



**STUDI DESKRIPTIF PEMBUATAN KARYA KREATIF 3D
(*PAPER QUILLING*) PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS VB SD NEGERI 20 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

**OLEH
TRI KUSTANTO
A1G010070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

**STUDI DESKRIPTIF PEMBUATAN KARYA KREATIF 3D
(*PAPER QUILLING*) PADA MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA DAN PRAKARYA KELAS VB SD NEGERI 20
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bengkulu
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**OLEH
TRI KUSTANTO
A1G010070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Kustanto
NPM : A1G010070
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, isi dari skripsi ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan ketikan penulisan karya tulis ilmiah yang lazim

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, dan saya sanggup menerima konsekwensinya di kemudian hari.

Bengkulu, 1 Juli 2014

Yang Menyatakan,



Tri Kustanto
NPM. A1G010070

“MOTTO DAN PERSEMBAHAN”

Motto

Bismillahirrahmanirrahim..

- ❖ *Usaha pencarian kebenaran dan keindahan merupakan kegiatan yang memberi peluang bagi kita untuk menjadi kanak-kanak sepanjang hayat (Albert Einstein).*
- ❖ *Setiap anak adalah seorang seniman. Masalahnya adalah bagaimana untuk tetap menjadi seorang seniman setelah kita tumbuh dewasa (Pablo Picasso).*
- ❖ *Seni adalah satu-satunya cara untuk melarikan diri tanpa meninggalkan rumah (Twyla Tharp)*
- ❖ *Aku pergi meninggalkan rumah dengan membawa sebuah harapan yang besar untuk keluarga, dan aku pun akan kembali ke rumah dengan membawa keberhasilan (Tri Kustanto)*

Persembahan

Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahirabbil Alamin ...

Sujud syukur ku pada-Mu Ya Allah, yang telah memberikan rahmat serta kasih dan sayangnya hingga sampai terselesainya Skripsi ini serta Shalawat dan salam kepada suri tauladanku Nabi Muhammad SAW, keluarga, dan sahabatnya.

Melalui proses panjang, kerja keras, tekak yang kuat, serta orang-orang yang selalu disisiku. Kupersembahkan skripsi ku yang ini untuk orang-orang yang ku kasih:

- ❖ *Mamakku (Ijem) tersayang, yang melahirkan ku, membesarkan ku dari kecil hingga sekarang dengan penuh rasa kasih dan sayang, serta doa yang tulus untuk mengiringi setiap langkahku.*
- ❖ *Bapakku (Kusyono) tersayang, yang selalu berjuang dan bekerja keras yang tidak pernah mengenal lelah ataupun letih hingga mencururkan keringat sehingga aku sendiri takkan pernah bisa membalasnya. Semangat Bapak dalam mencari rezki menjadikan aku seseorang mahasiswa yang semangat untuk menuntut ilmu dan memberikan sebuah harapan dan kebanggaan untuk keluarga.*
- ❖ *Kedua saudaraku tersayang, kakakku (Sukati dan Dwi Witarto), yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar aku tidak menyerah sampai akhir dan Bisa membuktikan walaupun aku anak bungsu tetap*

tidak manja dan bisa memberikan yang terbaik bagi keluarga dan semua orang.

- ❖ *Kakekku (Warsadi), yang telah memberikan pengalaman hidupnya agar aku dapat menjadi seorang laki-laki yang tangguh, tidak pernah mengenal kata menyerah dan putus asa*
- ❖ *Kakak iparku (Didi Bungsuardi), yang telah banyak memberikan wejangan agar dapat membahagiakan orang tua dan memberikan motivasi dalam menuntut ilmu di rantau.*
- ❖ *Ponakanku (Hengki dan Indra), yang memberikan warna dalam hidup, karena ketika bermain dengan mereka membuat semua beban pikiran dalam kehidupan menjadi terasa ringan.*
- ❖ *Meksi Ritasty, yang telah memberikan ku kekuatan dan semangat untuk terus berjuang dan tidak henti-hentinya menjadi motivator dalam menyelesaikan perkuliahan ini.*
- ❖ *Bapak Rihanto dan Ibu Mihayati, yang telah memberikan kasih sayang dan perhatian yang tidak henti-hentinya, selayaknya seperti orang tua kandungku.*
- ❖ *Ayuk Metry dan Mbak Vetty, yang telah memberikan banyak pengalaman dalam hidup ini, dan juga memberikan keceriaan dalam kehidupan yang telah dijalani*
- ❖ *Ibu Dra. Hasnawati, M. Si. yang telah membimbingku dalam perkuliahan ini, dan berbagi cerita suka maupun duka yang aku alami dalam menyelesaikan perkuliahan ini sehingga beliau adalah yang menjadi orang kedua di dalam perjalanan perantauanku ini. Terima kasih Mak, kau adalah inspirasiku*
- ❖ *Teman-teman semakan-seminum (Yayit, Agung, Iyan, Edris, Mamang Heri, Indrio dan Ade Noftar) yang telah memberikan canda tawa dalam menjalani kehidupan ini dan saling berbagi.*
- ❖ *Teman-teman terbaikku, seluruh teman seperjuangan PGSD UNIB angkatan 2010 yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu disini, khususnya seluruh kelas B, yang telah menggoreskan warna di lembar kehidupanku. Hari-hari yang kita lalui bersama, suka, duka, dan canda, akan menjadi kenangan yang tak akan pernah terlupakan. Semoga kesuksesan selalu mengiringi kita, amin.*
- ❖ *Almamaterku tercinta, Universitas Bengkulu.*

ABSTRAK

Kustanto, Tri. 2014. Studi Deskriptif Pembuatan Karya Kreatif 3D (*Paper Quilling*) Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Dra. Hasnawati, M.Si., (sebagai pembimbing 1), Dra. Resnani, M.Si., (sebagai pembimbing 2).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan dan hasil karya siswa dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan metode partisipasi langsung (observasi partisipatif), golongan partisipasi moderat yaitu peneliti sebagai guru. Obyek penelitian siswa kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu. Instrumen penelitian adalah *human instrument*, dengan menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang didapat dari wawancara, observasi dan hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses pembuatan karya terdiri dari beberapa langkah, yang diawali dengan diskusi menentukan tema, mengukur kertas, memotong kertas, menggulung kertas, dan mengelem bagian-bagian karya menjadi satu buah karya yang seutuhnya. Sedangkan (2) bentuk hasil karya siswa menunjukkan karya yang dihasilkannya memiliki daya tarik dan menjadikan sebuah karya yang menarik, masing-masing karya yang dihasilkan mengandung unsur-unsur seni rupa dan prinsip-prinsip seni rupa, siswa mengalami perkembangan dalam pembuatan karya karena karya yang dihasilkan sangat variatif dan kreatif. Dengan melakukan pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mengeluarkan daya kreativitas yang mereka miliki, membantu siswa dalam mengeluarkan daya abstraksi dan memberikan pengalaman bagi siswa dalam membuat kerajinan khususnya membuat kerajinan seni menggulung kertas. Sehingga siswa sudah dapat dikatakan sebagai orang yang kreatif karena menurut Sund dalam Slameto (2010:148) menyatakan salah satu ciri seseorang kreatif adalah memiliki daya abstraksi yang cukup baik.

Kata Kunci : Pembuatan karya Kreatif 3D, *Paper Quilling*, SBdP.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Studi Deskriptif Pembuatan Karya Kreatif 3D (*Paper Quilling*) Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu ”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Selama menyelesaikan skripsi ini penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala hormat dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE., M.Sc., Akt., selaku Rektor Universitas Bengkulu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Rambat Nur Sasongko, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Dr. Manap Somantri, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
4. Ibu Dra. V. Karjiyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu.
5. Ibu Dra. Hasnawati, M.Si., selaku Pembimbing Utama yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, menginspirasi serta memberikan motivasi-motivasi dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Resnani, M.Si, selaku Pembimbing Pendamping yang telah memberikan masukan, bimbingan serta selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Drs. Abdul Muktedir, M.Si., selaku Penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.
8. Ibu Dwi Anggraini, S.Sn., M.Pd selaku Penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis dalam menyempurnakan skripsi ini.

9. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu.
10. Bapak Sukman, S.H, selaku Kepala SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan bantuan selama penelitian.
11. Ibu Joharosniah, S.Pd, selaku guru kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan serta bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Keluarga besar SD Negeri 20 Kota Bengkulu yang semuanya telah membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar.
13. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta motivasi demi tercapainya keberhasilan penulis.
14. Sahabat-sahabat terbaikku yang selalu memberi motivasi.
15. Semua pihak yang telah membantu baik pikiran, tenaga, materi dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT selalu memberikan kemudahan kepada kita semua.

Kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhirnya saran dan kritik yang sifatnya membangun sangatlah penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya bagi mahasiswa PGSD FKIP Unib.

Bengkulu, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPULL UAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	11
B. Kerangka Pikir	63
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	66
B. Prosedur Penelitian.....	67
C. Subyek Penelitian.....	67
D. Data dan Sumber Data	68
E. Prosedur Pengumpulan Data	69
F. Instrumen Penelitian	73
G. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	77
1. Deskripsi Proses Pembuatan Karya.....	77
2. Deskripsi hasil karya.....	107
B. Pembahasan.....	154
1. Proses Pembuatan Karya.....	154
2. Pembahasan Hasil Karya.....	158

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	163
B. Saran.....	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN.....	168
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	226

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Uraian Kompetensi Inti PERMENDIKBUD	57
Tabel 2.2. SKL PERMENDIKBUD	63
Tabel 3.1. Pedoman Pembahasan Hasil Karya Melalui Unsur Seni Rupa.....	71
Tabel 3.2. Pedoman Pembahasan Hasil Karya Melalui Prinsip Seni Rupa.....	72

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1. Kerangka Pikir	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. bentuk-bentuk dasar dan teknik pembuatan <i>Paper Quilling</i>	48
Gambar 2.2. contoh karya kreatif 3D <i>Paper Quilling</i>	48
Gambar 4.1. karya bunga	87
Gambar 4.2. karya raja yang berada di taman	89
Gambar 4.3. karya matahari dan bunga di taman	91
Gambar 4.4. karya upin dan ipin	94
Gambar 4.5. karya taman	96
Gambar 4.6. karya burung hantu	98
Gambar 4.7. karya doraemon dan bunga	102
Gambar 4.8. karya bunga dan kupu-kupu	104
Gambar 4.9. karya bentuk-bentuk dasar <i>Paper Quilling</i>	108
Gambar 4.10. karya tentara	109
Gambar 4.11. karya robot	110
Gambar 4.12. karya badut	110
Gambar 4.13. karya burung kecil	110
Gambar 4.14. karya koboi berkuda.....	110
Gambar 4.15. karya perempuan bertopi.....	110
Gambar 4.16. karya kodok dan teratai	110
Gambar 4.17. karya es krim	111
Gambar 4.18. karya kelinci dan permen	111
Gambar 4.19. Karya Kelompok 1	116

Gambar 4.20. Karya Kelompok 2	119
Gambar 4.21. Karya Kelompok 3	122
Gambar 4.22. Karya Kelompok 4	126
Gambar 4.23. Karya Kelompok 5	131
Gambar 4.24. Karya Kelompok 6	137
Gambar 4.25. Karya Kelompok 7	143
Gambar 4.26. Karya Kelompok 8	149

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Prodi PGSD	169
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas FKIP	170
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari SDN 20 Kota Bengkulu	171
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	172
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	173
Lampiran 6. Pedoman Observasi Siswa.....	174
Lampiran 7. Pedoman Wawancara Siswa.....	175
Lampiran 8. Hasil Observasi Siswa	177
Lampiran 9. Hasil Wawancara Siswa	180
Lampiran 10. Silabus	184
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	191
Lampiran 12. Foto-foto Kegiatan Penelitian	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan kreativitas di dalam dunia pendidikan pada saat ini masih dirasakan kurang maksimal, karena guru sebagai pendidik kurang bisa dalam memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitasnya. Dalam pengembangan kreativitas, hendaknya guru harus kreatif. Kreatif dalam hal ini yaitu guru dapat mengemas pembelajaran semenarik mungkin agar pembelajaran yang bertujuan untuk pengembangan kreativitas anak dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru harus memilih materi yang tepat yang dapat merangsang otak anak untuk berkreaitivitas tidak hanya meminta siswa menggambar bebas dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa adanya pendidikan maka mustahil suatu kelompok manusia dapat berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan manusia itu sendiri. Terlebih pendidikan kreativitas yang berfungsi untuk memajukan kehidupan manusia, maka pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten.

Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk melakukan perubahan terhadap diri manusia, baik berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Proses belajar itu sendiri merupakan

kegiatan yang dilakukan untuk membangun makna atau pemahaman, oleh siswa sebagai peserta didik, terhadap pengalaman informasi yang disaring Wahyudi (2013:54).

Dengan kata lain belajar yang sesungguhnya dapat diartikan sebagai proses usaha seseorang untuk mencari dan menerima informasi yang dia dapatkan agar dapat mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan. Sedangkan pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu dua arah, yakni antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi Munif Chatib dalam Putra (2013: 17). Sedangkan menurut Oemar Hamalik dalam Putra (2013: 17) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari dua pernyataan para ahli tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran merupakan pemberian informasi dan keterampilan yang diberikan oleh guru kepada siswa. Namun, dalam pembelajaran tidak hanya semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum yang ada tanpa melihat kondisi siswa, tetapi juga terkait dengan fasilitas, prosedur dan perlengkapan yang dapat mempengaruhi demi tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus memperhatikan perkembangan yang dialami siswa.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai aktivitas membelajarkan peserta didik dengan menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Dalam pembelajaran peserta didik sebagai subjek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah,

mengurai, menggabungkan, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah, sehingga peran guru sangat penting dalam pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan.

Guru sebagai pendidik adalah tokoh yang paling banyak bergaul dan berinteraksi dengan para murid dan personil lainya di sekolah. Guru bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, melakukan penelitian dan pengkajian, dan membuka komunikasi dengan masyarakat. Guru di Sekolah Dasar (SD) mengemban kewajiban untuk turut aktif membantu melaksanakan berbagai program belajar, terutama menyangkut mata pelajaran yang diasuhnya. Guru dapat menggerakkan dan mendorong peserta didik agar semangat dalam belajar. Dengan semangat belajar, peserta didik dapat menguasai bidang ilmu yang dipelajari.

Proses pembelajaran yang baik seharusnya dapat menumbuhkan minat belajar pada diri siswa agar tingkah laku mereka berubah. Perubahan-perubahan yang dimaksud itu tentunya berupa aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut tentunya tidak lepas dari peran guru terhadap pemahaman cara mengajar yang inovatif dan mengasyikan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Dalam melakukan pembelajaran dan supaya mencapai tujuan pendidikan tidak dapat terlepas dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (PERMENDIKBUD) tahun 2013 yang bermuatan Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Standar Proses Pendidikan, Standar Penilaian Pendidikan, dan Standar Isi Pendidikan. Berdasarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

(KEMENDIKBUD) tahun 2013, pengembangan kurikulum 2013 saat ini mulai diberlakukan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Hight Order Thinking Skill/HOTS*) dan memekarkan sikap serta nilai-nilai luhur kemanusiaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 ini lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar siswa memiliki pengalaman langsung mengenai materi pembelajaran.

Di dalam penelitian, pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dalam pelaksanaan kurikulum 2013 yakni menggunakan pendekatan ilmiah atau lebih dikenal dengan pendekatan *scientific*, yang mana pendekatan ini memiliki langkah-langkah pembelajaran yang mencakup kegiatan mengamati (*Observing*), menanya (*Questioning*), menalar (*Associating*), mencoba (*Experimenting*), dan membentuk kelompok/jejaring (*Networking*). Dari langkah-langkah pembelajaran kurikulum 2013 tersebut, berarti dapat membantu dan mempermudah guru dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran, karena dalam langkah-langkah pembelajaran pendekatan *scientific* pada kurikulum 2013 ini sudah melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan juga sudah tersusun dengan jelas tahap pertahapnya.

Guru kelas mengemban kewajiban untuk memberikan pelajaran di sekolah dengan beberapa mata pelajaran salah satunya memberikan pelajaran SBdP. Pada saat ini pembelajaran SBdP dalam penerapannya belum sesuai dengan kurikulum yang diterapkan karena masih banyak guru yang tidak memiliki kemampuan yang memadai, maka dalam proses pembelajaran SBdP khususnya dalam pembelajaran

Seni Rupa akan muncul perintah menggambar sesuka hati atau menggambar bebas. Selain itu, akibat dari kurangnya kemampuan guru dalam mengajar mata pelajaran Seni Rupa akan membuat siswa dalam pembelajaran tidak termotivasi atau tidak mengetahui jenis-jenis seni rupa yang lainnya, hal ini juga dapat membuat kreativitas anak terhambat dan terbatas.

Melalui Pembelajaran SBdP yang berdasarkan jenis dapat diklasifikasikan berupa pembelajaran Seni Rupa, Seni Musik, dan Seni Tari, sehingga dalam pembelajaran guru sangat berperan penuh dalam mengajarkan seni-seni tersebut. Seni Rupa itu sendiri adalah jenis seni yang menggunakan media atau unsur-unsur rupa (visual), unsur-unsur yang dapat diindera oleh mata.

Konsep pendekatan seni dalam pendidikan adalah program yang mengharapkan anak atau siswa bisa menggambar dalam Pendidikan Seni Rupa, bisa bernyanyi dalam Pendidikan Seni musik, dan bisa menari dalam pendidikan seni tari (Syafii, 2002:1.6). Namun, seiringnya dengan perkembangan waktu pembelajaran SBdP pada bidang seni rupa tidak hanya mengharapkan siswa pandai dalam menggambar saja melainkan mengharapkan siswa lebih terampil dalam bidang seni rupa secara menyeluruh seperti pandai membuat lukisan, pandai membuat ukiran, pandai membuat patung, bahkan pandai membuat keterampilan-keterampilan lainnya. Seni kaitannya sangat erat di dalam kehidupan anak-anak bahkan orang dewasa karena seni memiliki fungsi sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media bermain, sebagai media pengembangan bakat dan sebagai media kreativitas. Kreativitas dalam Pendidikan

Seni merupakan sifat yang diletakkan pada diri manusia yang dikaitkan dengan kemampuan atau dayanya untuk mencipta.

Dalam pembelajaran Seni Rupa seharusnya siswa mengetahui dan memahami terlebih dahulu unsur-unsur yang ada di dalam seni rupa yang berupa garis, raut, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang sehingga anak lebih mudah untuk berkreaitivitas. Dengan mengetahui unsur-unsur seni yang ada, maka siswa lebih mudah untuk dapat memahami konsep atau dasar dalam pembuatan karya Seni Rupa. Selain itu guru dapat juga memberikan materi pembelajaran yang bervariasi, dengan pembelajaran yang bervariasi siswa akan merasa jauh dari kata bosan yang disebabkan oleh pembelajaran yang monoton. Pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam pengembangan kreativitasnya.

Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran SBdP dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui seni kerajinan. Seni kerajinan itu sendiri merupakan karya seni yang mengandalkan keterampilan tangan manusia yang hasilnya halus, rumit, dan rajin.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan PPL II di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 20 Kota Bengkulu pada tanggal 9 September 2013 sampai 15 Januari 2014, kelas V terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VA, VB, dan VC. Dalam pembelajaran SBdP masing-masing kelas diajarkan oleh guru kelas namun dari ketiga kelas tersebut terdapat perbedaan dalam pembelajaran pada kelas VA dan VC walaupun pembelajaran dilaksanakan kurang maksimal namun kedua guru tersebut lebih menguasai materi yang akan diajarkan dibandingkan oleh guru di

kelas VB. Di dalam pembelajaran SBdP pada kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu ditemukan beberapa kelemahan-kelemahan atau masalah di dalam pembelajaran, kelemahan atau masalah tersebut antara lain : (1) pembelajaran masih bersifat satu arah yaitu siswa sebagai obyek, (2) rendahnya minat belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran SBdP, (3) guru selalu memberikan perintah untuk menggambar bebas secara terus-menerus, (4) tidak adanya pemberian materi yang berupa 3 dimensi (3D) dan lain-lain, sedangkan guru hanya mengajarkan menggambar terus-menerus. Menggambar merupakan jenis Seni Rupa 2 dimensi (2D) sehingga menimbulkan suasana monoton dalam pembelajaran yang membuat anak merasa bosan dan kurang adanya motivasi untuk belajar, dan (5) guru kurang menguasai materi dalam mengajar SBdP sehingga guru mengalami kesulitan untuk mengajar SBdP, dan kemudian pembelajaran SBdP tidak sesuai dengan kurikulum yang diterapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui kreativitas siswa melalui pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*). Karena siswa dirasa masih banyak yang belum memahami bahkan mengetahui bagaimana proses pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*). Selain itu dengan adanya pemberian materi mengenai karya kreatif 3D *Paper Quilling* siswa dirasa akan mendapat suasana pembelajaran yang berbeda. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran SBdP materi pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* belum pernah diajarkan sehingga dapat menciptakan variasi dalam pembelajaran dan dapat juga menjadikan pembelajaran SBdP termasuk pembelajaran yang mengasyikan.

Paper Quilling itu sendiri merupakan Seni Rupa kerajinan dengan cara menggulung, sehingga *Paper Quilling* ini disebut seni menggulung kertas. Dari pernyataan tersebut peneliti akan mengangkat judul tentang “**Studi Deskriptif Pembuatan Karya Kreatif 3D (*Paper Quilling*) Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dan sejalan dengan judul penelitian, maka dibuat suatu rumusan masalah yaitu apakah dengan pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) dapat mengetahui proses dan bentuk karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) siswa pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu?

Rumusan masalah dirincikan sebagai berikut ini:

1. Bagaimana proses pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana bentuk karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) yang telah dibuat oleh siswa pada pembelajaran SBdP kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan mendeskripsikan pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu, yang meliputi proses pembuatan dan hasil karya siswa. Untuk itu, pembatasan masalah pada penelitian ini hanya mendeskripsikan pada (1) proses dalam pembuatan karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* di dalam pembelajaran SBdP, dan (2) bentuk hasil karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* yang telah dibuat oleh siswa.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pembatasan masalah penelitian, maka dibuat tujuan penelitian dalam membuat karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu.

Adapun tujuan penelitian dapat dirincikan sebagai berikut ini:

1. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran SBdP yang bermuatan proses pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu.
2. Mendeskripsikan kegiatan pembelajaran SBdP yang bermuatan bentuk karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan untuk meningkatkan wawasan dalam mengetahui kreativitas atau keilmuan yang berhubungan dengan pembuatan karya kreatif 3D Paper Quilling. Dapat juga dijadikan masukan yang positif bagi dunia pendidikan untuk lebih meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui peningkatan pembelajaran dalam mengetahui kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- (1) Menambah pengalaman yang dapat dijadikan bekal sebagai calon tenaga guru profesional.
- (2) Menambah pengetahuan dalam hal melakukan penelitian.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan kajian untuk meningkatkan kemampuan dalam pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) pada pembelajaran SBdP, sehingga diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD.

c. Bagi Siswa

- (1) Memberikan gambaran informasi kepada siswa dengan membuat karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* dapat mengetahui kemampuan dirinya dalam berkeaktivitas.
- (2) Menambah pengetahuan dalam pembelajaran SBdP supaya dapat lebih berkeaktivitas dalam membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling*

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki pembelajaran yang dilaksanakan selama ini agar lebih menjadi pembelajaran yang efektif, efisien dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Pembelajaran SBdP merupakan pendidikan seni yang paling efektif bagi pendidikan kreativitas. Pada pembelajaran SBdP guru dituntut harus mempunyai bakat seni agar pembelajaran yang dilakukan bisa berjalan dengan baik. Selain itu guru harus memahami kemana arah yang tepat untuk membawa siswanya. Arah dapat diartikan sebagai pendekatan (Syafii, 2002: 1.3-1.4).

a. Pengertian Pendidikan Seni

Pendidikan seni adalah sebuah cara atau strategi menanamkan pengetahuan dan ketrampilan, dengan cara mengkondisikan anak atau siswa menjadi kreatif, inovatif, dan mampu mengenali potensi dirinya secara khas (karakteristiknya) serta memiliki sensitivitas terhadap berbagai perubahan sosial budaya dan lingkungan (Syafii, 2002: 1.12).

Pendidikan seni dapat dikatakan sebagai kegiatan membuat manusia agar mampu bertahan hidup dan mampu menunjukkan jati dirinya dimasa depan. Maka pendidikan seni harus terus dikembangkan agar manusia dimasa yang akan datang nantinya lebih dapat berkreaitivitas dibandingkan dengan saat ini.

b. Manfaat Pendidikan Seni

Manfaat adalah berkenaan dengan sumbangan apa yang diberikan oleh pendidikan seni itu pada diri anak atau dimensi pendidikan-pendidikan itu sendiri.

Manfaat pendidikan seni bagi anak yang sejalan dengan konsep pendidikan melalui seni yakni :

1. Pendidikan Seni Sebagai Media Ekspresi

Ekspresi adalah ungkapan atau pernyataan perasaan seseorang. Perasaan itu dapat berupa hal yang menyenangkan atau menyedihkan, marah atau menyeramkan atas masalah atau hal yang dihadapi sehari-hari. Perasaan dapat juga timbul tatkala manusia berhadapan dengan benda atau alam artistik, pemandangan laut, gunung, manusia, binatang, atau tumbuh-tumbuhan yang indah. Perasaan yang muncul mungkin adalah kekaguman, ketakjuban, dan sebagainya. Berbagai ekspresi inilah yang sering mengilhami seniman dalam berkarya. Oleh karena itu terdapat ungkapan seni adalah *jiwo ketok*, atau seni adalah ekspresi (Soedarso dalam Syafii, 2002:1.13).

Sama halnya ketika siswa membuat karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) maka seni sebagai media ekspresi dimana nantinya siswa akan membuat karya seperti hewan-hewan atau tumbuhan, itu mengekspresikan bahwa siswa memiliki kekaguman terhadap tokoh atau objek karya yang mereka buat.

2. Pendidikan Seni Sebagai Media Komunikasi

Fungsi pendidikan seni sebagai media komunikasi ini terkait dengan fungsi media ekspresi. Artinya karya-karya yang diungkapkan itu dikomunikasikan kepada orang lain. (Syafii, 2002: 1.14)

Banyak pengalaman atau kemampuan anak yang dapat dikomunikasikan melalui karya seni. Dengan kata lain pengalaman anak atau kemampuan itu diceritakan kepada orang lain. Media itu dapat melalui lagu, tari, atau seni rupa.

Dengan lagu anak mungkin dapat cerita tentang adik atau mainan yang lucu. Melalui gambar mungkin anak dapat bercerita tentang pengalamannya ketika berlibur. Pengalaman-pengalaman ini juga dapat disampaikan melalui gerakan-gerakan yang menarik dalam tari. Tidak hanya itu saja melalui penggunaan karya kreatif 3D (*paper quilling*) siswa juga bisa berkomunikasi, dengan karya sebagai media layaknya seperti pertunjukan wayang.

3. Fungsi Pendidikan Seni Sebagai Media Bermain

Bermain merupakan dunia anak. Anak-anak memerlukan kegiatan yang bersifat rekreatif yang menyenangkan bagi pertumbuhannya jiwanya. Kegiatan bermain sekaligus menjadi penyeimbang dan penyelaras atas perkembangan fisik dan psikologis anak. Perkembangan psikologis yang antara lain kognitif, sosial, moral, dan bakat juga perlu penyaluran dan sarana pengembangan. Sarana atau media untuk itu adalah bermain (Syafii, 2002: 1.15).

Pendidikan seni yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, atau pendidikan seni lainnya dapat digunakan sebagai sarana bermain bagi anak sebagaimana yang disebut di atas. Bagi anak pendidikan seni juga dapat dikatakan sebagai pendidikan rekreatif, artinya bentuk pendidikan yang dapat menghibur atau menyenangkan hatinya. Oleh karena itu pada pihak guru harus dapat menciptakan aktivitas bermain melalui pendidikan seni itu, baik melalui pola-pola permainan yang telah ada maupun pola permainan yang dikembangkan sendiri.

Dalam penelitian ini nantinya siswa akan diajak belajar sambil bermain agar pembelajaran nantinya tidak membosankan. Jadi, seni sebagai media bermain nantinya akan diberi kesempatan untuk menyampaikan apa yang telah mereka

buat, kemudian untuk menentukan siapa yang mempresentasikan hasil karyanya kedepan, akan dilakukan permainan melalui lagu dan *stick* berjalan.

4. Pendidikan Seni Sebagai Media Pengembangan Bakat

Setiap anak memiliki potensi atau kemampuan, inilah yang perlu diberi tempat untuk pengembangannya di sekolah melalui pembelajaran SBdP. Upaya yang efektif dalam pengembangan bakat yakni melalui pendidikan seni. Melalui pendidikan seni ini anak-anak dapat beraktivitas menggambar, melukis, mematung, menyanyi, memainkan instrumen, atau menari sehingga anak menjadi memiliki keterampilan-keterampilan di bidang seni dan kemudian bakat yang dimiliki anak menjadi berkembang (Syafii, 2002:1.16).

Seni sebagai media pengembangan bakat nantinya akan tampak di dalam penelitian ini karena kondisi sebelumnya yang terdapat di sekolah pada pembelajaran SBdP, siswa hanya mengembangkan bakat dirinya dalam seni 2D. Hal ini disebabkan karena guru yang hanya memberi perintah untuk menggambar sesuka hati, dengan demikian melalui penelitian ini siswa akan diajarkan dalam pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) sehingga secara tidak langsung bakat siswa akan berkembang karena mereka mendapatkan pengetahuan baru dalam seni.

5. Pendidikan Seni Sebagai Media Kreativitas

Kreatif merupakan sifat yang dilekatkan pada diri manusia yang dikaitkan dengan kemampuan atau dayanya untuk mencipta. Dengan demikian, sebagaimana dalam bakat, setiap orang sejak dilahirkan memiliki kreatif, hanya kadarnya bervariasi antara individu satu dengan yang lain. Seseorang dapat

memiliki kreativitas yang lebih tinggi atau rendah dibandingkan dengan orang lain. Seringkali kreativitas diartikan sebagai kelenturan atau kelincahan dalam berpikir, kelancaran dalam mengemukakan pendapat, kemampuan untuk memunculkan gagasan-gagasan baru yang berbeda dengan orang lain (Syafii, 2002:1.16-1.17).

Meskipun kreativitas dinyatakan sebagai faktor bawaan, tidak berarti mengabaikan adanya pengaruh lingkungan, salah satunya adalah lingkungan pendidikan. Dengan demikian, melalui pendidikan seni anak dapat diarahkan dan dikembangkan sifat-sifat kreatifnya. seperti dalam pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*) siswa dituntut untuk berkreativitas semaksimal mungkin agar hasil karya yang telah mereka buat akan lebih baik dan indah. kreatif dalam pembuatan karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* yaitu dapat membuat karya yang sesuai dengan fungsinya. Fungsi karya kreatif 3D *Paper Quilling* yaitu sebagai hiasan, hiasan itu sendiri adalah benda yang mempunyai nilai keindahan yang dapat dinikmati atau dirasakan keberadaannya. Selain itu, siswa dapat berpikir dari abstrak dan akan diubah menjadi nyata pada sebuah karya.

c. Karakteristik Pendidikan Seni

1. Perkembangan Psikologis Anak SD

Anak usia sekolah, yakni usia 6 sampai 13 tahun, sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian. Pada masa ini secara relatif anak lebih mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya. Masa intelektual terbagi menjadi dua fase yakni fase masa kelas rendah SD (6-9 tahun) dan fase masa kelas tinggi SD (9-13 tahun).

Pada masa usia kelas rendah ini menunjukkan sifat-sifat antara lain sebagai berikut. (1) adanya korelasi yang tinggi antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah, oleh karena itu kebutuhan biologis perlu pemenuhan secara layak; (2) sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional; (3) ada kecenderungan memuji diri sendiri; (4) suka membandingkan dirinya dengan anak lain; (5) kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting; dan (6) terutama pada usia 6-8 tahun anak menghendaki nilai-nilai yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Pada usia kelas tinggi menunjukkan sifat-sifat antara lain (1) adanya perhatian kepada kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit; (2) amat realistis, ingin tahu, ingin belajar; (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal atau masa pelajaran khusus; (4) sampai kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, dan sesudahnya anak menghadapi tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri; (5) nilai telah dipandang sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi di sekolah; dan (6) gemar membentuk kelompok sebaya untuk dapat bermain-main bersama (Syafii, 2002: 1.30-1.31).

2. Model Pendidikan Seni dan Kerajinan

Berdasarkan karakteristik anak usia SD dapat dipilih beberapa model pendidikan seni yang relevan yakni:

a. Model Bermain.

Dengan model bermain, pendidikan seni dan kerajinan lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan bagi anak. Suasana bermain dalam kerangka belajar seni adalah upaya penciptaan suasana yang rileks, bebas terkendali, tanpa tekanan atau paksaan dalam belajar. Dalam artian anak juga diberikan kebebasan dalam mengembangkan ide, teknik atau cara yang disenangi anak (Syafii, 2002: 1.32-1.33).

b. Model Pendidikan Kreatif

Model pendidikan kreatif ditujukan untuk penciptaan proses belajar yang kreatif, kreatif dalam hal ini adalah bagi guru untuk dapat menciptakan iklim pembelajaran yang merangsang kreativitas siswa. sehingga guru dalam pembelajaran harus dapat : (1) menciptakan suasana sehingga anak memiliki dorongan ingin tahu yang sangat besar, (2) merangsang anak memunculkan banyak gagasan, (3) memberikan kelonggaran atau suasana kebebasan, (4) menciptakan kesempatan sehingga rasa keindahan dan ekspresinya dapat terungkap (5) memberikan aktivitas yang imajinatif, orisinal dan tidak terpengaruh orang lain, (6) mengembangkan berbagai alternatif strategi pembelajaran (7) bertindak sebagai fasilitator, dan (8) mengembangkan suasana pembelajaran yang berorientasi pada proses daripada pada hasil (Syafii, 2002:1.33-1.34).

c. Model Pendidikan Integratif

Pendidikan integratif merupakan usaha pendidikan dengan cara menggabungkan atau mengkombinasikan dua mata pelajaran yang terpisah (Syafii, 2002: 1.34). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan melalui seni, seperti menggabungkan pelajaran matematika pada kelas rendah dalam materi penjumlahan anak lebih mudah menangkap informasi yang diberikan guru secara *visual*, sehingga guru melakukan penjumlahan dengan menggunakan bantuan gambar. Misalnya penjumlahan $2 + 3$ maka guru akan menggambar 2 buah apel dan di tambah dengan gambar 3 buah apel.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran SBdP

Ruang Lingkup yang dijelaskan disini mengadopsi pada ruang lingkup seni dan kerajinan tangan (Syafii, 2002:1.22). Berdasarkan beberapa pandangan para ahli tujuan pendidikan seni dan kerajinan di sekolah terutama dalam hal penanaman nilai estetis melalui pengalaman kreatif dan apresiatif.

Menurut Lenderman dan Linderman dalam Syafii (2002:1.22) bahwa pendidikan seni sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Pengalaman perseptual diberikan melalui proses berpikir, penciptaan, imajinasi, dan ekspresi kreatif. Pengalaman kultural dapat diperoleh siswa melalui kegiatan mempelajari dan memahami bentuk-bentuk peninggalan seni masa lampau maupun saat ini. Sementara pengalaman artistik dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan dan karya siswa dalam menggunakan media seni dan menghargai (apresiasi) seni.

Pernyataan kalimat yang berbeda Eisner dalam Syafii (2002:1.22) menyebut bahwa dalam belajar artistik (seni) terdapat tiga aspek yang utama yakni kemampuan produktif, kritis, dan kultural. Pengalaman produktif berkenaan dengan kegiatan penciptaan, pengalaman kritis berkenaan kegiatan pemahaman, dan pengalaman kultural berkenaan dengan kegiatan apresiasi.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa belajar artistik dalam hal ini adalah pendidikan Seni Rupa dan kerajinan adalah berkenaan dengan bagaimana siswa belajar memahami kejadian-kejadian seni, belajar mengamati dan menghargai seni, dan belajar berkreasi untuk membuat bentuk atau karya seni yang memiliki karakteristik.

Berkaitan dengan tujuan-tujuan sebagaimana yang dikemukakan di atas, sesungguhnya secara ideal ruang lingkup pendidikan seni rupa meliputi aspek sebagai berikut:

1. Pengetahuan Seni

Pengetahuan seni adalah berkaitan dengan telaah kritis terhadap seni itu sendiri. Pada ruang lingkup ini pengetahuan tentang karakteristik seni sehingga berbeda dengan seni yang lain juga perlu dipahami oleh siswa. Pembahasan karakteristik berkenaan dengan jenis, bahan, alat dan teknik, unsur, prinsip desain, dan corak. Sejarah seni juga merupakan aspek yang berkaitan dengan pengetahuan seni rupa walaupun di dalamnya juga memuat pengalaman apresiatif (Syafii,2002: 1.23). Selain itu dengan melakukan pembelajaran SBdP dengan membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling* siswa mendapatkan pengetahuan seni, karena sebelumnya siswa belum mengetahui apa itu *Paper Quilling*.

2. Apresiasi Seni

Ruang lingkup kegiatan apresiasi berkaitan dengan respons siswa atas karya orang lain. Karya seniman atau karya teman-teman sekelas atau di sekolah. Melalui kegiatan apresiasi, siswa dapat menghargai karya orang lain dan memperoleh pemahaman tentang kejadian-kejadian yang direkam dalam karya seni (Syafii,2002: 1.23).

Kegiatan apresiasi dapat dilakukan pada waktu responsi atas karya yang telah dihasilkan oleh anak, melalui pajangan kelas atau melalui presentasi hasil karya. Kegiatan apresiasi yang telah disebutkan adalah apresiasi yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan apresiasi juga dapat dilakukan di luar kelas, misalnya dengan kunjungan pameran, museum, taman budaya, sanggar kesenian, dan tempat-tempat peninggalan bersejarah seperti Benteng Malabrough.

3. Pengalaman Kreatif

Ruang lingkup pengalaman kreatif berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau pembuatan karya seni dan kerajinan berlangsung (Syafii,2002: 1.24).

Melalui pembuatan karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* siswa akan mempunyai pengalaman baru yang membuat dirinya menjadi manusia yang kreatif karena pada proses atau pengalaman kreatif ini berkaitan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan dan penguasaan media, dan penguasaan teknik.

2. Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

Seni Rupa adalah jenis seni yang menggunakan media atau unsur-unsur rupa (visual), unsur-unsur yang dapat diindera oleh mata (Syafii, 2002: 2.3). Seni senantiasa berkaitan dengan dunia keindahan. Sesuatu yang dapat mendatangkan kesenangan, kenyamanan, dan kepuasan bagi seseorang. Oleh karena itu keindahan dalam seni sering ditangkap secara subjektif oleh seseorang. Namun demikian, dalam kerangka normatif terdapat acuan-acuan guna menentukan indah atau tidaknya suatu karya seni. Dengan demikian, dapat ditegaskan seni adalah aktivitas manusia yang mendatangkan keindahan.

Seni rupa adalah salah satu cabang seni selain dari seni musik dan seni tari. Seni Rupa merupakan seni yang memanfaatkan unsur rupa. Dengan kata lain Seni Rupa adalah karya seni yang ada rupanya, dapat diindera dengan mata. Pada batas-batas tertentu dalam karya Seni Rupa kita juga dapat menikmati dengan perabaan, misalnya dalam seni patung. Sebagai cabang seni, Seni Rupa lebih berorientasi pada produk, benda atau barang oleh karena itu keunggulan karya seni rupa adalah dapat dinikmati dalam waktu yang lama atau berulang.

Berbagai jenis karya seni rupa sering diklasifikasi berdasarkan dimensi atau matra, fungsi atau pemanfaatan, dan corak atau aliran. Berdasarkan dimensi atau matranya seni rupa dapat diklasifikasi ke dalam seni rupa dua dimensi (Dwi Matra) dan tiga dimensi (Tri Matra). Berdasarkan fungsinya seni rupa dibedakan atas seni rupa murni (*Fine Art*), dan seni rupa terapan (*Applied Art*). Berdasarkan

corak atau aliran lazim dibedakan atas seni rupa tradisional atau modern, *Representatif* atau *Non Representatif* (Syafii, 2002: 2.4)

Karya Seni Rupa 2D (dwi matra) adalah jenis karya seni rupa yang penampilannya hanya memerlukan dua ukuran (matra), yakni panjang dan lebar. Oleh karena itu dalam karya Seni Rupa 2D hanya mengenal luas permukaan. karya Seni Rupa 2D hanya mungkin dapat dinikmati dari satu arah, yakni depan. Karya-karya seni rupa yang hanya dapat dinikmati dari satu arah saja walaupun memiliki ketebalan misalnya dalam seni relief rendah atau kolase, tetap diklasifikasi ke dalam Seni Rupa 2D.

Karya Seni Rupa 3D (tri matra) adalah jenis karya Seni Rupa yang ditentukan oleh tiga ukuran, yakni panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni Seni Rupa 3D ini memiliki massa, atau meruang. Oleh karena itu karya seni rupa memungkinkan dinikmati dari berbagai arah.

Seni Rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata hanya untuk kepentingan hiasan saja. Dengan kata lain jenis karya Seni Rupa murni diciptakan hanya untuk pemenuhan kebutuhan estetis semata. Seni lukis, patung atau jenis karya seni rupa lainnya yang dimanfaatkan untuk hiasan rumah tergolong Seni Rupa murni.

Sementara itu jenis karya Seni Rupa yang diciptakan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetis akan tetapi juga memenuhi kebutuhan praktis manusia tergolong Seni Rupa pakai atau terapan (*Applied Art*). Contoh yang tergolong Seni Rupa terapan ini adalah seni reklame dan ilustrasi. Secara tegas kita memang kesulitan menetapkan jenis karya Seni Rupa itu tergolong Seni Rupa murni atau terapan,

oleh karena harus dilihat dulu hubungannya dengan kebutuhan manusia. Misalnya seni batik yang dimanfaatkan untuk pakaian tergolong Seni Rupa terapan, akan tetapi jika batik itu dimanfaatkan untuk hiasan (misalnya pada lukisan batik) maka akan tergolong Seni Rupa murni.

Secara sederhana corak karya Seni Rupa dapat diklasifikasi ke dalam Seni Rupa tradisional dan modern. Karya Seni Rupa tradisional menunjuk pada karya Seni Rupa yang berkembang pada masyarakat secara turun temurun, dari generasi ke generasi. Karya Seni Rupa ini umumnya relatif tetap dalam tema maupun teknik oleh karenanya sering disebut Seni Rupa konvensional, kaya akan ornamen dan bersifat dekoratif. Seni kerajinan umumnya berkecenderungan sebagai Seni Rupa tradisional.

Karya Seni Rupa modern di lain pihak adalah jenis karya Seni Rupa yang senantiasa mencari peluang-peluang perubahan untuk senantiasa menciptakan hal-hal baru. Oleh karena itu unsur kreativitas, orisinalitas senantiasa melekat pada kata Seni Rupa modern yang disebut juga Seni Rupa nonkonvensional. Pengulangan tema atau isi karya seni, tidak terjadi sebagaimana dalam Seni Rupa tradisional. Karya-karya Seni Rupa yang diciptakan oleh para seniman tergolong pada Seni Rupa modern.

Berdasarkan tema, isi atau objek yang ditampilkan dalam karya Seni Rupa dapat dipilah menjadi dua, yakni karya Seni Rupa *representatif* dan *non representatif*. Karya Seni Rupa yang *representatif* artinya tema, isi atau objek itu menghadirkan kembali suasana alam. Sementara yang *non representatif* adalah

jika pada karya Seni Rupa itu tema, isi, atau objek yang ditampilkan tidak sama sekali menghadirkan suasana alam (Syafii,2002: 2.4-2.6).

Dengan demikian, pembuatan karya karya kreatif *3D Paper Quilling* berdasarkan klasifikasinya yaitu 3D karena karya ini memiliki 3 ukuran (panjang, lebar, dan tinggi) selain itu memiliki massa atau meruang. Sedangkan berdasarkan fungsinya karya *Paper Quilling* tergolong pada Seni Rupa murni, karena karya ini hanya memiliki fungsi hiasan semata saja. Kemudian berdasarkan coraknya karya *Paper Quilling* tergolong karya yang memiliki corak modern karena pembuatan karya ini mencari peluang-peluang perubahan agar menghasilkan karya yang baru. Berdasarkan tema, karya *Paper Quilling* bisa dilihat dari bentuk karya yang dibuat jika karya berbentuk tumbuhan atau bunga bisa dikatakan *representatif* sedangkan karya yang memiliki tema yang tidak menghadirkan suasana alam seperti gelas dikatakan sebagai tema *non representatif*.

b. Jenis Karya Seni Rupa

Untuk memudahkan penyebutan berbagai karya Seni Rupa lazim diklasifikasi antara lain ke dalam seni gambar, lukis, patung, grafis, desain grafis, dan kerajinan. Adapun fenomena karya Seni Rupa yang muncul pada masa kini yang disebut sebagai seni instalasi dan seni multi media lainnya. Dari beberapa jenis karya Seni Rupa yang telah disebutkan terdapat Seni Rupa kerajinan.

Seni kerajinan sering dipisahkan dengan seni kriya. Kedua-duanya menitikberatkan keterampilan tangan manusia dengan ciri fisik karya menekankan pada kerumitan dan kehalusan. Pemisahan antara seni kerajinan dan seni kriya disebabkan adanya pandangan bahwa seni kerajinan adalah produk yang

berkembang pada masyarakat kebanyakan atau rakyat dan diproduksi secara masal serta menitikberatkan pada fungsi, sementara seni kriya adalah produk yang awalnya berkembang di lingkungan istana atau diciptakan/digagas oleh para seniman dan tidak dibuat secara masal serta menitikberatkan pada kepentingan estetis. Namun demikian, pemisahan antara keduanya saat ini sulit dilakukan, oleh karena secara fisik dan teknis seni kerajinan dan kriya sama. Tegasnya seni kerajinan dan seni kriya dapat dianggap memiliki pengertian yang sama.

Seni kerajinan sangat berkembang di masyarakat kita, oleh karena seni kerajinan sering dimanfaatkan untuk kepentingan praktis sehari-hari, cinderamata, dan juga hiasan, sehingga menjangkau sebagian besar kebutuhan estetis manusia (Syafii,2002: 2.25).

Dari berbagai jenis-jenis Seni Rupa yang ada akan dibahas di dalam penelitian ini adalah jenis Seni Rupa kerajinan yang digolongkan seni menggulung kertas, yang berguna sebagai hiasan atau cinderamata. Pada penelitian ini nantinya siswa akan membuat seni kerajinan berupa karya kreatif 3D dengan teknik *Paper Quilling*. Seni menggulung kertas atau *Paper Quilling* adalah seni yang menitikberatkan pada ketelitian dan kerajinan siswa dalam membuat karya karena jika siswa tidak teliti dalam membuat karya maka tidak akan timbul prinsip keseimbangan dalam membuat karya, hal ini disebabkan karena ukuran yang berbeda atau salah.

c. Unsur-unsur Seni Rupa

Bagi orang atau kelompok yang memandang sesuatu secara total, menyeluruh atau holistik tidak tertarik kepada pembahasan tentang unsur, oleh karena unsur

adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem. Bagi kelompok ini lebih tertarik kepada prinsip apakah karya Seni Rupa itu secara keseluruhan enak dilihat atau tidak. Akan tetapi bagi orang atau kelompok pragmatis, formal, atau struktural akan menyatakan enak tidaknya suatu karya Seni Rupa dinikmati adalah adanya unsur-unsur yang membentuknya (Syafii, 2002: 2.37).

Adapun beberapa unsur-unsur Seni Rupa yakni:

1. Garis

“Garis dikatakan sebagai unsur yang paling elementer dibidang Seni Rupa. Dengan hanya meletakkan posisi mata pensil di alas kertas dan selanjutnya digerakkan, maka jejak mata pensil itu akan menghasilkan garis (Syafii,2002: 2.37).”

Di dalam seni lukis atau patung dan *Paper Quilling* mungkin saja tidak ditemukan unsur garis secara aktual. Garis dalam lukis, patung, dan *Paper Quilling* mungkin saja bersifat maya atau kesan saja. Misalnya garis yang ditimbulkan oleh pertemuan dua permukaan atau bidang warna pada lukis, dan batas keliling suatu bentuk dalam patung dan *Paper Quilling*.

2. Raut

“Raut adalah tampang, potongan, bentuk suatu objek. Raut dapat terbentuk dari unsur garis yang melingkup dengan keluasan tertentu sehingga membentuk bidang. Dalam pengertian yang lain raut sering dipahami atau dikenali sebagai bidang atau bentuk. Kondisi raut dapat pipih dan datar seperti bidang akan tetapi dapat juga menggumpal atau bervolum/ memiliki massa (Syafii,2002: 2.38).”

Dalam *Paper Quilling* atau karya-karya 3D lainnya. Penampilan raut dapat berwujud sebagai 1) raut geometris seperti segitiga, persegi atau lingkaran, (2) raut organis atau biomorfis yakni raut yang terbentuk dari lengkungan-lengkungan

bebas; (3) raut bersudut yakni raut yang terbentuk dengan banyak sudut dan berkontur garis zigzag, dan (4) raut tak beraturan adalah jenis raut yang terbentuk secara kebetulan seperti tumpahan atau semburan cat, sapuan kuas secara spontan atau gurnpalan tanah liat kering yang terbentuk secara alamiah.

3. Warna

Warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa bagi terciptanya karya seni. Dengan warna dapat ditampilkan karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan.

Dengan warna seseorang dapat merasakan kualitas dari suatu objek. Garis atau raut yang sama dapat memiliki kualitas yang berbeda jika pada objek itu, memiliki warna yang berbeda. Garis lurus hitam akan berbeda kualitasnya dengan tarikan garis merah, kuning atau biru (Syafii,2002: 2.39- 2.40).

Warna pada karya kreatif 3D *Paper Quilling* sangat penting, karena dengan adanya pemilihan warna yang tepat dapat membuat karya menjadi menarik yang akan menunjukkan sebuah karya sesuai dengan fungsinya yaitu karya berfungsi sebagai hiasan yang menarik dan indah.

Warna dalam *Paper Quilling* tidak dapat menggunakan eksperimen seperti pencampuran warna karena pada pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* sudah menggunakan kertas warna, berbeda dengan pembuatan karya 2D seperti menggambar atau melukis perlu menggunakan eksperimen pencampuran warna.

4. Tekstur

“Tekstur adalah sifat atau kualitas permukaan. Oleh karena itu tekstur bisa halus, licin, kasar, berkerut dan sebagainya. Tegasnya tekstur tidak hanya permukaan yang kasar atau berkerut. Diberbagai jenis karya seni rupa tekstur mengambil peran sebagai penentu atau pembeda dari raut. Raut yang sama

(persegi atau bulat) akan berbeda kualitasnya jika yang satu licin dan yang lainnya kasar, dan sebagainya (Syafii,2002: 2.42).”

Jika kita menikmati suatu karya hanya dengan menggunakan mata akan mendapatkan kesan mungkin objek itu memiliki sifat halus atau kasar yang disebut sebagai tekstur visual. Akan tetapi jika kita menikmati suatu karya itu dengan menggunakan mata dan sekaligus perabaan maka kita akan menemukan tekstur taktil. Berkaitan dengan tidak selamanya ada kesesuaian kualitas bahan dengan yang ditangkap dengan rabaan dan mata, maka sering kali dibedakan atas tekstur semu dan nyata. Pada tekstur semu atau ilusi kesan yang diperoleh mata tidak sama dengan kesan yang ditangkap perabaan. Tekstur nyata atau aktual adalah kesan kualitas yang ditangkap oleh mata adalah sama yang diperoleh dari perabaan.

Tekstur pada karya kreatif 3D *Paper Quilling* halus atau kasarnya suatu karya bergantung pada gulungan kertas dan ukuran kertas yang dipotong, jika ukuran kertas yang dipotong tidak sama besar maka akan menghasilkan tekstur yang panjang. Sama halnya jika gulungan kertas yang dibuat tidak rapi maka tekstur juga akan kasar.

5. Ruang

“Unsur ruang tampaknya lebih berurusan dengan bangun yang tiga dimensi. Dalam pengertian sehari-hari ruang diartikan sebagai hal yang melingkupi sesuatu atau rongga yang berbatas atau terlingkung oleh bidang, misalnya kamar yang kita tempati ditentukan oleh empat bidang dinding. Dalam pengertian yang kedua ruang adalah rongga yang tidak terbatas, tempat segala yang ada. Alam semesta adalah termasuk pengertian yang kedua (Syafii,2002: 2.43).”

Penggunaan unsur ruang dalam karya kreatif 3D *Paper Quilling*, dapat ditinjau dari luas atau sempit, jauh atau dekat, cekung atau timbul, padat atau

berongga. Ruang dalam *Paper Quilling* tampil secara nyata. sehingga pada karya kreatif 3D *Paper Quilling* ruang yang dimaksud adalah tempat segala yang ada atau alam semesta.

6. Gelap Terang

Gelap terang adalah berkaitan dengan cahaya, artinya bidang gelap berarti tidak terkena cahaya, dan yang terang adalah bidang yang terkena cahaya. Kualitas goresan pensil yang keras dan tebal akan memberikan kesan gelap sementara yang ringan-ringan saja akan memberikan kesan yang lebih terang. Warna kuning akan memberikan kesan terang sementara warna coklat akan memberikan kesan yang lebih gelap, dan sebagainya. Oleh karena itu unsur gelap terang dapat ditimbulkan oleh nada garis atau warna yang digunakan.

Gelap terang dalam gambar dapat dicapai melalui upaya teknik arsir, yaitu teknik mengatur jarak atau tingkat kerapatan suatu garis atau titik. Semakin rapat akan menghasilkan kesan semakin gelap dan semakin berjarak akan semakin terang (Syafii,2002: 2.44).

Pada karya kreatif 3D *Paper Quilling* gelap terang lebih disebabkan oleh permainan raut dan ruang sehingga menampilkan gelap terang. Oleh karena itu pada *Paper Quilling* dapat diperoleh kesan gelap terang yang secara nyata dipengaruhi oleh sumber cahaya. Disamping itu pada *Paper Quilling*, gelap terangnya juga dapat ditimbulkan oleh warna yang digunakan.

Jadi, dari beberapa jenis unsur-unsur seni rupa yang telah dijelaskan di atas terdapat seluruhnya di dalam karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* walaupun ada beberapa unsur yang kurang nyata dapat dirasakan. Pada unsur garis dalam karya

ini tidak begitu nampak untuk dinikmati karena unsur garis dalam karya kreatif 3D bersifat maya atau kesan saja, lalu raut pada karya bisa dirasakan secara nyata karena raut itu sendiri yaitu bidang atau bentuk, karya kreatif 3D ini memiliki bidang atau bentuk sesuai karya yang telah dibuat. Begitupun juga dengan warna hal ini bisa dirasakan atau dinikmati secara nyata karena karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* ini menggunakan kertas warna sehingga membuat karya menjadi menarik dan menyenangkan. Tekstur dalam karya ini bisa dirasakan secara nyata dengan perabaan. Dengan melakukan perabaan kita bisa merasakan langsung apakah karya ini memiliki tekstur yang halus atau kasar, halus atau kasarnya tekstur karya ini tergantung dari kerapian dalam membuat karya tersebut. Selain itu, unsur Seni Rupa adalah ruang, ruang dalam karya ini bisa tampak saat karya ini berupa gelas dan lain-lain yang memiliki ruang sedangkan pada unsur Seni Rupa yang terakhir yaitu gelap terang kurang bisa dinikmati karena gelap terang dalam karya kreatif 3D dipengaruhi oleh cahaya langsung. Lain halnya pada karya 2D bisa dilakukan dengan teknik arsir.

d. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Selain unsur-unsur Seni Rupa yang digunakan sebagai pedoman pembuatan karya, tidak kalah penting juga prinsip-prinsip dalam pembuatan karya Seni Rupa.

Prinsip atau asas memiliki arti sesuatu yang dipakai sebagai pokok pendirian. Maka prinsip desain dalam kaitannya dengan proses penciptaan karya Seni Rupa merupakan suatu pedoman atau patokan yang perlu dipertimbangkan oleh perupa.

Adapun beberapa prinsip-prinsip Seni Rupa yakni:

1. Prinsip Kesatuan

Kesatuan merupakan basis dari prinsip susunan dari unsur-unsur rupa. Unsur rupa yang meliputi garis raut, warna, tekstur, ruang dan cahaya harus menyatu baik dalam bentuk (fisik visual) dan tema (isi). Untuk memperoleh kesan kesatuan atau lazim disebut juga *unity* memerlukan prinsip keseimbangan, irama, proporsi, penekanan dan keselarasan. Oleh karena itu kesatuan sesungguhnya mendasari semua prinsip yang ada.

Dalam penerapannya pada bidang karya seni rupa prinsip kesatuan ini menekankan pengaturan objek atau komponen objek secara berdekatan atau penggerombolan unsur atau bagian-bagian. Sehingga kesatuan lebih menekankan pada kualitas hubungan antara bagian-bagian karena persatuan terbentuk dari adanya bagian-bagian. Dengan kata lain Seni Rupa secara kualitatif bagian atau unsurnya telah menyatu. Bagian yang satu dengan bagian yang lainnya saling terikat, saling menentukan, mendukung dan sistematis membentuk suatu kebulatan utuh karya seni sehingga tidak memerlukan penambahan atau pengurangan unsur-unsur atau bagian (Syafii,2002: 2.50- 2.51).

2. Prinsip Keseimbangan

“Keseimbangan (*Balance*) berkaitan dengan bobot. Dalam karya-karya seni Seni Rupa dimensi misalnya gambar atau lukis penerapan prinsip keseimbangan ini lebih menekankan pada bobot secara kualitatif atau disebut juga bobot visual, artinya berat ringannya objek hanya dirasakan (Syafii,2002: 2. 51).”

Prinsip keseimbangan dalam karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* harus sangat diperhatikan karena karya yang dibuat harus bisa berdiri. Jika karya *Paper Quilling* tidak seimbang antara satu dengan yang lainnya akan terjadi kesenjangan misalnya karya *Paper Quilling* yang berbentuk burung, pada bagian kedua sayap

memiliki ukuran yang tidak sama besarnya, maka akan membuat karya kurang menarik dan tidak bisa dinikmati sebagaimana mestinya.

3. Prinsip Irama

Prinsip irama ditimbulkan dari kesan gerak dan unsur yang melekat pada karya seni. Sifat atau kesan dari irama dapat lemah lembut, keras atau lunak secara teratur. Irama dalam karya seni dapat timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan (Syafii,2002: 2.53-2.54).

Dengan demikian irama dalam karya seni rupa terjadi dari pengaturan unsur-unsur rupa baik garis, raut, warna, tekstur, ruang dan gelap terang secara berulang. Irama pengulangan atau disebut irama *repetitif* dapat tercipta hanya dengan mengulang-ulang unsur yang sama bentuk, ukuran dan warnanya. Oleh karena pengulangan yang dilakukan dengan pergantian lazim disebut sebagai irama alternatif.

Irama yang dicapai dengan perubahan ukuran atau disebut juga dengan irama *progresif* dicapai dengan membuat perubahan unsur secara bertingkat. Irama *progresif* tampak lebih dinamis karena perubahan dan perkembangan unsur-unsurnya yang tidak selamanya tetap. Pada karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* irama yang digunakan bisa *repetitif* bisa juga bersifat *progresif* bergantung pada kepantasan sebuah karya untuk menggunakan irama, misalnya jika membuat daun dalam sebuah tangkai bunga maka akan menggunakan irama *repetitif* sedangkan irama *progresif* dapat tunjukan pada pembuatan anggota badan kuda, karena ukuran antara anggota badan satu dengan anggota badan lainnya memiliki ukuran yang berbeda namun masih dalam bentuk yang sama.

4. Prinsip Penekanan

“Prinsip penekanan disebut juga prinsip dominasi dimana dalam karya Seni Rupa dapat dicapai melalui berbagai alternatif. Penempatan bagian dominasi dalam karya Seni Rupa tidak harus di tengah. Memang, posisi tengah lebih menunjukkan kestabilan, mudah ditangkap mata karena kecenderungan mata memang demikian (Syafii,2002: 2.55).”

Prinsip dominasi pada karya kreatif 3D *Paper Quilling* bergantung dengan ruang yang ditentukan, karena dengan penempatan yang tepat akan membuat karya semakin indah. Yang paling penting dipertimbangkan adalah prinsip dominasi ini jangan sampai menghilangkan kesan menyatunya unsur-unsur.

5. Prinsip Proporsi

“Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian yang satu dengan bagian yang lain, oleh karena itu disebut juga prinsip perbandingan. Prinsip proporsi berkenaan dengan pertimbangan besar kecil, luas sempit, panjang pendek, atau tinggi rendahnya bagian satu dengan bagian lainnya (Syafii,2002: 2.56).”

Dalam Seni Rupa prinsip proporsi ini digunakan untuk mempertimbangkan perbandingan, membandingkan karya kreatif 3D *Paper Quilling* dengan ruang yang ditempati. Dapat ditegaskan kembali bahwa prinsip perbandingan lebih menekankan pada variasi atau keragaman ukuran unsur yang satu dengan yang lain akan tetapi tetap dalam satu kesatuan, perbandingan itu bisa saja secara aktual, atau dapat dilakukan upaya-upaya penyimpangan

6. Prinsip Keselarasan

Prinsip keselarasan lazim disebut juga dengan prinsip harmoni atau keserasian. Sesuatu yang selaras, harmonis, dan serasi adalah timbul dengan adanya kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Demikian juga dalam karya seni rupa, prinsip keselarasan ini dapat dibuat dengan cara menata unsur yang mungkin sama, sesuai, dan tidak ada yang berbeda secara mencolok.

Di samping menata bentuk atau raut yang sama atau sesuai, keselarasan dapat menunjuk pada kesesuaian warna tekstur dan unsur-unsur lainnya (Syafii,2002: 2.56).

e. Tujuan Pendidikan Seni Rupa di SD

Tujuan pendidikan Seni Rupa di sekolah adalah melanjutkan dan mengembangkan kesanggupan berkarya maupun pengetahuan Seni Rupa yang telah dimiliki anak sebelum memasuki sekolah. Ketika masuk SD, siswa telah memiliki sedikit daya sensitivitas dan kreativitas. Hal ini perlu diperhatikan dan dikembangkan oleh guru, dengan memberikan kesempatan yang leluasa kepada siswa dalam mencipta karya Seni Rupa sebagai pernyataan ekspresinya.

Nilai-nilai dan pentingnya pendidikan Seni Rupa bagi siswa terdapat pada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Sasaran yang umum dikenal yang sering dibahas dalam kalangan pendidikan adalah pendidikan Seni Rupa bertujuan mengembangkan bakat seni, menghasilkan karya, mengembangkan kreativitas dan aspek-aspek pribadi, apresiasi seni, perubahan persepsi, dan pengalaman estetis.

1. Mengembangkan Bakat Seni

Setiap siswa memiliki bakat sejak lahir. Sering diungkapkan kata-kata “bakat terpendam”. Bakat siswa selalu berbeda, begitu juga kadarnya. Dalam pendidikan diusahakan bakat-bakat tersebut digali, ditemukan kemudian dikembangkan. Mengembangkan bakat-bakat yang telah dimiliki oleh siswa yang dilakukan melalui pendidikan dapat tumbuh dan menuju arah yang baik. Harapan akhir siswa menjadi seniman yang sesuai dengan bakatnya (Muharam, 1992:25).

Dengan pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* melalui pembelajaran SBdP di sekolah akan turut mengembangkan bakat siswa khususnya dalam pengembangan kreativitas dalam membuat karya 3D.

2. Pengembangan persepsi

“Persepsi adalah pengembangan yang konsisten dari bagian pandangan seorang anak. Karena itu kemampuan berpersepsi menjadi sasaran dalam pendidikan. Pandangan seorang anak sendiri dimulai dari suatu penghayatan (Muharam, 1992:26).”

Persepsi dalam pendidikan seni memiliki nilai khusus, sebagai penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek dan kejadian. Tidak hanya sebagai tanggapan biasa yang tujuannya hanya untuk mengenal. Tahapan persepsinya dimulai dari dalam dan berakhir dengan wujud sebagai hasil dari persepsinya. Contoh: seorang anak mendapatkan persepsi dari suatu objek, yang kemudian diungkapkan dalam bentuk karya kreatif 3D *Paper Quilling* sebagai hasil persepsinya.

3. Pengembangan Apresiasi

Apresiasi lahir karena kegiatan-kegiatan ketika berkarya seni, pengalaman persepsi, dan pengkajian pengetahuan budaya. Apresiasi melalui pengetahuan seni dimaksudkan dengan pengetahuan atau pengenalan mengenai seniman, gaya, aliran, periode, dan sebagainya. Dalam pengetahuan ini siswa mempunyai khsanah identifikasi dan pengetahuan mengenai seniman, karyanya dan zamannya.

Apresiasi adalah sejenis penilaian yang mengandung kepekaan, rasa senang, berharga, dan manfaat dari karya seni. Dalam kaitannya dengan kepekaan persepsi dan penilaian, apresiasi mengandung penghargaan, empati, dan rasa. Penghargaan

adalah kekaguman akan nilai keindahan yang dimiliki, keinginan mendapat pengalaman estetis, keceriaan dari objek, dan penghormatan akan peranannya di masyarakat. Empati berkaitan dengan pemahaman, simpati, dan turut merasakan apa yang dikerjakan oleh penciptanya. Rasa disinonimkan dengan menyenangkan, puas, menghibur, suka, haru, bergairah, bahagia, bangga, bimbang, dan jenuh. Dasarnya adalah kepekaan persepsi dan evaluasi (Muharam, 1992:27).

4. Kreativitas

Kreativitas merupakan tujuan utama dalam pembelajaran SBdP di SD, dengan proses belajar mengajar siswa bisa melatih diri untuk mengembangkan kreativitas yang mereka miliki dengan bimbingan guru.

“Kreativitas dalam bidang seni diartikan sebagai berkarya atau menghasilkan karya. Menghasilkan karya maksudnya adalah kemampuan untuk "mewujudkan ". Keberhasilan seseorang melahirkan karya seni tergantung pada kemampuan kreativitasnya (Muharam, 1992:28).”

5. Pengembangan Ekspresi Anak

Ekspresi adalah suatu kebutuhan dalam hidup manusia dalam mencari kepuasan. Tujuan ekspresi ini adalah untuk mencari kepuasan. Dalam usaha mencapai tujuan ada dua macam ekspresi. Ada yang menguntungkan dan ada yang merugikan diri bahkan masyarakat sekelilingnya.

Wujud ekspresi dapat terlihat melalui isyarat gerakan tangan, mimik atau roman muka, tulisan, gambar, patung, dan karya-karya seni lainnya. Ekspresi terjadi secara spontan tanpa perintah dari luar. Ekspresi merupakan pertanyaan proses kejiwaan yang memiliki suatu daya, seperti daya cipta, daya menyesuaikan diri dalam suatu situasi, kemampuan menanggapi suatu masalah, daya berpikir

secara internal, kemampuan membuat analisis yang tepat, dan sebagainya (Muharam, 1992:28).

Jadi, dapat disimpulkan dari adanya tujuan pendidikan Seni Rupa yang akan dikaitkan dengan karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* diharapkan tujuan tersebut dapat tercapai semuanya karena dengan pembuatan karya ini siswa dapat mengembangkan bakatnya di dalam seni khususnya Seni Rupa karena siswa mempunyai pengalaman baru, lalu sebagai pengembangan persepsi nantinya siswa akan memiliki pandangan bahwa seni itu mengasyikan. Kemudian dengan pembuatan karya ini siswa dapat mengembangkan apresiasi, apresiasi itu sendiri berupa penilaian siswa akan mengetahui karya mana yang indah dan kurang indah. Kreativitas adalah tujuan yang sangat nyata dalam pembuatan karya ini karena dengan pembuatan karya ini siswa akan nampak kekreativitasan nya masing-masing tidak hanya itu saja dalam pembuatan karya ini juga bisa dijadikan sebagai pengembangan pengalaman visual estetis dimana dengan pembuatan karya ini siswa mempunyai pengalaman baru tentang seni karya-karya seni rupa dan yang terakhir bisa dijadikan sebagai pengembangan ekspresi anak dimana nantinya siswa akan membuat karya sesuai ekspresi yang mereka rasakan seperti membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling* kucing, berarti siswa merasakan kagum atau senang terhadap kucing.

3. Kreativitas

Rendahnya kreativitas tidak hanya pada guru-guru, tetapi juga terjadi pada siswa. Hal ini terjadi karena masih mendominasinya sistem menghafal di sekolah. Menurut Dennis dalam Slameto (2010:136) siswa-siswa SD sampai perguruan

tinggi (PT) sekolah hanya mengejar status mereka lebih mementingkan nilai, bukannya prestasi. Siswa-siswa mengejar nilai dengan cara menyontek, nyogok, atau belajar model fotocopy, dengan kata lain kreatif mereka memang rendah. Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar.

Munandar dalam Muharam (1992:27), Kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu: 1) diartikan sebagai kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, unsur-unsur yang ada. Biasanya diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru sama sekali. Sebenarnya yang diciptakan itu tidak perlu yang baru sama sekali, tetapi cukup merupakan gabungan dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. 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 (*orisinal*) dalam mengembangkan dan memperkaya gagasan.

Pada hakikatnya, pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Ini sesuai dengan perumusan kreativitas secara tradisional. Secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataan.

Menurut Moreno dalam Slameto (2010:145) yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain.

Pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan. Ada pendapat yang mengatakan bahwa siswa yang tingkat kecerdasannya (IQ) tinggi berbeda-beda kreativitasnya dan siswa yang kreativitasnya tinggi berbeda-beda kecerdasannya.

“Getzels dalam Slameto, (2010:146) menyatakan bahwa siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, dan banyak siswa yang tinggi tingkat kreativitasnya tidak selalu tinggi tingkat kecerdasannya.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata bukan berarti dia memiliki daya kreativitas yang tinggi begitu juga sebaliknya. Selain itu janganlah kita lalu berkesimpulan atau mengharapkan bahwa siswa yang kecerdasannya (*IQ*-nya) rendah atau normal akan dapat menjadi sama kreatifnya dengan siswa yang kecerdasannya tinggi. Selain itu dikalangan siswa yang tingkat kecerdasannya sama, terdapat perbedaan kreativitas.

a. Mengembangkan Kreativitas

1) Berpikir Produktif

Wertheimer dalam Slameto (2010:143) berpikir produktif itu sebagai berikut: dalam rangka usaha untuk memperoleh pengertian yang tepat, mulailah orang bertanya-tanya atau mengadakan penyelidikan.

Perhatian dipusatkan pada bagian yang penting, tetapi bagian itu tidak menjadi terpisah. Kemudian dikembangkan pandangan menyeluruh yang lebih mendalam terhadap situasi yang dihadapi, termasuk perubahan-perubahan makna dan penggolongan bagian-bagian dari situasi itu. Dengan pengenalan terhadap struktur situasi terarah pada bagian yang penting itu, orang berusaha membuat ramalan-ramalan yang masuk akal yang memerlukan verifikasi langsung atau tidak langsung, yang berpikir terhadap konsep yang baru dan yang akan diperlukan.

2) Berpikir Konvergen dan Berpikir Divergen

Dewey dan Wertheimer memandang berpikir sebagai proses, maka Guilford dalam Slameto (2010:144) berpendapat bahwa ada tiga komponen pokok dalam berpikir yaitu: pengerjaan (*operations*), isi (*contents*) dan hasil (*product*).

Komponen pengerjaan terdiri dari:

- a) Kognisi, berarti penemuan atau penemuan kembali, atau pengenalan kembali;
- b) Mengingat, berarti menyimpan apa yang telah dikenal;
- c) Berpikir *divergen*, berarti berpikir dalam arah yang berbeda-beda, akan diperoleh jawaban-jawaban unik yang berbeda-beda tetapi benar;
- d) Berpikir *konvergen*, berarti berpikir menuju satu arah yang benar atau satu jawaban yang paling tepat atau satu pemecahan dari suatu masalah;

- e) Evaluasi, berarti keputusan mengenai kebaikan, kebenaran atau kesesuaian apa yang kita ketahui, kita ingat, dan apa yang kita hasilkan dalam berpikir produktif.

b. Ciri-ciri Individu Kreatif

Sund dalam Slameto (2010:147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: (1)Hasrat keingintahuan yang cukup besar; (2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru; (3) Panjang akal; (4) Keinginan untuk menemukan dan meneliti; (5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit; (6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan; (7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas; (8) Berpikir fleksibel; (9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak; (10) Kemampuan membuat analisis dan tesis; (11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti; (12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik; dan (13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

c. Pedoman Pengajaran Untuk Mengembangkan Kreativitas

Menurut Klausmeier dalam Slameto (2010:152), langkah-langkah yang diperlukan dalam pembentukan keterampilan memecahkan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas. Sekolah dapat menolong siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah-masalah dan sekaligus mengembangkan kreativitas melalui langkah-langkah sebagai berikut: (1) Menolong siswa mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan; (2) Menolong siswa menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang perlu untuk

memecahkan masalah; (3) Menolong siswa merumuskan dan membatasi masalah-masalah; (4) Menolong siswa mengolah dan kemudian menerapkan informasi, pengertian, asas-asas dan metode-metode itu pada masalah tersebut untuk memperoleh kemungkinan-kemungkinan pemecahan (hipotesis); (5) Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis-hipotesis itu untuk memperoleh pemecahan masalah; dan (6) Mendorong siswa mengadakan penemuan dan penilaian sendiri secara bebas (Slameto, 2010: 152-153)

Untuk mendorong penemuan-penemuan atau tingkah laku kreatif seperti yang telah dijelaskan diatas ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru sebagai pendidik terhadap siswa-siswanya yakni sebagai berikut : (1) Hargailah pertanyaan-pertanyaan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa; (2) Hargailah gagasan-gagasan yang imajinatif dan kreatif; (3) Tunjukkan kepada siswa, bahwa gagasan-gagasan mereka itu bernilai; (4) Kadang-kadang berikanlah kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan dinilai; (5) Masukkanlah faktor hubungan sebab-akibat di dalam penilaian (Torrance dalam Slameto, 2010:154).

4. *Paper Quilling* (Seni Menggulung Kertas)

Paper Quilling adalah seni menggulung kertas. Materi yang dibutuhkan adalah kertas warna yang beratnya 80 gram, 90 gram, dan 120 gram (Stephani, 2013:3). Pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* dapat mengembangkan kreativitas seseorang siswa, karena dengan membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling* ini kita dihadapkan untuk berkreaitivitas dan berimajinasi agar karya yang dihasil menyerupai bentuk yang sesungguhnya.

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* adalah sebagai berikut:

1. kertas warna, ukuran 80 gram, 90 gram, 120 gram
2. Penggaris, digunakan untuk mengukur kertas
3. *Cutter*, digunakan untuk memotong kertas
4. Gunting, digunakan untuk menggunting kertas
5. Penggaris bulat, digunakan untuk mengukur besar kecilnya bulatan paper quilling
6. Lem kertas, digunakan untuk merekatkan kertas

Selain alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*, tidak kalah penting juga bentuk-bentuk dasar dalam pembuatan karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* yang harus diketahui.

a. Bentuk-bentuk Dasar Dalam Pembuatan Karya Kreatif 3D *Paper Quilling*



Gulungan Padat



Gulungan Renggang



Bentuk Kotak



Bentuk Hati



Bentuk Tetes Air

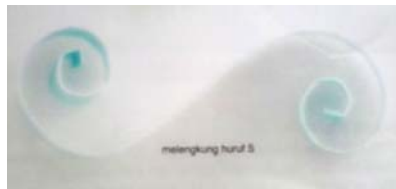


Bentuk Diamond



Bentuk Segitiga

Bentuk Setengah Lingkaran



Bentuk Melengkung Huruf S



Bentuk Melengkung

b. Teknik/ Cara Dalam Membuat Bentuk-bentuk Dasar *Paper Quilling*

Adapun teknik/ cara dalam membuat bentuk-bentuk dasar paper quilling menurut Stephani (2013: 10-15) yakni sebagai berikut:

a) Gulungan Padat

1. Pilin kecil kertas mulai dari bagian ujung.
2. Anda juga bisa memakai tusuk gigi sebagai alat bantu.
3. Gulung kertas sampai padat, lalu beri sedikit lem dibagian pangkalnya.



b) Gulungan renggang

Gulung kertas kemudian lepas. Ukur diameternya dengan penggaris berlubang, lalu beri lem bagian ujungnya.



1. Tetes air

- Tetes air satu sisi

Gulung kertas seperti membuat gulungan renggang. Tekan salah satu sisinya dengan dua jari.



- Tetes air dua sisi

Gulung kertas dengan jari, lalu lepas gulungan. Lem ujungnya. Tekan kedua ujung gulungan.



2. Diamond

Buat gulungan renggang, lalu tekan dengan jari membentuk dua sudut berhadapan.



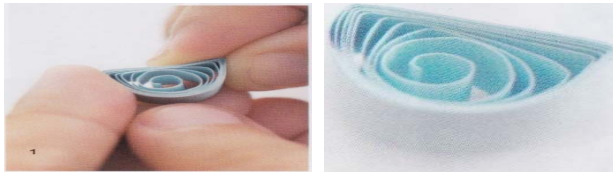
3. Segitiga

Buat gulungan renggang, lalu tekan dengan jari membentuk tiga buah sudut.



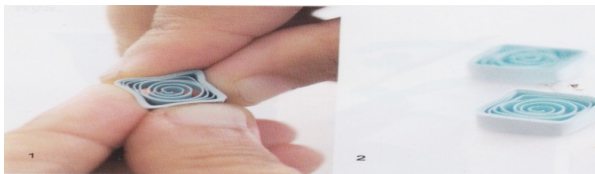
4. Setengah lingkaran

Buat gulungan renggang, kemudian bentuk setengah lingkaran dengan bantuan jari.



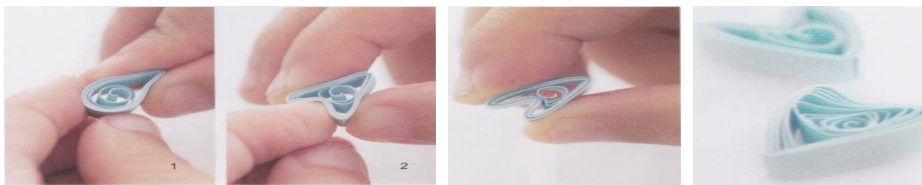
5. Kotak

Buat gulungan renggang, kemudian tekan dengan jari membentuk empat sudut sama besar



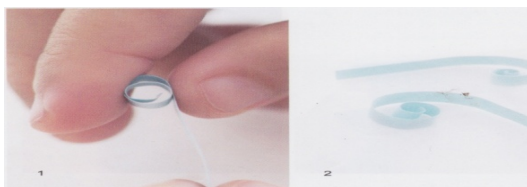
6. Hati

Buat gulungan renggang, lalu tekan salah satu ujungnya membentuk sudut runcing. Tekan bagian atasnya ke arah dalam dengan bantuan jari.



7. Bentuk melengkung

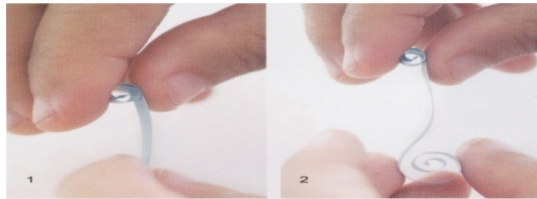
Gulung kertas melengkung di salah satu ujungnya, kemudian lepaskan gulungannya.



8. Bentuk melengkung huruf 'S'

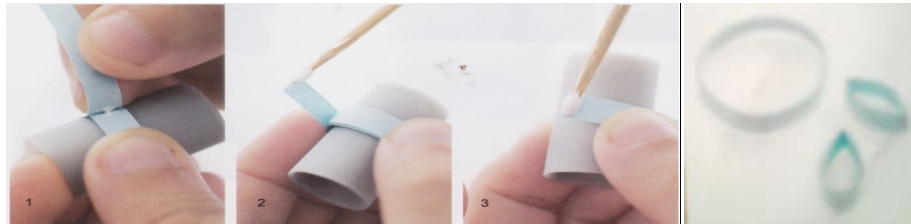
Buat bentuk melengkung, kemudian gulung ujung lainnya ke arah berlawanan.

Lepaskan gulungannya.



9. Bentuk Cincin

Gulung kertas pada benda berbentuk silinder, lalu beri lem. Gulung terus dan perkuat tiap gulungan dengan lem. Buat sampai lingkarannya tebal. Lepaskan dari cetaknya.



Gambar 2.1 Bentuk-Bentuk Dasar dan Teknik pembuatan Paper Quilling

Contoh karya kreatif 3D *Paper Quilling* “**Burung Merak**”



Gambar 2.2 contoh karya kreatif 3D *Paper Quilling* (Stephani, 2013: 62)

Ukuran Kertas:

Jambul	: 0,3 cm x 13,5 cm, lubang no.7
Kepala	: 0,3 cm x 150 cm, berat kertas 90 gram
Paruh	: 0,3 cm x 15 cm
Leher	: 1,5 cm x 15 cm, berat kertas 90 gram
Badan	: 0,3 cm x 240 cm, berat kertas 90 gram
Sayap	: kertas hijau muda 0,5 cm x 30 cm dan kertas hijau tua 0,5 cm x 30 cm, lubang no.16
Kaki	: 1,5 cm x 7,5 cm
Telapak kaki	: 0,5 x 30 cm
Tangkai bulu	: 0,3 cm x 8 cm
Bulu besar ungu	: 0,3 cm x 14 cm, hijau 0,3 cm x 28 cm, lubang no.13
Bulu kecil ungu	: 0,3 cm x 5 cm, hijau 0,3 cm x 5,5 cm, lubang no.6

5. Hakekat Kurikulum 2013**a. Pengertian Kurikulum**

Kurikulum sangat penting untuk dunia pendidikan karena merupakan kunci utama untuk mencapai sukses dalam dunia pendidikan. Perkataan kurikulum dikenal sebagai suatu istilah dalam dunia pendidikan sejak kurang dari satu abad yang lampau. Istilah kurikulum berasal dari bahasa arab yaitu “*minhaj*” yang berarti “jalan yang terang”. Jadi, kurikulum dapat diartikan sebuah jalan atau proses yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu atau sejumlah materi/mata pelajaran, maka secara terminologis kurikulum diartikan sebagai sejumlah materi/mata pelajaran yang harus dikuasai (Zais dan Giroux dalam Poerwati dan Amri, 2013:16). Lebih jauh menurut Krug dalam Poerwati dan Amri (2013:17) kurikulum adalah seluruh kegiatan yang dilakukan oleh sekolah untuk memberikan pengalaman belajar siswa, sebagai mana dinyatakan “*All the means employed by the school to provide students with opportunities for desirable learning experience*”. Menurut Hasan dalam Poerwati dan Amri (2013:22) secara konseptual kurikulum dapat dilihat pada empat dimensi kurikulum, yaitu (1)

kurikulum sebagai suatu ide atau gagasan, (2) kurikulum sebagai suatu rencana tertulis, (3) kurikulum sebagai suatu kegiatan (proses), dan (4) kurikulum sebagai suatu hasil belajar.

Dari beberapa pengertian kurikulum di atas, dapat disimpulkan bahwa kurikulum yaitu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta stafnya.

Dalam kurikulum 2013, yang dipakai adalah kurikulum terintegrasi. Kurikulum terintegrasi merupakan kurikulum yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun secara klasikal aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip-prinsip secara holistik bermakna dan otentik, melalui pertimbangan itu maka berbagai pandangan dan pendapat tentang pembelajaran terintegrasi, tapi semuanya menekankan pada menyampaikan pelajaran yang bermakna dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran terintegrasi diharapkan para siswa memperoleh pengetahuan secara menyeluruh dengan cara mengaitkan satu pelajaran dengan pelajaran yang lain. Integrasi sendiri berasal dari kata "*integer*" yang berarti unit. Dengan integrasi dimaksud perpaduan, koordinasi, harmoni, kebulatan keseluruhan.

Kurikulum terintegrasi menyediakan kesempatan dan kemungkinan belajar bagi siswa, kesempatan belajar tersebut dirancang dan dilaksanakan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hal-hal yang berpengaruh, oleh karena itu diperlukan pengaturan, kontrol, bimbingan, agar proses belajar terarah ketercapaian tujuan-tujuan kemampuan yang diharapkan. Kurikulum dirancang

dengan sistem keterintegrasian yang mempertimbangkan komponen-komponen masukan, proses dan produk secara seimbang dan setaraf.

b. Fungsi Kurikulum

Menurut Poerwati dan Amri (2013:35) Fungsi kurikulum ialah sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan tugasnya. Selain itu kurikulum berfungsi sebagai:

- 1) Preventif yaitu agar guru terhindar dari melakukan hal-hal yang tidak sesuai dengan apa yang ditetapkan kurikulum.
- 2) Korektif yaitu sebagai rambu-rambu yang menjadi pedoman dalam membetulkan pelaksanaan pendidikan yang menyimpang dari yang telah digariskan dalam kurikulum.
- 3) Konstruktif yaitu memberikan arah yang benar bagi pelaksanaan dan mengembangkan pelaksanaannya asalkan arah pengembangannya mengacu pada kurikulum yang berlaku.

c. Tujuan Kurikulum

Dilihat dari hirarkisnya tujuan pendidikan terdiri atas tujuan yang sangat umum sampai tujuan khusus yang bersifat spesifik dan dapat diukur. Tujuan kurikulum dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) Tujuan Pendidikan Nasional (TPN) yaitu tujuan umum yang sarat dengan muatan filosofis. TPN merupakan sasaran akhir yang harus dijadikan pedoman oleh setiap usaha pendidikan artinya setiap lembaga dan penyelenggara itu, baik pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal, informal maupun nonformal.

- 2) Tujuan Institusional (TI) yaitu tujuan yang harus dicapai oleh setiap lembaga pendidikan. Dengan kata lain tujuan ini dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki oleh setiap siswa setelah mereka menempuh atau menyelesaikan program di suatu lembaga pendidikan tertentu.
- 3) Tujuan Kurikuler (TK) yaitu tujuan yang harus di capai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Tujuan kurikuler dapat di definisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki siswa setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan.
- 4) Tujuan Pembelajaran atau Instruksional (TP) yaitu tujuan yang paling khusus. Tujuan pembelajaran adalah keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses merupakan syarat mutlak bagi guru.

d. Esensi Pendekatan Ilmiah

Menurut Kemendiknas tahun 2013, pembelajaran merupakan proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan

bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum.

Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serial aktivitas pengoleksian data melalui observasi dan eksperimen, kemudian memformulasi dan menguji hipotesis.

e. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah

Menurut Kemendiknas tahun 2013, proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah. Langkah-langkah pendekatan ilmiah pembelajaran disajikan berikut ini.

1. Mengamati (*Observing*)

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran.

2. Menanya (*Questioning*)

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

3. Menalar (*Assosiating*)

Istilah “menalar” dalam kerangka proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah yang dianut dalam Kurikulum 2013 untuk menggambarkan bahwa guru dan peserta didik merupakan pelaku aktif. Titik tekannya tentu dalam banyak hal dan situasi peserta didik harus lebih aktif daripada guru. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penakaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.

4. Mencoba (*Eksperimenting*)

Untuk memperoleh hasil belajar yang nyata atau otentik, peserta didik harus mencoba atau melakukan percobaan, terutama untuk materi atau substansi yang sesuai. Pada mata pelajaran SBdP, peserta didik harus memahami konsep-konsep dalam pembuatan karya. Peserta didik pun harus memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan tentang Pendidikan Seni, serta mampu menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehari-hari.

5. Jejaring Pembelajaran atau Pembelajaran Kolaboratif (*Networking*)

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu filsafat personal, lebih dari sekadar teknik pembelajaran di kelas-kelas sekolah. Kolaborasi esensinya merupakan filsafat interaksi dan gaya hidup manusia yang menempatkan dan memaknai kerjasama sebagai struktur interaksi yang dirancang secara baik dan disengaja rupa untuk memudahkan usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan bersama.

6. Mengembangkan kreativitas siswa melalui pembuatan karya kreatif 3D (*Paper Quilling*)

Mengembangkan kreativitas merupakan suatu usaha untuk mengasah atau memunculkan kreativitas yang sudah ada pada diri siswa. Perkembangan kreativitas ini sangat dibutuhkan bagi siswa agar nantinya siswa terampil dalam memecahkan suatu masalah yang mereka hadapi.

Pengembangan kreativitas pada penelitian ini akan dilakukan melalui pembelajaran SBdP dimana siswa nantinya akan diminta untuk membuat karya kreatif 3D yang berupa *Paper Quilling*. karya yang berupa 3D ini memiliki 3

ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi bahkan memiliki ruang sedangkan *Paper Quilling* adalah seni menggulung kertas jadi diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas masing-masing secara maksimal karena diharapkan dalam pembuatan karya ini dapat menyerupai obyek yang dipilih.

Pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu Pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pada pendekatan ini siswa dituntut untuk lebih kreatif dan aktif serta inovatif di dalam pembelajaran. Selain Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini tidak kalah penting juga model yang akan digunakan. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pendidikan kreatif dimana dengan menggunakan model ini diharapkan siswa dapat menumbuhkan kreativitas yang mereka miliki. Selain itu, model ini juga cocok diterapkan karena siswa diminta untuk membuat karya sehingga siswa dituntut untuk kreatif.

Guru memiliki andil besar di sekolah untuk mengembangkan kreativitas siswa dan memberikan pelajaran yang berharga dan bermakna sehingga guru dituntut untuk melakukan pembelajaran di kelas dengan harus mampu mengemas pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Pada penelitian ini dalam pembelajaran SBdP yang bertujuan membuat karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* akan dilakukan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama siswa diberi wawasan dan pengetahuan apa itu 3D dan *Paper Quilling* beserta praktek membuat bentuk-bentuk dasar *Paper Quilling*. Selanjutnya pada pertemuan kedua siswa secara berkelompok praktek langsung membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling*. Namun, siswa masih diberi contoh bentuk karya yang

akan dibuat beserta ukurannya, kemudian pada pertemuan ketiga siswa baru diminta untuk membuat karya yang sesungguhnya yang berasal dari ide atau kreativitas yang mereka miliki masing-masing. Kemudian ide masing-masing siswa tersebut dijadikan satu kesatuan di dalam kelompok agar dapat membuat sebuah karya yang indah.

Dalam pelaksanaan penelitian ini kita harus berpedoman pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yang bermuatan pada Standar Isi Pendidikan, Standar Proses pendidikan, Standar Penilaian Pendidikan, dan Standar Kompetensi lulusan

1. Standar Isi Pendidikan.

Pada PERMENDIKBUD Nomor 64 tahun 2013 mengenai standar isi pendidikan menyatakan tingkat kompetensi dijenjang SD dibagi menjadi 3 tingkatan. Tingkat 1 (kelas 1 dan kelas 2), tingkat 2 (kelas 3 dan kelas 4), dan tingkat 3 (kelas 5 dan kelas 6).

Adapun uraian kompetensi inti untuk tingkat 3 pada mata pelajaran SBdP yakni sebagai berikut:

Tabel 2.1 (Uraian kompetensi inti PERMENDIKBUD)

KOMPETENSI	RUANG LINGKUP MATERI
1. Menunjukkan rasa kagum terhadap karya seni budaya dan prakarya dalam konteks anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1. Apresiasi dan kreasi karya seni rupa dua dimensi (gambar perspektif, gambar ilustrasi) dan tiga dimensi (topeng dan patung nusantara daerah lain)
2. Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri, dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya	2. Apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni musik (lagu anak-anak, lagu nusantara daerah lain, lagu wajib, musik ansambel, alat musik)
3. Memahami keragaman karya seni budaya dan prakarya	3. Apresiasi dan kreasi/rekreasi karya seni tari (gerak tari bertema, busana dan

4. Mengenal keunikan dan nilai keindahan karya seni budaya dan prakarya	4. Apresiasi dan kreasi prakarya (kerajinan dari bahan tali temali, bahan keras, batik, dan teknik jahit ; apotik hidup dan merawat hewan peliharaan; olahan pangan bahan makanan umbi-umbian dan olahan non pangan sampah organik atau anorganik)
5. Membedakan keunikan dan keberagaman karya seni budaya dan prakarya	5. Apresiasi warisan budaya (cerita secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah, bahasa daerah)
6. Memiliki kepekaan inderawi terhadap karya seni budaya dan prakarya	6. Pameran dan pertunjukan karya seni rupa, musik, tari, dan prakarya
7. Menciptakan karya seni budaya dan prakarya	
8. Menyajikan karya seni budaya dan prakarya	
9. Menanggapi nilai keindahan karya seni budaya dan prakarya	

Dari pernyataan kompetensi di atas sudah sejalan dengan penelitian dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan pada penelitian ini siswa diharapkan menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, memahami keragaman karya seni, menciptakan karya seni, menyajikan dan menanggapi hasil karya. Selain kompetensi adapun juga ruang lingkup materi pada standar isi. Hal ini pun juga sudah sejalan dengan penelitian yang akan dilakukan karena di dalam ruang lingkup materi penelitian ini sudah tertuang atau akan membahas apresiasi karya 3D dan apresiasi kerajinan.

2. Standar Proses Pendidikan

Pada PERMENDIKBUD Nomor 65 Tahun 2013 mengenai standar proses pendidikan menyatakan bahwa untuk memenuhi standar proses pendidikan terdapat 3 tahap dalam pembelajaran yakni tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian hasil/ proses pembelajaran. Pada tahap perencanaan guru terlebih dahulu harus mempersiapkan rancangan pembelajaran yakni membuat silabus dan RPP (silabus dan RPP terlampir).

Kurikulum 2013 telah memuat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Setiap guru harus mengembangkan secara otonomi dan mengembangkan materi sesuai dengan lingkungan dan kemampuan siswa dalam membelajarkannya kepada siswa. Berikut ini adalah KI dan KD pada pembelajaran SBdP yang berjalan di SD Kelas V Semester II, yang bersumber dari (DEPDIKBUD 2013).

- **Kompetensi Inti**

4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

- **Kompetensi Dasar**

4.14 Membuat karya kreatif dari bahan lunak dengan berbagai teknik dan alat teknologi sederhana.

Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan, tahap pelaksanaan proses pembelajaran memiliki alokasi waktu 35 menit, dan didalam pelaksanaan terdapat 3 kegiatan yang merupakan implementasi dari RPP yakni kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Adapun tahap pelaksanaan pada penelitian ini yang melakukan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dengan rincian proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan/ awal

Pada proses pembelajaran atau kegiatan pembelajaran hal pertama yang akan dilakukan oleh guru adalah membuka pelajaran, membuka pelajaran ini diharapkan agar siswa siap mental dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa

merasa siap untuk belajar dan mengikuti pembelajaran. Saat membuka pelajaran guru hendaknya melibatkan siswa juga agar siswa tidak merasa tegang selain itu guru harus memunculkan perasaan siswa untuk ingin tahu apa yang akan dipelajari sehingga memancing siswa berpikir. Selain itu pada kegiatan awal guru juga akan mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Dengan melakukan 3 kali pertemuan dalam mengembangkan kreativitas siswa dengan membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling* maka kegiatan inti yang dilaksanakan jelas berbeda, adapun rincian kegiatan inti pada 3 kali pertemuan pembelajaran ini yakni:

❖ Pertemuan 1

- Guru menyampaikan materi 3D *Paper Quilling*
- Siswa dibagikan kertas warna sebagai bahan dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*
- Guru mencontohkan teknik/ cara dalam membuat bentuk-bentuk dasar karya kreatif 3D *Paper Quilling*
- Siswa dibimbing guru membuat bentuk-bentuk dasar karya kreatif 3D *Paper Quilling* dengan langkah pertama siswa memotong kertas sesuai dengan ukuran yang akan digunakan, langkah kedua siswa diminta untuk menggulung kertas, langkah ketiga siswa diminta untuk memberi lem sebagai perekat pada bagian ujung kertas yang digulung, dan langkah keempat siswa diminta membentuk gulungan tersebut sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

- Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan mengenai pembuatan bentuk-bentuk dasar karya kreatif 3D *Paper Quilling* yang belum dipahami.

❖ Pertemuan 2

- Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembuatan bentuk-bentuk dasar karya kreatif 3D *Paper Quilling* yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan
- Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok dengan anggota masing-masing kelompok 4 siswa.
- Guru membagikan kertas warna dan contoh karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* beserta ukurannya yang digunakan sebagai pedoman dalam membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling*.
- Guru membimbing kegiatan siswa baik secara individu maupun kelompok.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi.

❖ Pertemuan 3

- Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- Siswa diminta untuk membentuk kelompok dan menyiapkan peralatan yang digunakan dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*
- Guru membagikan kertas warna kepada masing-masing kelompok.
- Siswa diminta untuk membuat karya karya kreatif 3D *Paper Quilling* dan diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas.

- Guru melakukan pengamatan dan memberikan bimbingan kepada siswa baik secara individu maupun kelompok.
- Masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil pekerjaannya dan kelompok lain menanggapi.

3. Kegiatan Penutup/ akhir

Pada kegiatan akhir guru dan siswa akan mengadakan evaluasi dan penilaian. Evaluasi merupakan tolak ukur yang sejauh ini dianggap menggambarkan ketercapaian pembelajaran yang diterapkan. Evaluasi akan dilakukan pada setiap akhir pembelajaran, dengan adanya evaluasi akan membantu guru melakukan penilaian secara otentik.

Selanjutnya pada tahap penilaian hasil/ proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik yang menilai kesiapan siswa, proses, dan hasil belajar secara utuh. Sehingga penilaian hasil pada penelitian ini akan menilai seluruh kegiatan siswa dalam proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan dan hasil karya yang telah mereka buat.

3. Standar Penilaian Pendidikan

Pada PERMENDIKBUD Nomor 66 Tahun 2013, standar penilaian pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil belajar peserta didik mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berimbang. Penilaian kompetensi sikap akan dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat/ antar peserta, dan penilaian menggunakan jurnal.

Penilaian kompetensi pengetahuan melalui tes tulis, tes lisan, dan penugasan, sehingga penilaian kompetensi pengetahuan akan dilakukan tes tulis berupa evaluasi diakhir pembelajaran, tes lisan akan dilakukan saat tanya jawab dengan siswa sedangkan penugasan yaitu dilakukan saat siswa diminta untuk membuat sebuah karya dalam kelompok.

Penilaian kompetensi keterampilan dilakukan melalui penilaian kinerja yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio. Pada tes praktik penilaian akan dilakukan apakah siswa dapat membuat karya dengan menerapkan teknik-teknik dalam membuat bentuk dasar *Paper Quilling*.

Proyek, penilaian dilakukan apakah siswa dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan dengan baik lalu penilaian portofolio dilakukan pada karya siswa untuk mengetahui perkembangan kreativitas siswa dalam kurun waktu tertentu.

4. Standar Kompetensi Lulusan

Pada PERMENDIKBUD Nomor 54 Tahun 2013, standar kompetensi lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adapun rincian kompetensi lulusan yakni:

Tabel 2.2 (SKL PERMENDIKBUD)

SD / MI / SDLB / Paket A	
Dimensi	Kualifikasi kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain

Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.
--------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari penjelasan standar kompetensi lulusan di atas yang berdasarkan PERMENDIKBUD Nomor 54 Tahun 2013, pada penelitian ini juga memiliki standar kelulusan yakni sebagai berikut:

➤ Sikap

Siswa memiliki perilaku yang mencerminkan saling menghargai, bertanggung jawab, berilmu, percaya diri, berinteraksi secara efektif khususnya didalam kelompok, dan berani dalam hal yang positif.

➤ Pengetahuan

Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya dan siswa lebih dapat menerima dan menerapkan informasi yang diberikan oleh pendidik (guru). Selain itu siswa juga dapat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan mendapatkan hasil yang maksimal yang tidak terlepas dari unsur –unsur dan prinsip-prinsip Seni Rupa

➤ Keterampilan

Siswa terampil dalam membuat karya dan menunjukkan daya kreativitas yang mereka miliki, selain itu siswa juga dapat membuat hasil karya yang menarik dan indah.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan kenyataan yang ada pada saat ini masih banyak siswa yang kurang bisa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan sempurna, hal ini disebabkan oleh pendidikan pada saat usia SD tidak cukup memberikan

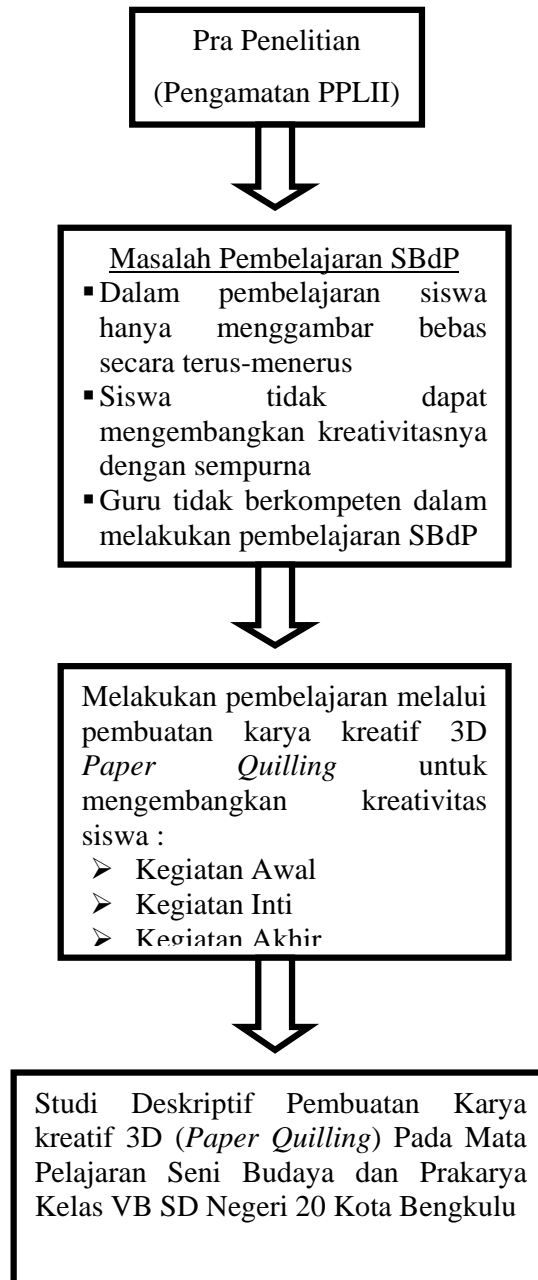
pengetahuan/ ilmu agar terbiasa untuk memecahkan masalah, dalam memecahkan masalah yang dihadapi harus memiliki jiwa yang kreatif. Kreativitas sangat dibutuhkan untuk kehidupan karena dengan kita kreatif kita bisa mengikuti perkembangan jaman yang ada atau sering disebut dengan globalisasi

Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan PPL II di SD Negeri 20 Kota Bengkulu pada tanggal 9 September 2013 sampai 15 Januari 2014 dalam pembelajaran SBdP di kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu. Peneliti mendapati pembelajaran yang dilakukan pada mata pembelajaran SBdP kurang efektif karena guru terlalu sering menyuruh siswa untuk menggambar bebas atau menggambar sesuka hati selain itu pada jenis Seni Musik guru hanya menyuruh siswa untuk menghafalkan not atau nada dalam lagu lalu dimainkan dengan menggunakan pianika atau recorder. Hendaknya dalam pembelajaran SBdP siswa diberikan pembelajaran yang mendalam agar siswa mengetahui apa saja pembelajaran yang dapat dilakukan dalam SBdP, tidak hanya mengenal menggambar dan bermain pianika saja.

Berdasarkan pengamatan tersebut, maka peneliti merasa kreativitas siswa belum berkembang dengan sempurna agar dapat menjadi manusia yang kreatif. Mengembangkan kreativitas khususnya dalam pembelajaran Seni Rupa dapat dilakukan dengan memberikan materi atau pembelajaran yang baru, yang tidak hanya menggambar bebas terus menerus. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam rangka pengembangan kreativitas yang dimiliki siswa dengan cara membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling* pada pembelajaran SBdP di SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Pikir.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendapatkan gambaran suatu keadaan yang berlangsung saat ini.

Menurut Winarni, (2011:38) Penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.

Pada penelitian ini akan dilakukan penelitian partisipasi langsung (observasi partisipatif) oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2013: 64) Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna, dari setiap perilaku yang nampak. dalam penelitian ini peneliti ikut terlibat langsung di dalam kegiatan yang dilakukan sehingga peneliti ketika melakukan pengamatan, peneliti ikut juga melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipan dengan golongan Partisipasi moderat (*moderate participation*) : *means that the researcher maintains a balance between being insider and being outsider*. Dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dan orang luar. Peneliti dalam mengumpulkan data ikut observasi partisipatif dalam beberapa kegiatan, tetapi tidak semuanya (Sugiyono, 2013: 66).

Sehingga pada penelitian peneliti mengajarkan langsung dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* yang akan mendeskripsikan proses dalam membuat karya dan mendeskripsikan bentuk karya yang telah dibuat oleh siswa.

Selain itu dalam penelitian, peneliti tetap berpedoman pada 4 standar Peraturan Menteri Pendidikan Nasional dalam mengajarkan pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*. 4 standar tersebut yaitu standar kompetensi lulusan, standar proses pendidikan, standar penilaian pendidikan, dan standar isi pendidikan.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu (1) menyusun pedoman wawancara dan daftar pengamatan (*checklist*) atau pedoman observasi; (2) peneliti melakukan wawancara kepada obyek penelitian (siswa), (3) peneliti mengajarkan kepada siswa kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu dalam membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling*; (4) siswa secara berkelompok diminta untuk membuat karya kreatif 3D *Paper Quilling*; (5) peneliti mengamati siswa saat pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*; (5) peneliti menganalisis hasil karya kreatif 3D *Paper Quilling* siswa, (6) Peneliti melakukan analisis data keseluruhan secara deskriptif kualitatif, (7) Data yang diperoleh kemudian di reduksi, display, dan ditarik kesimpulan, (8) Hasil yang diperoleh kemudian ditriangulasikan untuk memastikan tidak ada perbedaan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan hasil karya sehingga peneliti memperoleh data yang valid, dan (9) jika diperlukan akan dilakukan member *check*.

C. Subyek Penelitian

Lokasi penelitian adalah di SD Negeri 20 Kota Bengkulu. (Jalan. P Natadirja Km7,5 Kelurahan Jalan Gedang, Kecamatan Gading Cempaka, Kota Bengkulu). Selain itu, objek penelitian adalah siswa kelas VB SD Negeri 20 Kota Bengkulu.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

a. Data Primer

Pada penelitian ini data primer diperoleh melalui pedoman observasi atau lembar pengamatan langsung di kelas pada pembelajaran SBdP kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu. Pedoman observasi tersebut, digunakan untuk mengamati pembelajaran yang telah diterapkan oleh kelas VB

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sifatnya pendukung data primer berkaitan dengan mengembangkan kreativitas siswa melalui pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* pada pembelajaran SBdP Kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu. Data skunder pada penelitian ini berupa data wawancara dan hasil karya siswa.

2. Sumber Data

Pencatatan data pada mulanya didapat saat peneliti melakukan kegiatan observasi awal yang kemudian dilanjutkan dengan penelitian secara mendalam. Pencatatan sumber data utama dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh obyek penelitian (siswa). Pencatatan juga dilakukan dengan wawancara kepada siswa yang dijadikan sebagai obyek penelitian. Selain itu, hasil karya siswa juga sebagai sumber data untuk memperkuat hasil penelitian.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan wawancara, pengamatan/observasi, dan hasil karya siswa.

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) kepada yang diwawancarai (*interviewee*). Menurut Winarni (2011:132) interview atau wawancara merupakan metode atau pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa wawancara merupakan teknik pengambilan data yang bersifat tanya jawab antara peneliti dengan subjek penelitiannya.

Arikunto dalam Winarni (2011:133) menyatakan bahwa pedoman wawancara terdapat dua jenis yaitu wawancara tidak berstruktur dan wawancara terstruktur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, wawancara terstruktur yaitu pedoman wawancara yang disusun secara rinci sehingga menyerupai *checklist*. Dalam penelitian ini juga menggunakan interview kelompok atau melakukan wawancara terhadap responden secara berkelompok.

Wawancara dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi yang lebih terperinci. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan peneliti kepada siswa Kelas VB yang dijadikan sebagai obyek penelitian.

2. Pengamatan/Observasi

Pengamatan atau observasi menurut Winarni (2011: 148) adalah metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian,

selain itu menjelaskan bahwa observasi dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung.

Pada penelitian ini, pencatatan sumber data utama dilakukan melalui pengamatan langsung atau observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh obyek penelitian. Pengamatan ini dimaksudkan agar penulis dapat mengetahui kenyataan yang terjadi seberapa besar tingkat kreativitas siswa dalam pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* kelas VB SDN 20 Kota Bengkulu.

3. Hasil Karya

Hasil merupakan kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur. Karya dapat disebut juga sebagai artefak yang merupakan wujud fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia yang berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan.

Dengan demikian, hasil karya dapat dikatakan sebagai suatu hasil usaha, ciptaan, dan pemikiran orang lain yang dapat diukur tingkat keindahannya. Hasil karya pada penelitian pengembangan kreativitas ini berupa karya kreatif 3D *Paper Quilling* sehingga untuk mengukur keindahan karya ini dapat dengan memperhatikan unsur-unsur Seni Rupa dan prinsip-prinsip Seni Rupa yang ada pada karya tersebut. Selain itu pada penelitian pengembangan kreativitas melalui pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling* pembelajaran yang akan peneliti lakukan, akan menghasilkan suatu karya yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Artinya siswa membuat suatu karya yang memang karya tersebut adalah hasil ciptaan atas kreativitas siswa itu sendiri.

Jadi, pada penelitian ini hasil karya yang dijadikan sebagai data yaitu hasil karya seni kreatif 3D *Paper Quilling* yang telah dibuat oleh siswa. Hasil karya kreatif 3D *Paper Quilling* berguna untuk menambah informasi dan memberikan bukti-bukti tentang perkembangan kreativitas yang dialami siswa melalui pembuatan karya kreatif 3D *Paper Quilling*.

Adapun pedoman dalam pembahasan hasil karya yang akan dilakukan nantinya, berdasarkan dari unsur-unsur Seni Rupa dan prinsip-prinsip Seni rupa adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Pembahasan Hasil Karya Ditinjau dari Unsur-unsur Seni Rupa

Tabel 3.1 (Pedoman Pembahasan Hasil Karya Melalui Unsur-unsur Seni Rupa)

No	Unsur-unsur Seni Rupa	Pedoman Pembahasan Hasil Karya
1	Garis	Pembahasan mengenai garis pada karya ini yaitu menjelaskan apa yang dimaksud dengan garis dan menunjukkan bagian-bagian yang merupakan garis pada sebuah karya yang dihasilkan.
2	Raut	Raut merupakan bentuk suatu objek atau juga disebut sebagai bidang. Sehingga pada pembahasan hasil karya mengenai raut adalah menjelaskan raut yang terdapat di dalam sebuah karya, karena raut memiliki 4 jenis yaitu: 1) raut geometris(bentuk segitiga, persegi, dan lingkaran), 2) raut organis(lengkungan-lengkungan bebas), 3) raut bersudut (berkontur zigzag), dan 4) raut tak beraturan
3	Warna	Pembahasan hasil karya mengenai warna didalam unsur seni rupa yaitu menjelaskan warna yang terdapat atau warna yang digunakan pada sebuah karya. karena warna yang digunakan sudah ada pada kertas warna yang digunakan sehingga pembahasan yang dilakukan apakah warna yang digunakan sudah serasi, kontras, atau belum. Pembahasan ini dilakukan agar dapat menentukan apakah karya tersebut sudah ataupun belum menarik dan mempunyai nilai keindahan tersendiri.
4	Tekstur	Tekstur merupakan sifat atau kualitas permukaan. Sehingga tekstur terdapat 3 jenis yaitu tekstur halus,

		kasar, dan berkerut. Dalam pembahasan hasil karya mengenai tekstur, nantinya akan dibahas bagian-bagian yang mana saja yang memiliki tekstur halus, kasar, dan berkerut pada sebuah karya. Serta pembahasan akan menguraikan mengapa tekstur tersebut terdapat dalam sebuah karya yang akan dilihat dari segi proses pembuatannya
5	Ruang	Ruang merupakan hal yang melingkupi suatu benda oleh bidang, sehingga pada pembahasan hasil karya nantinya akan menilai atau membahas ruang yang digunakan dalam sebuah karya, karena penggunaan ruang yang tepat akan lebih dapat menghasilkan sebuah karya yang menarik.
6	Gelap Terang	Gelap terang pada hasil karya <i>Paper Quilling</i> tidak begitu tampak jelas keberadaannya, sehingga pembahasan gelap terang disini bergantung dengan warna yang digunakan dalam pembuatan karya. Karena warna yang digunakan dalam pembuatan karya sudah terdapat pada kertas warna sehingga pemilihan warna pada kertas yang nantinya akan menghasilkan penilaian gelap terang pada sebuah karya.

2. Pedoman Pembahasan Hasil Karya Ditinjau dari Prinsip-prinsip Seni Rupa

Tabel 3.2 (Pedoman Penilaian Hasil Karya Melalui Prinsip-prinsip Seni Rupa)

No	Prinsip-prinsip Seni Rupa	Pedoman Pembahasan Hasil Karya
1	Prinsip Kesatuan	Prinsip kesatuan menekankan pengaturan objek secara berdekatan. Sehingga kesatuan lebih menekankan kualitas hubungan antara bagian-bagian karena persatuan terbentuk karena adanya bagian-bagian. Pada prinsip kesatuan nantinya akan membahas hubungan dan penempatan bagian-bagian karya yang terdapat pada hasil karya, karena dengan adanya prinsip kesatuan yang baik dapat lebih mudah untuk memahami makna sebuah karya.
2	Prinsip Keseimbangan	Keseimbangan merupakan bobot, sehingga berat ringannya objek harus dapat dirasakan walaupun pengamatan yang dilakukan berbentuk visual. Pada pembahasan hasil karya ini nantinya akan membahas mengenai baik, cukup, ataupun kurangnya keseimbangan yang terdapat dalam sebuah karya. Selain itu, pembahasan juga akan menguraikan penyebab mengapa sebuah karya yang dihasilkan kurang seimbang

3	Prinsip Irama	Irama merupakan pengulangan bentuk-bentuk yang terdapat dalam pembuatan sebuah karya. Prinsip irama terbagi menjadi 2 bagian yaitu irama repetitif dan irama progresif. Sehingga pembahasan hasil karya nantinya akan menguraikan irama-irama yang terdapat dalam sebuah karya yang dihasilkan.
4	Prinsip Penekanan	Prinsip penekanan dapat dikatakan juga sebagai prinsip dominasi. Sehingga pembahasan nantinya akan menguraikan dominasi yang terdapat pada sebuah karya yang akan dilihat dari ruang yang digunakan. Karena dominasi dalam sebuah karya tidak harus berada di tengah walaupun bagian tengah merupakan titik fokus kita dalam mengamati sebuah karya.
5	Prinsip Proporsi	Prinsip proporsi dapat dikatakan juga sebagai prinsip perbandingan, sehingga nantinya hasil karya akan diamati perbandingan ukuran yang satu dengan yang lainnya. Selaint itu, pembahasan juga akan menguraikan pertimbangan besar kecil, luas sempit, panjang pendek atau tinggi rendahnya ukuran bagian karya yang satu dengan yang lainnya.
6	Prinsip Keselarasan	Prinsip keselarasan disebut juga prinsip harmoni, sehingga prinsip ini dapat dikatakan sangat penting karena dengan memperhatikan prinsip keselarasan akan menghasilkan karya yang indah dan menarik. Pembahasan nantinya akan menguraikan apakah karya yang diamati sudah memiliki nilai keharmonisan ataupun belum. Selain itu juga akan menguraikan mengapa karya tersebut dapat dikatakan kurang memenuhi prinsip keselarasan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono, 2013:59). Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya.

Konsep peneliti sebagai instrumen penelitian dapat dimaknai dengan tidak ada alat yang tepat untuk mengungkap data kualitatif kecuali peneliti itu sendiri. Sebagai instrumen penelitian, peneliti membuat sendiri pedoman observasi siswa dan pedoman wawancara siswa. (Pedoman observasi siswa dan pedoman wawancara siswa terlampir).

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data

Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari hasil pengamatan dan wawancara yang sudah dicatat, serta hasil karya siswa. Setelah data-data tersebut dibaca, ditelaah dan dipelajari, maka dilakukan reduksi data dengan membuat abstraksi atau rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya. Langkah selanjutnya ialah menyusun data-data dalam satuan-satuan yang nantinya dikategorisasikan sambil membuat koding. Langkah akhir dari analisis data kualitatif ini adalah mengadakan pemeriksaan keabsahan data.

Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, mencari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu. Dengan demikian, data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin lama peneliti berada di lapangan, jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit. Untuk itulah diperlukan reduksi data sehingga data tidak bertumpuk dan mempersulit analisis selanjutnya.

Setelah data direduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian (*display*) data. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga makin mudah dipahami. Penyajian data pada penelitian ini dalam bentuk uraian deskriptif.

Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan dan melakukan verifikasi data untuk mendapatkan bukti-bukti. Peneliti berusaha menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi dengan mencari makna setiap gejala yang diperolehnya dari lapangan, mencatat keteraturan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kausalitas dari fenomena dan proposisi.

2. Keabsahan Data

Pada dasarnya dalam penelitian kualitatif belum ada teknik yang baku dalam menganalisa data. Oleh sebab itu ketajaman melihat data oleh peneliti serta kekayaan pengalaman dan pengetahuan harus dimiliki oleh peneliti. Menguji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji kredibilitas. Adapun uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan triangulasi dan *member check*.

a. Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai pengujian keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber, berbagai metode dan berbagai waktu. Oleh karenanya, terdapat teknik pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Pada penelitian ini, triangulasi yang dilakukan adalah triangulasi teknik. Dengan demikian, data yang diperoleh melalui wawancara kemudian disesuaikan atau dicek dengan data hasil observasi, kemudian data yang didapat dari wawancara dan observasi akan disesuaikan atau dicek pula pada hasil karya siswa. Bila menghasilkan data berbeda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dianggap benar.

b. *Member Check*

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data (Sugiyono, 2013: 129). Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian data yang ditemukan dengan data yang diberikan oleh sumber data. Apabila data yang ditemukan disepakati oleh sumber data, maka data tersebut valid. Akan tetapi, bila tidak disepakati perlu dilakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data. Jika perbedaannya sangat jelas peneliti harus merubah hasil temuannya. *Member check* dapat dilakukan setelah pengumpulan data selesai, setelah mendapat temuan, atau setelah memperoleh kesimpulan.