

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Karya Seni Imajinatif

1. Pengertian Seni

Kata seni berasal dari kata “sani” yang kurang lebih artinya jiwa yang luhur/ ketulusan jiwa, namun menurut kajian ilmu di Eropa mengatakan “art” (*artivisial*) yang artinya barang atau karya dari sebuah kegiatan.¹ Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia.² Seni merupakan suatu proses proses penggambaran ekspresi diri manusia sehingga bisa dilihat dalam intisari ekspresi dari kreatifitas manusia. Seni sangat sulit untuk dijelaskan dan juga sangat sulit untuk dinilai, bahwa masing-masing individu memilih sendiri perarturan dan parameter yang menuntun dalam mengekpresikan diri.

¹Agung D.E, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2017), hal. 77.

²Adi Supriyenti, *Meningkatkan Kreativitas Seni Rupa Anak Melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam di PAUD Aisyiyah Lansano Pesisir Selatan*, (Spektrum PLS Vol. 1 No. 2, 2013), hal. 15-34.

Seni adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan manusia dengan menggunakan media tertentu untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain dalam bentuk visual, suara maupun gerakan.³

Seni diartikan sebagai sesuatu kegiatan manusia untuk menciptakan suatu benda bernilai keindahan, biasanya dilawankan dengan istilah *craft*. Seni berarti bentuk kemampuan atau *skill* yang berasal dari bahasa latin *art*.

Dapat dikatakan adanya hubungan antara seni dengan kemampuan, kecakapan, keterampilan, serta memuat nilai estetis yang menyangkut masalah kesenangan batin. Seni adalah segala perbuatan-perbuatan yang timbul dari perasaan yang bersifat indah sehingga menggerakkan jiwa dan perasaan manusia. Berbicara mengenai seni tidak lepas dari karya seni. Karya seni merupakan produk atau hasil dari seni itu sendiri.

Dari pengertian di atas jelas bahwa yang dimaksud dengan seni adalah hal-hal yang indah-indah saja. Sesuatu

³Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2013), hal. 5.

yang indah adalah yang tidak bertentangan dengan moral dan etika. Dari pendapat di atas menunjukkan bahwa dari waktu ke waktu seni mengalami perkembangan, sejalan dengan perkembangan hidup manusia, maka hingga sampai saat ini belum ada pengertian seni secara baku. Seni yang selalu berkembang setiap waktu banyak memunculkan berbagai macam pengertian (definisi) menurut pendapatnya masing-masing sesuai perkembangan pada jamannya.

2. Pengertian Karya Seni

Karya seni adalah sebuah karya ciptaan manusia yang disajikan kepada sekelompok orang yang telah siap dalam batas tertentu untuk memahami karya tersebut.⁴ Seseorang akan bisa memahami sebuah karya seni jika orang tersebut memiliki dan menggunakan pranata yang sama dengan pranata pencipta karya seni tersebut. Antara seniman dan penonton harus menggunakan pranata yang sama atau hidup di dalam atmosfir kesenian yang sama sehingga

⁴Moh. Rondhi, *Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni*, (Jurnal Imajinasi Vol. XI No. 1, 2017), hal. 9-19.

keduanya bisa saling memahami dan saling menghargai. Atmosfir yang sama inilah yang kemudian disebut dunia seni (*artworld*). Karya seni merupakan bentuk indrawi yang diciptakan manusia dengan meragakan perasaan terhadap suatu nilai, karya seni merupakan karya ciptaan manusia untuk diapresiasi kepada penonton. Penonton merupakan orang-orang yang diharapkan mau menerima dan menghargai karya seni ciptaan seniman. Karya seni merupakan benda ciptaan manusia yang memuat banyak nilai seperti nilai keindahan, religi, mistis, historis, pendidikan, sosial dan nilai ekonomi.

Hal ini menjelaskan bahwa seni berkaitan dengan ciptaan manusia yang memuaskan penciptanya dan memenuhi kebutuhan jiwa akan nilai keindahan. Adapun nilai adalah segala sesuatu yang dianggap berharga yang melekat pada sesuatu termasuk pada karya seni. Nilai mengandung makna sifat atau kualitas dari segala sesuatu yang dipandang berharga atau bermanfaat dan oleh karena itu orang selalu mencarinya. Seni yang berkaitan dengan

visual umum disebut dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan perwujudan seni yang mempunyai dimensi, dapat dilihat dan dirasakan.

3. Dimensi Karya Seni

Ditinjau dari dimensinya, karya seni rupa dibedakan menjadi karya seni dua dimensi dan karya tiga dimensi. Karya seni dua dimensi adalah karya seni yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Sedangkan karya seni tiga dimensi memiliki dimensi panjang lebar dan tinggi atau volume dan isi.⁵ Karya seni tiga dimensi memiliki sudut pandang dari berbagai arah, sedangkan karya seni dua dimensi memiliki satu arah sudut pandang.

Karya seni rupa dibagi dalam dua kelompok, yaitu seni murni atau *fine art* dan karya seni terapan atau *applied art*. Karya seni rupa murni adalah karya seni yang diciptakan semata-mata ditujukan untuk memenuhi kebutuhan batin seseorang yang berhubungan dengan rasa keindahan sedangkan karya seni terapan

⁵Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2013), hal. 5.

memperhitungkan nilai fungsional. Dengan kata lain karya seni terapan menekankan pada kegunaan atau kepraktisan.

4. Pengertian Imajinatif

Imajinasi adalah kata serapan dari *imagination*, berasal dari kata dasar *image* dan kata kerja *imagine*. *Image* berarti gambar, *imagine* berarti membayangkan gambar sedangkan imajinasi berarti daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb).⁶ Kejadian tersebut berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; atau dapat juga diartikan sebagai khayalan.⁷ Daya imajinasi (*al-quwwah al-mutakhayyilah*) adalah kemampuan kreatif

⁶Arnita Tarsa, *Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni*, (JPGI: Jurnal Penelitian Guru In donesia Vol. 1 No. 1, 2016), hal. 50-56

⁷Agung D.E, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 2017), hal. 30.

untuk menyusun atau menggabungkan cita-cita baru dengan cita-cita lain yang tersimpan dalam daya representasi (*al-quwwah al-mushawirah*) melalui proses kombinasi maupun pemilahan.

Imajinasi dapat dikatakan juga sebagai proses membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalan atau daya cipta.⁸ Misalnya, bentuk lingkaran dapat di imajinasikan menjadi bentuk bola, wajah manusia, atau pun roda sepeda. Imajinasi yang dikembangkan merupakan pemicu yang mendorong untuk bergerak melakukan sesuatu. Seni sebagai imajinasi yaitu seni tercipta atas imajinasi pengarang atau seniman dalam proses pembuatan karya seni tersebut. Yang akhirnya setelah dinikmati oleh pembaca, pemirsa atau pendengar dapat pula mengimajinasi mereka, dan tentunya kemungkinan besar akan dapat memunculkan karya baru

⁸ Nurasyiah Anas Lubis, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*, (Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2, 2022), hal. 15-25 .

yang berdasarkan imajinasi yang diberikan oleh pencipta seni tersebut.

5. Gambar sebagai Karya Seni Imajinatif

Salah satu kegiatan dalam membuat karya seni imajinatif adalah menggambar, atau membuat gambar. Menggambar adalah panyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi. Seni menggambar merupakan karya seni rupa yang paling mudah dan cepat untuk dihasilkan dengan goresan-goresan yang berbekas pada suatu permukaan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna, sehingga menimbulkan gambar.⁹

Kegiatan menggambar merupakan kegiatan awal dari anak dalam berkarya seni rupa, sehingga kegiatan ini perlu diberikan kepada anak. Menggambar yaitu memindahkan objek dengan mencoret di dalam medium

⁹ Nurasyiah Anas Lubis, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*, (Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2, 2022), hal. 15-25 .

dua dimensi berupa kertas, kanvas, atau media yang datar. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar. Sedangkan media menggambar bisa berupa pensil grafit, krayon, pensil warna, kuas tinta, pensil konte, cat air, cat minyak, pastel, dan spidol.¹⁰

Media permukaan yang sering digunakan adalah kertas gambar dan sebagai media pendukung seperti, penyerut pensil, penghapus khusus dan penggaris serta meja gambar digunakan untuk mengurangi distorsi dan kesalahan perspektif akibat ketidaknormalan posisi mata saat menggambar.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar memuat materi seni rupa yang beragam. Ada berbagai jenis karya yang dapat diajarkan pada siswa. Salah satu karya seni rupa yang populer dikalangan siswa sekolah dasar yaitu

¹⁰ Nurasiyah Anas Lubis, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*, (Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2, 2022), hal. 15-25 .

menggambar. Pengembangan kreativitas dalam menggambar di antaranya:

- a. Menggambar bentuk;
- b. Menggambar ornamen;
- c. Menggambar ilustrasi;
- d. Menggambar huruf hias;
- e. Menggambar imajinatif;
- f. Menggambar dengan crayon/pastel;
- g. Menggambar ekspresi;
- h. Menggambar dengan teknik campuran;
- i. Mewarnai gambar.¹¹

Menggambar sangat berkaitan dengan imajinasi anak, menggambar imajinatif salah satunya. Secara sederhana gambar imajinatif dapat diartikan sebagai menggambar sesuatu yang didasarkan pada daya khayal, gambar yang dihasilkan merupakan wujud dari imajinasi yang terkonstruksi dalam angan. ketika memindahkan ke atas

¹¹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor.37, *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013*, 2018, hal. 244.

kertas apa yang kita khayalkan, kita harus mengandalkan imajinasi yang di dalam kepala kita, seperti yang dilihat melalui mata pikiran untuk menghasilkan *imej* yang digambar.

Kreativitas dan imajinasi merupakan dua hal yang saling berkaitan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik dari hasil proses berpikir (imajinasi), sedangkan Imajinasi dapat dikatakan sebagai dasar seseorang untuk berpikir kreatif.¹² Suatu bentuk yang dihasilkan melalui gambar imajinatif mungkin akan menimbulkan imajinasi yang sama atau berbeda bagi setiap anak bergantung pada pengalaman atau peristiwa yang dialami. Sebagai contoh pada bentuk kubus, mungkin akan direspon oleh sebagian besar orang sebagai bentuk pesawat Televisi, karena orang-orang tersebut pernah melihat pesawat Televisi. Sedangkan bagi

¹² Nurasyah Anas Lubis, *Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif*, (Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 3 No. 2, 2022), hal. 15-25 .

orang yang belum pernah melihat pesawat Televisi sudah tentu bentuk kubus tersebut akan direspon lain.

Gambar sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gambar merupakan media grafis yang banyak digunakan, seperti hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi.¹³ Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa, sehingga dengan menggunakan gambar, siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran.

Tujuan dari penggunaan media gambar adalah untuk menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, serta agar siswa tidak memiliki rasa bosan saat

¹³ Ni Made Dwicahyani, I Wayan Wiarta, dan I Ketut Ardana, *Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Penguasaan Kompetensi IPS*, (Jounal for Lesson and Learning Studies Volume 2 No. 2, 2019), hal. 102–110. <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17326>>.

proses belajar.¹⁴ Adapun manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.¹⁵ Yang termasuk media gambar adalah poster. Dalam dunia pendidikan, poster (plakat, lukisan/gambar yang dipasang) telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan dan kesan, ide dan sebagainya.

B. Media Bahan Alam

1. Media Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), media adalah alat (sarana) penghubung, perantara.¹⁶

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk

¹⁴ Indah Rosmaya, Suhendar Sulaeman, dan Nyimas Heny Purwati, *Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita*, (Journal of Telenursing (JOTING) Vol. 1 No. 1, 2019), hal. 17–26. <<https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.494>>.

¹⁵ Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hal. 25.

¹⁶ Agung D.E, *Op.Cit*, hal 35.

jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, bisa disebut juga perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁷

Media ajar dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik;
- b. Model padat tiga dimensi media dalam bentuk model penampang, apartemen model, bekerja model, dan diorama;
- c. Proyektor media seperti slide, strip film, film, dan OHP;
- d. Lingkungan.¹⁸

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media poster sebagai bahan ajar atau alat peraga yang digunakan guru untuk lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran, dan begitu pulas sebaliknya dengan peserta

¹⁷Arief. S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Perss, 2011), hal. 115.

¹⁸Rian Vebrianto dan Kamisah Osman, *The Effect of Multiple Media Instruction in Improving Students' Science Process Skill and Achievement*, (Procedia: Social and Behavioral Sciences Vol. 15, 2011), hal. 346–50. <<https://sci-hub.se/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>>.

didik yang di ajarkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru di sekolah dengan media yang berbentuk secara konkrit (nyata) pada saat proses pembelajaran berlangsung. Maka jelaslah bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

2. Media Bahan Alam

Media dalam kegiatan pembelajaran adalah hal yang penting dan menjadi pendukung, dengan adanya media, pembelajaran akan terasa lebih menarik dan menyenangkan siswa. Media yang dibuat akan menjadi pelengkap dalam kegiatan pengembangan kreativitas siswa masih memerlukan alat penghubung agar terciptanya kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan berkarya. Media bahan alam dapat dibuat dengan mudah tanpa memiliki keahlian

khusus. Pemanfaatan bahan alam dan digunakan sebagai media pembelajaran dapat melibatkan anak dan guru dalam proses pembuatannya.¹⁹

3. Bahan Alam dalam Membuat Karya Seni Imajinatif

Media alam yaitu dapat dengan mudah dibuat oleh guru ataupun bersama-sama dengan siswa, dapat dibuat dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh di lingkungan sekitar, penggunaan media bahan alam dalam kegiatan belajar mengajar tidak memerlukan keahlian atau keterampilan teknik khusus karena itu semestinya mudah dilakukan.

Media bahan alam dipergunakan untuk mempelajari bahan-bahan alam seperti air, pasir, *playdough*, cat warna dari tumbuhan, dan bahan alam lainnya. Bahan alam memiliki alat-alat penunjang untuk dipelajari, dan merupakan media yang mudah ditemui di lingkungan sekitar siswa.

¹⁹Nabila Fauzani dan Atin Fatimah, *Kreativitas Anak melalui Kegiatan Mencetak dengan Bahan Alam*, (JPPPAUD Vol. 4 No. 2, 2017), hal. 125-136.

Bahan alam yang data digunakan oleh guru dan siswa dalam membuat karya seni imajinatif berupa gambar yang nantinya diwarnai oleh cat warna dari bahan alam, yaitu:

a. Cat warna dari bahan alam:

- 1) Hitam dari arang
- 2) Merah dari stroberi
- 3) Hijau dari daun suji
- 4) Kuning dari kunyit

b. Kolase dari biji-bijian:

- 1) Jagung
- 2) Kacang hijau
- 3) Beras putih dan ketan hitam
- 4) Biji wijen

Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar. Keberadaan lingkungan sekitar siswa yang mendukung proses pembelajaran sangat menguntungkan bagi peserta didik untuk memanfaatkannya sebagai media dan sumber pembelajaran. Banyak keuntungan yang diperoleh dari kegiatan mempelajari lingkungan dalam

proses belajar antara lain: kegiatan belajar lebih menarik, hakikat belajar lebih bermakna, bahan pembelajaran lebih faktual, kegiatan belajar lebih komprehensif, sumber belajar lebih kaya, membentuk pribadi siswa agar tidak asing dengan kehidupan sekitar.

Lingkungan merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk siswa, yang bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak. Jika pada saat belajar di kelas anak diperkenalkan oleh guru mengenai binatang, dengan memanfaatkan lingkungan anak akan dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak lagi.

C. Pembelajaran Tematik Bidang Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

1. Pendekatan Tematik

Kurikulum yang digunakan di tingkat SD adalah kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran terpadu berorientasi mata pembelajaran. Pelaksanaan proses belajar mengajar tematik yaitu model belajar mengajar terpadu yang menerapkan tema untuk menghubungkan

topik yang berbeda dan menyuguhkan pengalaman yang berkesan kepada siswa. Pembelajaran terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan secara mulus materi yang berbeda dan beberapa topik terkait untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna.²⁰ Pembelajaran dalam hal perencanaan materi pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan materi yang bisa dipadukan. Pembelajaran Kurikulum 2013 di SD dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif, maksudnya pembelajaran integratif, dimana kompetensi-kompetensi mata pelajaran yang dipadukan dan diikat dalam sebuah tema kemudian menjadi materi belajar bagi peserta didik di kelas.²¹ Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah

²⁰Firda Khairati Amris dan Desyandri, *Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar*, (Jurnal Basicedu Vol. 5 No. 1 2021), hal. 2171-2180. <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1170>>.

²¹Mohammad Syaifuddin, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta*, (Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah Volume 02, 2017), hal. 139-144. <<https://doi.org/DOI:10.24042/tadris.v2i2.2142>>.

dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan model yang harus diterapkan sesuai yang ada dalam kurikulum yang ada saat ini, dijelaskan bahwa pembelajaran tematik harus digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar, karena pembelajaran tematik bertujuan menyampaikan konsep pembelajaran secara utuh dan menyeluruh kepada siswa sehingga tujuan pendidikan nasional untuk membentuk pranata sosial yang kuat dan berwibawa akan terwujud. Pembelajaran dalam hal perencanaan materi pembelajaran tematik sebaiknya menggunakan materi yang bisa dipadukan. Pembelajaran tematik terpadu dipilih pada proses pembelajaran tingkat sekolah dasar karena memiliki karakteristik menarik untuk pengembangan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung

dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik juga mempunyai kaitan dengan psikologi perkembangan karena isi materi didasarkan pada tahap perkembangan peserta didik selain itu psikologi belajar juga diperlukan karena mempunyai kontribusi. Studi mengenai implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar umum dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sekolah melaksanakan pembelajaran tematik dimulai sejak diberlakukannya kurikulum 2013 terutama yang menjadi pusat penelitian adalah kelas rendah sebagai gerbang pemahaman tematik. Studi tentang implementasi sebelumnya berfokus pada dokumen pembelajaran tematik tidak menyeluruh ke semua aspek.

2. Seni Budaya dan Prakarya di Kelas II Sekolah Dasar

Pendidikan seni merupakan upaya sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran agar siswa memiliki pengalaman dalam berapresiasi dan berkreasi seni.²² Tujuan pendidikan seni di sekolah umum adalah bukan mewariskan keterampilan, melainkan memberikan pengalaman pada siswa dalam rangka untuk membantu pengembangan potensi yang dimilikinya terutama potensi perasaan (kecerdasan emosional) agar seimbang dengan kecerdasan intelektual.²³ Pendidikan seni merupakan bagian integral dari pendidikan, artinya bahwa mata pelajaran seni merupakan salah satu bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan nasional.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai akibatnya, pelaksanaan pendidikan seni harus menekankan pada segi proses, tidak pada produk.

²² Arnita Tarsa, *Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni*, (JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia Vol. 1 No. 1, 2016), hal. 50-56 .

²³ *Ibid*, hal. 9-19.

Fungsi pembelajaran seni rupa adalah untuk mendorong dan meningkatkan potensi pribadi siswa secara komprehensif meliputi kemampuan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas, serta berfungsi untuk mengkonservasi dan mengembangkan gagasan-gagasan nilai, pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam masyarakat dan bangsa dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu *learning about the arts* (belajar tentang seni), *learning with the arts* (belajar dengan seni), dan *learning through the arts* (belajar melalui seni).²⁴ Belajar dengan seni terjadi jika seni diperkenalkan kepada siswa sebagai cara untuk mempelajari materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, siswa belajar dengan bantuan bentuk seni yang memberikan informasi tentang materi pelajaran.

Pembelajaran seni atau disebut dengan pelajaran seni budaya, salah satunya yang mencakupi tentang seni rupa.

²⁴*Ibid*, hal. 50-56 .

Seni rupa adalah salah satu bagian dari cabang seni, termasuk juga seni tari, dan seni musik. Seni rupa adalah seni yang mengolah rupa dan memiliki dua kategori yaitu seni murni serta seni terapan. Seni murni adalah karya seni yang dibuat untuk dinikmati keindahannya. Seni murni mengutamakan sifat estetikanya dibandingkan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Seni terapan adalah karya seni yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari karena mengandung nilai fungsi tertentu di samping nilai seni yang dimilikinya.²⁵

Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multipengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai perpaduannya.²⁶ Karakteristik belajar siswa seperti kita ketahui bersama pertama karakteristik kognitif yang berhubungan dengan cara berpikir yang has,

²⁵ Arnita Tarsa, *Apresiasi Seni: Imajinasi dan Kontemplasi dalam Karya Seni*, (JPGI: Jurnal Penelitian Guru Indonesia Vol. 1 No. 1, 2016), hal. 50-56 .

²⁶ *Ibid*, hal. 50-56 .

kedua karakteristik psikomotor berhubungan cara bertindak yang khas. Ketiga karakteristik afektif yaitu cara cara yang has dalam merasakan atau mengungkapkan emosi. Siswa dalam bernalar termasuk pada bidang seni dan keterampilan tentu beragam tetapi setidaknya terjadinya proses kegiatan belajar dalam ranah afektif dapat diketahui dari tingkah siswa yang menunjukkan adanya kesenangan belajar.²⁷ Perasaan, emosi, minat, sikap, dan apresiasi yang positif yang menimbulkan tingkah laku yang konstruktif dalam diri belajar.

Tujuan pembelajaran seni adalah:

- a. Membantu mengekspresikan diri, melalui seni dapat meningkatkan kreativitas siswa dengan mewujudkan imajinasinya dalam seni;
- b. Melatih siswa untuk mencintai keindahan, kerapian dan keteraturan;

²⁷Ening Widanngsih, *Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral secara Kompetitif*, (EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 4 No. 2, 2016).

- c. Memberi kesempatan anak untuk mengenal berbagai benda, warna, bentuk, dan tekstur secara kreatif dalam karya seni; dan
- d. Dapat melatih otot-otot halus seperti otot-otot jari tangan dan melatih koordinasi antara tangan dan mata.²⁸

3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas II SD/MI

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 37 tahun 2018, tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016, tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah: “Tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spriritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut

²⁸Ivoni Sandra dan Harlin Yusuf, *Meningkatkan Kemampuan Seri Rupa Anak melalui Kegiatan Melukis dengan Menggunakan Bahan Alam*, (Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO Vol. 3 No. 1, 2020), hal. 90-97.

dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Rumusan kompetensi Sikap Spiritual yaitu “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan Kompetensi Sikap Sosial yaitu “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa lebih lanjut.²⁹

²⁹Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor.37, *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013*, 2018, hal. 244.

Kompetensi Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan dirumuskan sebagai berikut, yaitu siswa mampu:

Tabel 2.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
(Pengetahuan dan Keterampilan)
Seni Budaya dan Prakarya Kelas II SD/MI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
<p>KI.3 Pengetahuan</p> <p>Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah</p>	<p>1.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi.</p> <p>1.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>1.3 Mengenal gerak keseharian dan alam dalam tari.</p> <p>1.4 Mengenal pengolahan bahan alam dan buatan dalam berkarya.</p>
<p>KI.4 Keterampilan:</p> <p>Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak</p>	<p>4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi.</p> <p>4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak</p> <p>4.3 Meragakan gerak keseharian dan alam dalam tari.</p>

beriman dan berakhlak mulia	4.4 Membuat hiasan dari bahan alam dan buatan.
-----------------------------	--

D. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Riza Istanto, 2015. *Pendekatan Tematik dalam Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Bahan Alam: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Vol. IX No. 2, 143-152.

Perkembangan ilmu, teknologi, dan komunikasi yang relatif cepat menyebabkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah belum tentu mampu menjawab berbagai permasalahan yang timbul dalam kehidupannya mendatang. Kreativitas merupakan salah satu hal yang paling penting sebagai bekal untuk menghadapi hal tersebut, sehingga perlu adanya upaya untuk mengembangkan terutama dalam pembelajaran. Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan potensi tersebut berbeda setiap anak. Sekolah dasar

sebagai jenjang pendidikan pertama memiliki peranan penting dalam mengembangkannya. Guru sebagai salah satu pengajar harus mampu membawa peserta didik untuk mampu berfikir kreatif dalam rangka menghadapi tantangan mendatang. Pembelajaran seni grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang sarat dengan kreasi. Sebagai salah satu mata pelajaran kreasi pembelajaran seni grafis dapat dikemas secara menyenangkan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam membangun potensi kreatifnya.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut meningkatkan kreativitas siswa dengan seni grafis, sedangkan penelitian ini menganalisis kemampuan berkarya seni imajinatif siswa.

2. Dinasty Yudhistira, 2014. *Figur Imajinatif dalam Karya Seni Grafis*. Skripsi Thesis. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Teknik cukil kayu selain salah satu teknik yang paling penulis kuasai, Juga merupakan teknik dalam seni grafis yang menurut penulis artistik, berkarakter dan personal. Dan melalui karya-karya grafis yang penulis sajikan pada tugas akhir ini penulis ingin membagikan perspektif cara pandang penulis terhadap tubuh perempuan serta ungkapan penulis tentang tubuh perempuan dalam karya-karya seni grafis cukil kayu. Dalam proses panjang berkarya ini penulis menemukan selain figur perempuan sebagai sumber keindahan dan inspirasi, figur perempuan juga merupakan sebuah dunia luas yang berkarakter. Dunia yang memancing perdebatan hingga ketinggian Negara. Dibalik keindahannya, figur perempuan memiliki kekuatan luar biasa untuk berbicara dan dibicarakan.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut meneliti figure imajinatif dalam seni grafis, sedangkan penelitian ini meneliti karya seni imajinatif menggunakan bahan alam.

3. Ivoni Sandra, 2020. *Meningkatkan Kemampuan Seni Rupa Anak melalui Kegiatan Melukis dengan Menggunakan Bahan Alam*. Jurnal. Riset Golden Age PAUD UHO Vol. 3 No. 1, 90-97.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan seni rupa anak melalui kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam di Kelompok B TK Jaya Makmur Kecamatan Binongko. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Analisis data aktivitas mengajar guru pada siklus I tercapai 78,58% sedangkan hasil aktivitas belajar anak didik pada siklus I tercapai 71,42%. Pada siklus II aktivitas mengajar guru mencapai 92,86%, dan aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan mencapai 92,86%. Hasil penelitian setelah tindakan menunjukkan peningkatan anak pada siklus I sebesar 71,58% menuju siklus II sebesar 92,86%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan seni rupa anak dapat ditingkatkan melalui

kegiatan melukis dengan menggunakan bahan alam di Kelompok B TK Jaya Makmur Kecamatan Binongko.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penelitian tersebut kegiatan melukis dengan bahan alam, sedangkan penelitian ini meneliti berkarya seni imajinatif menggunakan bahan alam.

E. Prinsip Komprehensif Dalam Penilaian

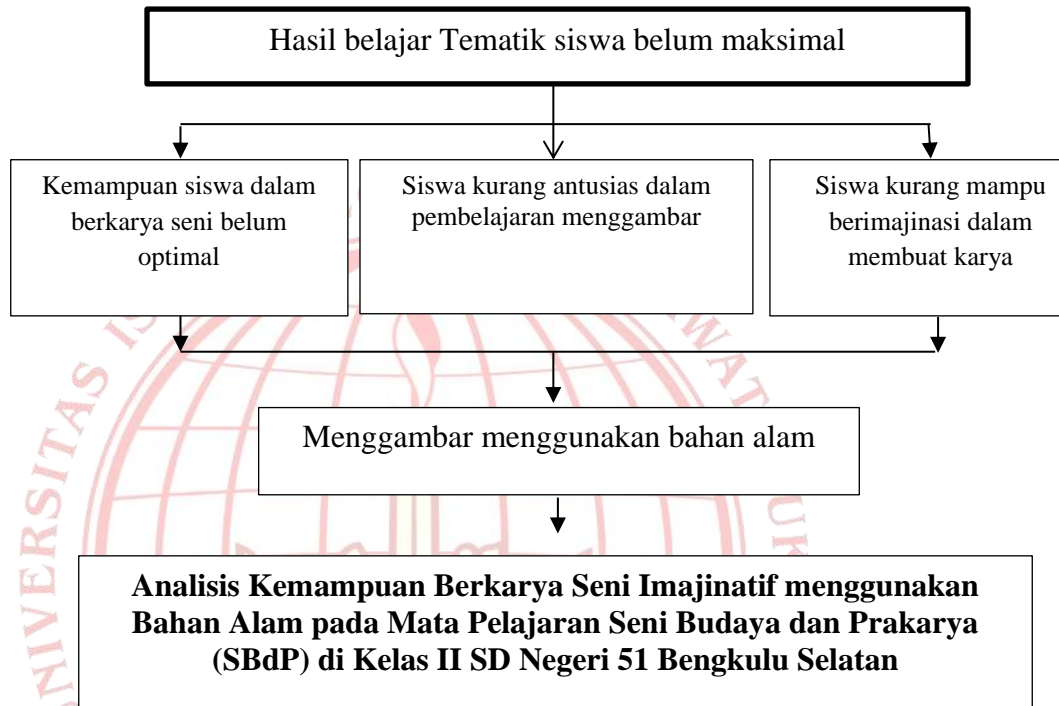
Prinsip Komprehensif Dalam Penilaian Prinsip komprehensif dalam penilaian pendidikan diharapkan akan mampu mengukur diantaranya tiga aspek, yaitu (1) komprehensif dalam kemampuan siswa menguasai bahan pembelajaran, (2) komprehensif dalam teknik penilaian yang dipergunakan guru, dan (3) komprehensif dalam menentukan bahan pembelajaran kesenian yang dinilai kepada siswa. Maksud diadakannya penilaian adalah untuk mengungkapkan kemampuan siswa yang dihasilkan melalui belajar. Dikaitkan dengan penerapan kurikulum berbasis kompetensi dan kurikulum 2013 di SD, maka

kemampuan siswa yang dapat dinilai secara komprehensif adalah mencakup: kemampuan pengetahuan, kemampuan apresiatif, kemampuan keterampilan berolah seni sesuai ragam seni, media dan teknik yang dipilihnya. Penilaian pada aspek keterampilan berkreasi seni yaitu sejauhmana siswa memiliki kemampuan (kompetensi) dalam membuat kreasi atau berkarya, dan menciptakan suatu karya seni sesuai dengan ide/gagasan yang bersifat bebas terarah. Penilaian aspek kreasi dapat dilakukan melalui hasil karya siswa, lembar pengamatan proses, dan komentar siswa. Penilaian aspek sikap apresiatif yaitu untuk mengetahui sejauhmana siswa memiliki minat dan penghargaan terhadap nilai-nilai keindahan atau kesenian. Penilaian aspek sikap (perilaku) dilakukan dengan cara pertama-tama mengumpulkan informasi yang kemudian diikuti dengan penafsiran informasi yang telah diperoleh. Informasi sikap apresiatif terhadap materi pembelajaran kesenian dapat diperoleh melalui hasil karya, lembar pengamatan proses serta komentar siswa. Melalui karya

siswa dapat diamati aspek kepekaan rasa seni siswa, misalnya kemampuan menyusun komposisi, kerapian karya, keserasian warna dan lainnya. Melalui lembar pengamatan proses dapat diperoleh informasi mengenai minat yang tercermin pada kesungguhan kerja, dan kepuasan belajar. Penilaian aspek pengetahuan yaitu untuk menilai sejauhmana siswa memiliki kemampuan teoritis (pengetahuan) terhadap materi kesenian yang dipelajarinya. Kemampuan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur pada ragam seni musik, seni tari, seni rupa atau kerajinan tangan. Meskipun bagi siswa SD penilaian yang dilakukan guru lebih diutamakan pada aspek keterampilan berkarya, dan perilaku atau sikap apresiatif. Dalam artinya aspek pengetahuan telah menyatu atau lebur di dalam aspek keterampilan dan perilaku apresiatif tersebut.

F. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir