahan Masalah) Metode Ekspresi

Bebas

Berikut ini metode yang bisa digunakan dalam pembelajaran SBK khususnya Menggambar Hias.

Metode ekspresi bebas merancang kegiatan pembelajarannya dengan menggunakan metode *emerging curriculum* yaitu kegiatan pembelajaran yang tidak dirancang sebelumnya tetapi berkembang sesuai dengan keinginan anak.²⁴ Metode ekspresi bebas merupakan salah satu metode pembelajaran dalam seni dimana metode ini menyesuaikan langsung dengan keinginan peserta didik.

Menurut Oho Garha metode ekspresi bebas adalah sesuatu cara pembelajaran dimana siswa memperoleh keleluasaan untuk memilih atau menentukan media atau alat yang akan mereka gunakan dalam berkarya dan cara penggunaannya, cara berekspresi, serta menentukan tema karya yang sesuai dengan pusat minat masing-masing.²⁵ Menurut Oho Garha ekspresi bebas adalah kegiatan pembelajaran dengan memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk memilih media atau alat yang akan digunakan dalam berkarya.

²⁴ E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (Volume 4 Tahun 2014). Diakses 21 mei 2016

²⁵Oho Garha, *Pokok-pokok Pengajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian* (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,1998), hal.21

Ada beberapa batas dalam pendekatan pelaksanaan metode ekspresi bebas yang di dasari pada alasan psikologi. *Pertama*, walaupun pendidikan dan psikologi menyarankan kebebasan untuk berekspresi bagi pengembangan yang menyeluruh, namun tidak menolak peranan bimbingan. *Kedua*, yang dibenarkan adalah bahwa pengembangan kreatif anak membutuhkan stimulasi dengan hati-hati dan pertimbangan-pertimbangan matang, dalam memotivasi dalam setiap langkah kegiatan.

Peran guru dalam pendidikan seni, harus menentukan, ikut melibatkan diri, untuk memberikan semangat dan kekuatan pada siswa dalam pengajaran seni. Kesegaran dan spontanitas bimbingan guru yang arif dan stimulasi pada siswa yang tepat akan bertahan sebagai kekuatan pencapaian dari setiap harapan guru seni yang kreatif dalam melaksanakan metode ekspresi bebas.²⁶ Berdasarkan uraian ini metode ekspresi bebas merupakan suatu kekuatan/motivasi diri dalam belajar seni karena mereka dapat memilih media sesuai keinginan.

Proses penciptaan seni dalam metode ini dimulai dari penentuan tema yaitu isi ungkapan yang akan disampaikan, media yaitu bahan dan alat yang dipilih untuk digunakan siswa dalam mewujudkan bentuk ungkapan seni, dan gaya ungkapan yaitu ungkapan seni yang sifatnya sangat individual sehingga setiap siswa akan menghasilkan karya seni yang berbeda-beda, (Ganda: 2011).

²⁶Muharam E, Sundaryati Warti, . op. Cit., hal 57-58

Bandi mengungkapkan agar metode ekspresi bebas dapat tercapai secara maksimal maka perlu dilakukan: (1) tawarkan dan tetapkan beberapa pilihan tema sebagai perangsang daya cipta. (2) tetapkan beberapa pilihan media/bahan yang cocok, misalnya cat air, krayon, pensil warna, atau cat plakat. (3) jelaskan jenis kertas tersebut serta alasan pemilihan kertas tersebut. (4) jelaskan bentuk kegiatan menggambar tersebut, apakah bentuk sketsa atau bentuk lukisan.²⁷ Berdasarkan uraian tersebut menurut Bandi Metode Ekspresi Bebas tidak akan tercapai secara maksimal jika tidak dilakukan melalui langkah-langkah tersebut atau melewatkan salah satunya.

Maka dalam metode ekspresi bebas ini kehadiran guru tetap diperlukan meskipun persentasinya sangat kecil. Kondisi ini sangat berarti bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar, namun bagi siswa yang memiliki motivasi rendah, kondisi ini dapat disalahgunakan untuk bermain-main. Di sisi lain disadari hakikat pendidikan yaitu mengubah, membiasakan dan mengarahkan perilaku siswa ke arah yang positif.

Dalam menggambar hias siswa bisa menentukan sendiri bentuk-bentuk dalam menggambar hias baik berupa bentuk tumbuhan, geometri, hewani ataupun gabungan dari beberapa bentuk.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud metode ekspresi bebas adalah salah satu metode yang memberikan

²⁷ Bandi, Heni, Fahma, DKK. *Pembelajaran SeniBudaya dan Keterampilan* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009), hal.237

kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan atau alat yang dapat digunakan dalam menggambar dengan demikian menjadi salah satu motivasi bagi siswa sendiri karena dapat memilih sesuai keinginan. Namun, bukan berarti tanpa batasan guru tetap berperan mengawasi, menentukan dan ikut melibatkan diri dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan yang menyangkut dengan judul peneliti, judul penelitian yang peneliti dapatkan memang tidak sama persis dengan judul penelitian peneliti tetapi memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan kreativitas menggambar hias dalam pembelajaran seni rupa. Hasil penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut:

Zulfa Nurisma tahun 2016 dengan judul “ Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Seni Kerajinan Kertas Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa kelas IV SDN Duren Sawit 06 Pagi Jakarta Timur”. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan persentase skor data kreativitas siswa yaitu: 56,67% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus II dari target 80%, yang artinya kreativitas siswa dalam kerajinan kertas meningkat dengan baik.

Novita Jayanty tahun 2016 dengan judul “ Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan Teknik Menggambar Siluet pada Siswa Kelas V SD” hasil penelitian siklus I

mencapai 31,65% atau 10 anak yang masuk dalam kriteria baik. Dan pada siklus ke II meningkat menjadi 85% atau 25 anak yang masuk dalam kriteria baik. Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus II maka penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan.

Vella Zufriada 2012. Melihat data hasil belajar berupa proses siswa menggambar pada siklus II terbukti bahwa ada peningkatan karena pada hasil belajar siklus II berupa nilai proses ketuntasan klasikalnya meningkat mencapai 75%, yang sebelumnya hanya 69,5%. Hasil siklus II menunjukkan adanya perubahan aktivitas pada prosesnya siswa menggambar secara keseluruhan, (lembar pengamatan proses terlampir). Setelah diadakan revisi pada akhir siklus I terhadap penerapan metode ekspresi bebas, pada akhir siklus II terbukti bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang sangat memuaskan. Terlihat dari Nilai Rata-rata pada siklus I berupa evaluasi tertulis 85,7, evaluasi proses 74 dan evaluasi praktek 78,1. Pada siklus II ketiga aspek yang dievaluasi tersebut meningkat masing-masing yaitu 89,2, 80,3, dan 80,7. Selanjutnya untuk evaluasi praktek khususnya dari segi produk juga meningkat yaitu mencapai 85,7%. Sedangkan untuk nilai proses yang sebelumnya pada siklus I belum mencapai ketuntasan, pada siklus II ketuntasan klasikalnya mencapai 75%. Dari hasil evaluasi ketiga aspek nilai rata-rata klasikal sudah melebihi nilai rata-rata 75 yang ditetapkan, yaitu 82. Ketuntasan klasikalnya sudah mencapai 84,5%, artinya sudah melebihi 75%

sebagai persentasi ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian siklus II sudah dapat dikatakan berhasil dari ketiga aspek yang dinilai yaitu tes tertulis, proses dan praktek.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka penelitian yang akan dilakukan dengan judul Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Hias pada Pembelajaran SBK melalui Ekspresi Bebas di Kelas V SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur diharapkan dengan pilihan metode yang tepat proses pembelajaran dapat terarah sehingga dapat meningkatkan Kreativitas siswa kelas V dalam menggambar hias.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Peneliti memilih siklus penelitian tindakan kelas *Model Kemmis* dan *Mc.Taggart*. sebagai acuan di dalam langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Dalam hal ini peneliti akan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran SBK khususnya Seni Rupa untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Hias. Dengan harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Peneliti mengambil siswa kelas V SDN Rawamangun 09 Pagi Jakarta Timur sebagai objek yang akan diteliti. Dengan menggunakan dua siklus. Dengan perencanaan pembelajaran tersebut diharapkan siswa bisa belajar lebih terarah.