
Studi Deskriptif Penerapan Pembuatan Karya Kreatif *Scrapbook* Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong

Dhinda Dhiandita Kurnia

Universitas Bengkulu

Hasnawati

Universitas Bengkulu

Wurjinem

Universitas Bengkulu

Abstract

This study aimed to describe the process of making and the creative Scrapbook masterpiece of 5th grade students SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong on SBK Subject. The type of this research is a qualitative type with descriptive method and participants observation technique. The subject of this research is 5th A students of SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong. The research instrument is human instrument, by using observation guidelines and interview guidelines. The results of the research were (1) The process of making four creative works of Scrapbook begins with a discussion determining the theme to be selected in making the work. Followed by ornaments that support the theme. Next, create the ornaments with drawing patterns on origami paper, cut the patterns that have been made and coloring the ornaments using color paint. Then the ornament is affixed to the background paper. (2) Four creative works of Scrapbook made by students have contained elements and principles of fine arts. Among them, in the creative work of Scrapbook has included elements of lines, colors, shades, textures, space and dark light on Scrapbook ornaments. Placement of the ornaments on paper that has met the principles of art, unity, tone, full and harmony.

Keywords : Creative Works Scrapbook, Fine Arts, Creativity

Pendahuluan

Pengembangan kreativitas dalam dunia pendidikan Indonesia pada saat ini dapat dikatakan kurang maksimal, hal ini dikarenakan guru sebagai pendidik itu sendiri tidak dapat mengembangkan kreativitasnya sebagai seorang guru apa lagi menstimulasi para peserta didik untuk mengembangkan kreatifitasnya. Hal ini terbukti berdasarkan penelitian *Global Creativity Index 2015* oleh Richard (2015:57), yang mana Indonesia menempati papan bawah dalam hal tingkat kreativitas masyarakat yakni berada pada urutan 115 dari 139 negara. Tentu fakta ini menjadi tugas penting bagi pendidikan Indonesia untuk mengembangkan kreativitas sejak dini.

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Berdasarkan Pasal 1 Butir 1 UU No. 20/2003, "Pendidikan dapat diartikan sebagai satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya”. Salah satu yang harus dikembangkan tersebut yakni kreativitas. Kreativitas menjadi sangat penting sebagaimana yang diungkapkan Muliawan (2016:107) yakni “Kreativitas menjadi penting karena berperan sebagai sumber pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni”. Dengan demikian, pendidikan kreativitas tidak terlepas dari proses 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.

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. Ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010: 17) pembelajaran hakikatnya adalah “usaha sadar dari seseorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”. Sedangkan menurut Hamalik dalam Putra (2013: 17) yakni “pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Disinilah peran guru sebagai pendidik menjadi sangat penting dimana guru merupakan tokoh yang paling banyak berinteraksi dengan para peserta didik baik dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran.

Guru harus mengembangkan materi yang tepat yang dapat merangsang otak anak untuk berkreativitas khususnya pada pembelajaran seni. Pembelajaran seni dinilai sebagai pembelajaran yang paling berpotensi dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik. Sebagaimana Pekerti (2007:1.6) menyebutkan “pendidikan seni merupakan salah satu usaha memberikan pengalaman berpikir kreatif pada anak”. Dengan demikian, penting bagi guru untuk mengembangkan materi yang tepat pada pembelajaran seni untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik,

Pada saat ini pembelajaran seni dalam penerapannya belum sesuai dengan tujuan kurikulum berdasarkan Permendiknas No.22 Tahun 2006 yakni peserta didik harus memiliki kemampuan menampilkan kreatifitas melalui seni budaya dan keterampilan, karena masih banyak guru yang tidak memiliki kemampuan yang memadai, hal ini beralasan karena guru pembelajaran seni di SD merupakan guru kelas yang bukan lulusan pendidikan seni. Hal ini berdampak dalam proses pembelajaran seni khususnya dalam pembelajaran Seni Rupa akan muncul perintah menggambar sesuka hati atau menggambar bebas. Selain itu, akibat dari kurangnya kemampuan guru dalam memberikan materi seni rupa akan membuat siswa dalam pembelajaran tidak termotivasi, hal ini juga dapat membuat kreativitas anak terhambat dan terbatas. Sebagaimana Muliawan (2016:43) menyebutkan “sesuatu yang disebut kreativitas dimanapun dan kapanpun selalu identik dengan apa yang disebut seni”. Termasuk salah satunya pendidikan atau pembelajaran seni di SD.

Pembelajaran seni merupakan pembelajaran yang bersifat produktif karena menghasilkan suatu karya, yakni salah satunya pada pembelajaran seni rupa. Seni rupa itu sendiri adalah jenis seni yang menggunakan media atau unsur-unsur rupa/visual yakni unsur-unsur yang dapat diindera oleh mata. Konsep pendekatan seni dalam pendidikan menurut Syafii (2003:1.6) adalah “program yang mengharapakan anak atau siswa bisa menggambar dalam pendidikan seni rupa, bisa bernyanyi dalam pendidikan seni musik, dan bisa menari dalam pendidikan seni tari”. Namun, seiringnya dengan perkembangan waktu pembelajaran seni pada bidang seni rupa tidak lagi hanya menekan pada menggambar saja namun dapat menguasai keterampilan seni rupa lain seperti memahat, mengukir dan membentuk suatu karya lain.

Pembelajaran seni rupa tidak bisa lepas dari unsur-unsur yang ada di dalam seni rupa yang berupa garis, raut, warna, tekstur, ruang, dan gelap terang. Siswa dituntut harus mengetahui dan memahami unsur-unsur tersebut sehingga anak lebih mudah untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan mengetahui unsur-unsur itu juga, siswa akan lebih mudah untuk dapat memahami konsep atau dasar dalam pembuatan suatu karya seni rupa. Muliawan (2016:103) menyebutkan “kreativitas merupakan suatu potensi positif dalam diri anak yang bersifat pasif”. Maka perlu dilakukan upaya untuk melatih dan mengembangkan daya kreativitas tersebut. Pengembangan kreativitas dalam pembelajaran seni 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. Salah satu bentuk seni kerajinan yang didapat meningkatkan kreativitas, inovatif, menarik dan memuat unsur seni rupa ialah dengan membuat *Scrapbook*.

Scrapbook menurut Haryaneu (2015:4) berasal dari kata yakni *scrap* artinya barang sisa. Namun, *Scrapbook* tak sekedar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Semula *Scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. *Scrapbook* telah dilakukan dalam dunia pendidikan seperti penelitian Bragg (2008:114-131) yang berjudul ‘*Scrapbook*’ as a resource in media research with young people, yang bertujuan untuk mengeksplorasi isi, bentuk, sasaran, dan kesan pembaca terhadap *Scrapbook*. Hasil-hasil penelitian menunjukkan *Scrapbook* merupakan media yang kaya dalam pembelajaran.

Scrapbook menjadi suatu kegiatan yang menarik bagi siswa, serta memiliki banyak manfaat khususnya untuk karakteristik siswa usia sekolah dasar untuk mengembangkan kreativitas. *Scrapbook* menggunakan bahan-bahan yang memuat unsur gambar dan warna berbentuk dua dan tiga dimensi. Penggunaan gambar dan warna dua dan tiga dimensi ini dalam *Scrapbook* tentu akan lebih menarik perhatian siswa dibandingkan materi yang biasa diberikan pada pembelajaran seni rupa yakni menggambar, karena unsur dua dimensi dan tiga dimensi yang sangat berbeda dengan gambar yang hanya memuat unsur dua dimensi saja. Selain itu unsur-unsur *Scrapbook* ini memiliki banyak manfaat bagi otak anak. Sebagaimana Tony dalam Suroso (2010:92) menyebutkan “gambar yang digunakan yaitu gambar yang memiliki warna. Karena akan meningkatkan memori, menyenangkan mata, dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan”. Selain itu, Campbell (2002:108) menyatakan “kartun, poster yang lucu, dan gambar-gambar jenaka, atau foto-foto yang berhubungan dengan mata pelajaran memberikan pesan-pesan yang menyenangkan tentang pembelajaran terhadap siswa”.

Serta dalam proses pembuatan *Scrapbook* dalam pembelajaran dinilai sangat sesuai dengan karakteristik kreatifitas peserta didik usia sekolah dasar, sebagaimana Muliawan (2016:54) menyebutkan “pendidikan sewajarnya yang diberikan pada anak usia ini adalah pengetahuan motorik, psiko-sosiologis, dan intelektual yang wajar dalam arti menggunakan prinsip dualisme, yakni belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”. Prinsip ini tentu sejalan dengan proses pembuatan *Scrapbook* dalam pembelajaran seni rupa. Karena, dalam proses pembuatan *Scrapbook* di dominasi dengan kegiatan, merancang, menggunting, melipat, dan menempel.

Kegiatan merancang, menggunting dan menempel tersebut sudah pasti dilakukan dengan kemampuan motorik karena didominasi oleh gerak tubuh seperti menggunting. Lalu dalam kegiatan merancang dan menempel, anak tentu menggunakan kemampuan intelektual nya untuk dapat menyesuaikan hasil karyanya dengan prinsip seni rupa. Selain itu juga kegiatan-kegiatan tersebut yang dilakukan dalam suatu kelompok pasti berpengaruh terhadap kemampuan psiko-sosiologis karena anak terhadap temanya dan dirinya sendiri. Keseluruhan kegiatan

tersebut dapat diwujudkan dalam suatu kegiatan pembuatan *Scrapbook* yang dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain.

Materi *Scrapbook* yang dimuat dalam pembelajaran seni sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas V semester dua yakni KI 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. Sedangkan KD 4.14. Membuat karya kreatif dari bahan lunak dari berbagai teknik dan alat teknologi sederhana maka materi *Scrapbook* dapat dimuat dalam pembelajaran seni kelas V. Selain itu kegiatan menggunting dengan menggunakan benda tajam seperti gunting atau *cutter* dinilai sangat cocok dilakukan oleh anak kelas V, karena jika dilakukan oleh anak kelas rendah maka akan sangat berbahaya jika luput dari pengawasan guru.

Dalam pembelajaran SBK SD Unggulan Aisyiyah pembelajaran seni sudah sesuai dengan tujuan kurikulum SBK Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya SBK, menampilkan sikap apresiasi terhadap SBK, menampilkan kreativitas melalui SBK, dan menampilkan peran serta dalam SBK tingkat local, regional maupun global. Hal tersebut tercermin dari pembelajaran SBK yang sering memuat materi-materi seni rupa yang menarik dan unik. Juga SBK tidak hanya dilakukan sebagai suatu pembelajaran di kelas saja. Namun juga dijadikan sebagai salah satu ekstrakurikuler yang menjadi wadah pengembangan diri siswa pada sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pembuatan karya kreatif *Scrapbook* pada sekolah tersebut. Sebab, *Scrapbook* memiliki banyak nilai unggulan dan manfaat yang belum diketahui siswa. Selain itu dengan adanya pemberian materi mengenai karya kreatif *Scrapbook* pada siswa dirasa akan mendapat suasana pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian untuk mengetahui proses dan hasil pembuatan *Scrapbook* yang sesuai dengan kondisi SBK pada sekolah tersebut demi mengetahui manfaat yang sebenarnya dari karya kreatif *Scrapbook* dalam pengembangan kreativitas anak.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan metode deskriptif. Pada penelitian ini dilakukan penelitian partisipasi berperan serta atau observasi partisipatif oleh peneliti. Peneliti terlibat langsung di dalam kegiatan yang dilakukan sehingga ketika melakukan pengamatan, peneliti ikut juga melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data. Observasi partisipan yang digunakan dengan golongan Partisipasi moderat yang berarti dalam observasi ini terdapat keseimbangan antara peneliti menjadi orang dalam dan orang luar.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong yang beralamat Jalan Air Sengak Kec. Curup Tengah Kab. Rejang Lebong. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong yang berjumlah 24 siswa. Pembuatan karya *scrapbook* sesuai dengan karakteristik siswa dan materi SBK kelas V.

Pada penelitian ini dilakukan beberapa tahapan kegiatan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap analisis data, dan tahap penulisan laporan. Adapun penguraian tahap tersebut adalah sebagai berikut.

Tahap Persiapan

Dalam tahapan ini peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara dan daftar pengamatan (*checklist*) atau pedoman observasi dan peneliti juga mempersiapkan bahan-bahan yang dianggap perlu dalam proses pembuatan *Scrapbook* yang akan dilakukan dalam pembelajaran serta dalam proses pengamatan penelitian.

Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama peneliti mengenalkan karya kreatif *Scrapbook* kepada obyek penelitian yakni siswa kelas Va SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong. Pada pertemuan kedua, siswa secara berkelompok diminta untuk membuat karya kreatif *Scrapbook* dengan tema yang sama yang telah peneliti tentukan dimaksudkan agar siswa memahami pembuatan karya sehingga memudahkan peneliti mengambil data. Pada pertemuan ketiga, siswa bersama kelompok membuat karya kreatif *Scrapbook* dengan kreativitasnya sendiri mulai dari menentukan tema hingga membuat karya kreatif *Scrapbook*. Pada pertemuan ketiga ini juga peneliti mengambil data penelitian mengenai pembuatan karya kreatif *Scrapbook* dengan cara mengobservasi proses pembuatan dan hasil karya kreatif *Scrapbook*, dan melakukan wawancara untuk melengkapi data observasi.

Tahap Analisis Data

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan analisis data keseluruhan secara deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan kemudian di reduksi/merangkum data agar data dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik. Setelah itu dilakukan *display* atau penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif agar lebih mudah dipahami, dan ditarik kesimpulannya. 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 jika diperlukan akan dilakukan *member check*. Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada bagan berikut,

dibuktikan dengan banyaknya diskusi yang berupa tanya jawab antara peneliti dan siswa mengenai karya *Scrapbook* yang dibuat. Serta juga sifat siswa yang terbuka dalam mendengar dan menerima pemaparan pendapat dari teman-temannya dalam pembuatan karya kreatif *Scrapbook* yang mereka buat.

Tahap Penulisan Laporan

Selain itu juga siswa senantiasa bersemangat dalam memecahkan kendala yang muncul dalam pembuatan karya kreatif *Scrapbook*, serta tetap terus semangat dalam proses pembuatan karya sampai selesai meskipun banyak kendala yang mereka temukan. Hal tersebut terjadi karena para siswa sangat antusias dan aktif dalam melakukan proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook*

sehingga ketika peneliti menjawab pertanyaan tahap terakhir yakni menulis laporan hasil pengamatan dan penelitian kedalam bentuk laporan penelitian dengan mengaitkannya dengan teori-teori para ahli. Dengan demikian, peneliti bisa mendeskripsikan penerapan pembuatan karya kreatif *Scrapbook* pada pembelajaran SBK kelas V SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong.

Dalam suatu penelitian selalu terjadi proses pengumpulan data, dalam pengumpulan data tersebut menggunakan satu atau beberapa teknik. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan wawancara, orservasi/pengamatan dan dokumentasi berbentuk hasil karya siswa.

Hasil dan Pembahasan

Proses Pembuatan Karya Kreatif Scrapbook

Pembuatan karya kreatif *Scrapbook* sebelumnya belum pernah dilakukan pada pembelajaran seni rupa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong. Pembelajaran seni rupa yang dilakukan lebih banyak memuat materi menggambar saja sehingga ketika siswa diberikan materi pembuatan karya *Scrapbook* yang sebelumnya belum pernah dilakukan, para siswa terlihat sangat senang dan termotivasi ketika mengikuti proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook*.

Pada saat proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook* sedang berlangsung, hasrat keingintahuan siswa sangat besar. Hal ini dari siswa mengenai kendala yang mereka hadapi, siswa dengan mudah memahaminya. Demikian pula ketika peneliti bertanya mengenai proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook*, siswa dengan mudah juga menjawabnya.

Hal-hal tersebut di atas telah menunjukkan bahwa siswa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong sudah dapat dikatakan sebagai orang-orang kreatif karena sesuai dengan pernyataan Sund dalam Slameto (2010:147) bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan rasa ingin tahu siswa yang cukup besar, ketertarikan dalam meneliti, dan mencari solusi yang tepat saat menemui kendala yang sedang dihadapi.

Dalam proses yang dilakukan siswa untuk membuat karya kreatif *Scrapbook*, pertama siswa bersama teman kelompoknya menentukan tema berdasarkan ide yang menurut mereka sesuai dengan karya yang akan mereka buat. Kelompok satu menentukan tema sekolahku, hal tersebut terinspirasi dari pengamatan yang mereka lakukan pada lingkungan sekitar. Kelompok dua memilih tema taman, pengambilan tema dikarenakan kelompok ini didominasi oleh perempuan yang menyukai kupu-kupu dan bunga pada taman. Sedangkan kelompok tiga memilih tema superhero karena keseluruhan anggota kelompok adalah siswa laki-laki yang menyukai pahlawan super. Kelompok empat memilih tema bermain, yang terinspirasi dari kegiatan mereka sebelumnya yakni bermain pada waktu istirahat.

Setelah mereka telah menentukan tema mereka mulai menentukan ornamen apa yang akan mendukung tema *Scrapbook* yang akan mereka buat. Penuangan ide ke dalam ornamen *Scrapbook* dilakukan dengan cara membuat pola pada bahan yang telah disiapkan yakni kertas origami. Kelompok satu memilih ornamen bangunan sekolah, awan, kupu-kupu, bunga dan rumput sesuai dengan tema sekolahku yang mereka tentukan. Kelompok dua menganggap kupu-kupu, bunga, rumput, sesuai untuk menjadi ornamen dengan tema taman. Kelompok tiga yang memilih tema superhero membuat ornamen karakter pahlawan super seperti spiderman, superman, flash, batman, logo klub bola dan bintang sesuai dengan tema yang mereka tentukan. Sedangkan kelompok empat membuat pola anak yang sedang bermain, awan, tumbuhan kaktus, kupu-kupu, rumput dan matahari yang tersenyum sesuai dengan tema bermain mereka. Langkah yang dilakukan siswa tersebut sudah sesuai dengan proses berkarya yang dikemukakan oleh Oralali (2015:1) yakni proses berkarya yakni mencari ide atau gagasan berkarya, menemukan ide atau gagasan berkarya dan menuangkan ide atau gagasan berkarya ke dalam sketsa/pola.

Setelah membuat pola pada kertas origami, langkah yang dilakukan siswa yakni mengolah bahan tersebut menjadi suatu ornamen yang menarik dan sesuai dengan tema. Dalam hal ini proses yang dilakukan yakni menggunting kertas origami mengikuti pola yang telah dibuat. Setelah itu siswa merekatkan ornamen tersebut ke kertas latar yang sebelumnya sudah disiapkan. Langkah-langkah tersebut merupakan langkah pengelolaan kerajinan kertas yang disebutkan oleh

Kamaril (2006:4.65) yang mana langkahnya yaitu melipat, menggunting dan merekat (menempel).

Agar ornamen yang dibuat lebih menarik dan memuat unsur-unsur seni rupa, siswa memberikan pewarnaan pada ornamen yang mereka buat dengan menggunakan cat warna. Penggunaan warna cukup beragam, dan seluruh kelompok menggunakan warna primer yakni merah, biru dan kuning. Selain itu juga tiap kelompok menggunakan unsur gelap terang walaupun masih terdapat warna yang terkesan tidak menyatu. Penggunaan warna ini tentu bermanfaat bagi siswa karena selain menarik warna memiliki manfaat lain seperti yang disampaikan Bassano (2015:20) yakni “warna sangat bagus untuk merangsang sel otak, yang lain dapat memperkuat intuisi dan lainnya menimbulkan kedamaian serta ketenangan pikiran”.

Dalam keseluruhan proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook* yang dilakukan siswa, siswa terlihat sangat antusias dan sangat bersemangat untuk menyelesaikan karya yang mereka buat, terlihat dari proses tanya jawab yang dilakukan antara siswa dan guru dan antara siswa dengan teman-temannya. Mereka bekerja sama dengan sangat baik dan saling menghargai pendapat teman anggota kelompoknya. Selain itu juga keterampilan motorik mereka berkembang dengan melakukan kegiatan menggunting dengan baik mengikuti pola. Mereka juga aktif dalam bertukar ide dan pendapat sesama anggota kelompoknya, dengan hal tersebut intelektual mereka berkembang dengan sendirinya. Serta yang paling penting keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menyenangkan, tidak ada batasan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya dengan menerapkan prinsip bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Semua hal tersebut sejalan dengan pendapat Muliawan (2016:54) yang menyebutkan “Pendidikan sewajarnya yang diberikan pada anak usia ini adalah pengetahuan motorik, psiko-sosiologis, dan intelektual yang wajar dalam arti menggunakan prinsip dualisme, yakni belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar”.

Meskipun dalam proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook* siswa sering mengalami kendala-kendala dan meminta pendapat peneliti untuk menemukan solusi atas kendala tersebut, hal ini tidak menjadikan siswa tersebut tergolong sebagai siswa yang tidak kreatif. Namun hal tersebut memang merupakan karakteristik siswa yang membutuhkan bimbingan orang dewasa untuk memecahkan kendala yang mereka hadapi. Sebagaimana Syafii (2003:1.31) bahwa pada dasarnya anak usia kelas tinggi membutuhkan bantuan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan kendala yang dihadapinya dan sesudahnya anak dapat menghadapi kendala tersebut dengan bebas atau menemukan solusi atas kendala tersebut dan berusaha menyelesaikan sendiri apa yang menjadi kendala dalam proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook*.

Hasil Karya Kreatif Scrapbook

Hasil karya kreatif *Scrapbook* merupakan suatu hasil usaha, ciptaan dan penuangan ide siswa sebagai bentuk kreativitasnya yang dapat diukur dengan cara melihat keindahannya. Hal tersebut merupakan bentuk pendidikan kreativitas yang telah dilakukan oleh siswa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong sebagaimana Muliawan (2016:49) menyebutkan “pendidikan kreativitas adalah proses transfer kemampuan mencipta atau menghasilkan sesuatu yang indah dan menarik kepada orang yang belum mampu menghasilkannya”.

Selain itu juga suatu karya dapat dikatakan indah atau tidaknya dapat dilihat dari unsur-unsur seni rupa yang membentuknya karena, dengan menerapkan unsur-unsur seni rupa yang tepatlah yang dapat menghasilkan karya yang memiliki nilai keindahan. Hal ini senada dengan pendapat Syafii (2002:2.37) bahwa kelompok pragmatis, formal atau structural akan menyatakan enak atau tidaknya suatu karya seni rupa dinikmati yakni dengan adanya unsur-unsur yang membentuknya.

Sehingga dapat dikatakan bahwa berdasarkan pendapat tersebut masing-masing karya yang telah dibuat oleh siswa telah memiliki nilai keindahan karena sebelumnya telah dibahas mengenai unsur-unsur seni rupa yang terkandung dalam karya tersebut.

Seperti pada kelompok satu telah memuat unsur garis lurus pada ornamen bangunan, garis zig-zag pada tepi *Scrapbook*, garis lengkung pada ornamen rumput, warna primer pada tiap ornamen, raut geometris persegi pada ornamen bangunan dan raut lingkaran pada kupu-kupu dan bunga, unsur tekstur halus dan gelap terang pada ornamen rumput dan bunga serta awan. Serta juga karya kelompok satu telah mengandung prinsip seni rupa baik prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

Unsur pada kelompok dua yakni unsur garis lurus dan garis lengkung pada ornamen bunga, serta garis spiral pada ornamen kupu-kupu. Raut geometris lingkaran pada ornamen kupu-kupu dan bunga, raut organik pada kupu-kupu dan judul taman, unsur warna primer merah pada ornamen bunga, warna kuning pada kupu-kupu, dan warna biru pada kelopak ornamen bunga. Serta juga terdapat warna skunder hijau pada rumput, ungu pada daun, orange pada tengah bunga dan tepi *Scrapbook*. Karya ini memuat tekstur halus dan juga telah memuat unsur gelap terang pada ornamen daun ornamen bunga. Prinsip-prinsip seni rupa telah termuat di dalam karya kelompok dua, baik prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

Pada kelompok tiga unsur yang termuat yakni garis lurus pada logo klub bola, garis lengkung pada ornamen batman, spiderman, dan superman. Unsur raut yang beragam seperti raut geometris lingkaran pada ornamen kapten amerika dan flash, raut organik yang membentuk lengkungan pada ornamen batman, raut bersudut berkontur zigzag pada ornamen petir. Unsur warna primer merah pada baju ornamen orang, kuning pada logo klub bola, petir, bintang dan kaki pada ornamen orang. Warna biru pada petir. Serta menggunakan warna skunder seperti hijau, ungu, orange. Unsur tekstur halus dan berkerut pada ornamen bunga. Selain itu memuat unsur gelap terang ornamen bintang dan ornamen petir. Serta karya ini memuat prinsip-prinsip seni rupa baik prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

Pada karya kelompok empat memuat unsur garis lurus pada ornamen kaktus, garis lengkung pada hidung dan bibir ornamen perempuan. Unsur raut yang digunakan yakni raut geometris seperti yang terdapat pada ornamen matahari dan hiasan pada garis tepi serta raut organik yang terdapat pada ornamen awan dan kupu-kupu. Unsur warna merah pada bibir ornamen orang dan pita. Warna kuning pada ornamen matahari dan bunga sisa. Warna biru pada ornamen awan dan tepi *Scrapbook*. Unsur tekstur dan berkerut pada ornamen bunga sisa. Serta telah menggunakan unsur gelap terang pada ornamen kaktus. Kelompok empat juga telah memuat prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan.

Karya yang telah dibuat siswa merupakan sesuatu yang baru bagi siswa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong, sebelumnya mereka belum pernah membuat karya kreatif *Scrapbook*, sehingga dengan demikian setelah hasil karya tersebut telah menjadi suatu produk karya *Scrapbook* siswa dapat dikatakan memiliki kreativitas sebagaimana pendapat Moreno dalam Slameto (2010:145) menyatakan “yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi dirinya sendiri”. Tentu pendapat tersebut menguatkan bahwa siswa telah memiliki kreativitas.

Getzels dalam Slameto (2010:146) menyatakan bahwa kecerdasan siswa tidak mempengaruhi tingkat kreativitas, siswa yang tinggi tingkat kecerdasannya tidak

selalu menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi. Sehingga dalam menentukan tema seluruh siswa dapat leluasa menyampaikan ide sesuai dengan daya kreativitasnya masing-masing sehingga menghasilkan suatu karya yang indah.

Dalam hasil masing-masing karya yang telah dibuat oleh siswa telah memuat unsur-unsur dan prinsip seni rupa sehingga menjadi suatu karya yang indah. Adapun unsur-unsur utama dalam karya kreatif *Scrapbook* yakni adanya garis dan warna serta gambar dalam setiap ornamen yang ditempelkan pada kertas latar *Scrapbook*. Penggunaan unsur-unsur ini tidak hanya membuat karya menjadi menarik namun juga memiliki banyak manfaat yang menjadikan karya kreatif *Scrapbook* cocok untuk dijadikan suatu materi rutin pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Pertama unsur gambar yang dibentuk dari kumpulan garis-garis yang saling terhubung sehingga memiliki makna keindahan yang dimuat dalam ornamen-ornamen *Scrapbook* tidak hanya membuat ornamen tersebut enak dilihat melainkan juga sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai hal-hal yang memiliki gambar. Sebagaimana pendapat Campbell yang diterjemahkan Tim Inisiasi (2010:108) bahwa “kartun, poster yang lucu dan gambar-gambar jenaka atau foto-foto yang berhubungan dengan mata pelajaran memberikan pesan-pesan yang menyenangkan tentang pembelajaran terhadap siswa”.

Agar gambar yang terdapat pada ornamen-ornamen *Scrapbook* maka diberikan unsur warna agar lebih menarik dan menyenangkan. Warna dapat memberikan kualitas yang berbeda pada ornamen yang telah dibuat siswa. Warna yang digunakan pada ornamen *Scrapbook* adalah warna yang kontras dan harmonis antara warna yang satu dengan warna lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Setiawan (2009:2.25) yang menyebutkan “pemilihan warna perlu memperhatikan kekontrasan dan keharmonisan”. Selain itu juga banyak manfaat dengan memberikan unsur warna diantaranya Bassano (2015:34) bahwa “dampak warna melebihi respon visual”. Sedangkan Suroso (2010:92) menyebutkan “gunakan warna karena dapat meningkatkan memori, menyenangkan mata dan merangsang proses selaput otak sebelah kanan”. Dengan demikian sudah sepantasnya unsur warna sangat ditekankan pada karya kreatif *Scrapbook*.

Dalam hasil karya kreatif *Scrapbook*, selain menggunakan ornamen yang dibuat oleh siswa sendiri juga menggunakan ornamen yang didapat dari barang-barang yang ada di sekitar siswa. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas seperti yang diungkapkan oleh Muliawan (2016:72) yakni “kreativitas yang lahir adalah menggunakan benda yang berada disekitar anak. Cara ini terbukti paling efektif dan efisien mengembangkan kemampuan kreativitas anak usia sekolah dasar.

Karya-karya yang dibuat siswa dari kelompok satu, kelompok dua dan kelompok empat dapat dikatakan sebagai karya seni rupa representative sedangkan karya kelompok tiga termasuk karya seni rupa non representative. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Syafii (2003:2.4-2.6) bahwa karya kelompok satu, kelompok dua dan kelompok empat merupakan karya seni rupa representative karena tema, isi atau objeknya menghadirkan kembali suasana alam seperti adanya ornamen bunga dan ornamen kupu-kupu di dalam karya tersebut. Sedangkan kelompok tiga merupakan karya seni rupa non representative karena tema, isi atau objek yang ditampilkan tidak menghadirkan suasana alam yakni kelompok tiga mengambil tema Super Hero.

Karya-karya *Scrapbook* yang dibuat siswa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong dapat diklasifikasikan sebagai seni rupa murni sebagaimana Kamaril (2007:2.23) menyebutkan “seni rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata untuk kepentingan hiasan saja”. Meskipun sekarang karya ini bersifat seni rupa murni, namun nantinya diharapkan karya kreatif *Scrapbook* ini dapat berguna, tidak hanya sebagai

hiasan namun dapat dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran yang berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pembuatan karya kreatif *Scrapbook* pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan di kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong diperoleh beberapa kesimpulan yakni proses pembuatan empat karya kreatif *Scrapbook* diawali dengan diskusi menentukan tema yang akan dipilih dalam pembuatan karya. Dilanjutkan dengan ornamen-ornamen apa yang mendukung tema tersebut. Selanjutnya membuat ornamen dengan menggambar pola pada kertas origami, menggunting berdasarkan pola yang telah dibuat dan mewarnai ornamen tersebut dengan menggunakan cat warna. Kemudian ornamen yang telah jadi ditempelkan pada kertas latar. Proses pembuatan karya yang telah dibuat siswa telah sesuai dengan langkah – langkah yang diajarkan peneliti meskipun terdapat kendala pada proses pengguntingan yang rumit. Namun secara keseluruhan proses pembuatan karya kreatif *Scrapbook* dapat dilakukan dengan baik.

Empat hasil karya kreatif *Scrapbook* yang dibuat siswa telah memiliki nilai keindahan karena telah memuat unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Diantaranya pada karya kreatif *Scrapbook* telah memuat unsur garis, warna, raut, tekstur, ruang dan gelap terang pada ornamen *Scrapbook*. Penempatan ornamen-ornamen tersebut pada kertas latar telah memenuhi prinsip-prinsip seni rupa yakni prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi dan keselarasan. Dari hasil karya kreatif *Scrapbook* yang dibuat siswa kelas VA SD Unggulan Aisyiyah Rejang Lebong, siswa telah menunjukkan bahwa siswa telah memiliki daya kreativitas yang baik. Siswa telah mampu menuangkan ide ke dalam suatu karya yang belum pernah mereka buat sebelumnya.

Saran

Diharapkan dalam pembuatan *Scrapbook* oleh siswa baik dalam penelitian selanjutnya atau sebagai materi bagi guru untuk menggunakan lem cair karena pada penelitian ini menggunakan lem jenis *double tipe* siswa mengalami kesulitan dalam menggunakannya sehingga hasil pengeleman kurang rapi. Maka dari itu penggunaan lem cair dirasa cocok dan sesuai serta mudah digunakan oleh siswa dalam mengelem ornamen *Scrapbook*.

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk siswa sendiri yang mencari bahan-bahan dari lingkungan sekitar mereka. Bukan disiapkan oleh peneliti. Bahan-bahan tersebut dapat berupa objek gambar yang sudah jadi pada barang bekas seperti gambar bunga pada kotak sereal makanan, gambar pada sampul buku bekas, dan gambar-gambar lain yang dapat ditemukan pada barang bekas di lingkungan sekitar siswa.

Scrapbook pada penelitian ini masih berfungsi sebagai seni rupa murni yakni hanya sebagai hiasan semata. Dengan demikian diharapkan bagi penelitian selanjutnya dan juga terutama bagi tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan karya kreatif *Scrapbook* ini sebagai media yang berguna dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara ornamen yang dimuat dan tema yang digunakan pada *Scrapbook* berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Referensi

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Bassano, M. 2015. *Terapi Musik & Warna. Cara Dasyat Hidup Lebih Sehat dan Bahagia*. Yogyakarta: Araska.
- Bragg, S & Buckingham, D. 2008. 'Scrapbook' as a resource in media research with young people. In: Thomson, Pat ed. *Doing Visual Ressearch with Children and young people*. UK: Routledge, pp. 114-131.
- Campbell, L. 2002. *Multiple Intelligences, Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*. (Alih Bahasa : Tim Inisiasi). Depok: Inisiasi Pers.
- Haryaneu, Y. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia
- Kamaril, C. 2006. *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka. Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Lestari, H. 2009. *Materi Pokok Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka. Muharam, E. 1992. *Pendidikan Kesenian II (SeniRupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mukhtar. 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group
- Muliawan. 2016. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media.
- Oralali. 2015. 5 Proses Berkarya Seni Lukis. <http://oralali.com/5-proses-berkarya-seni-lukis/>. Di akses pada tanggal 15 Maret 2017 Pukul 19:40.
- Pekerti, W. 2007. *Pendidikan Seni Musik. Tari/Drama*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Philips, S. 2007. *Using Scrapbooks In Science*. Oklahoma: NASA SEEC. Richard, Charlotta. 2015. *The Global Crativity Index 2015*. Toronto: Martin Prosperity Institute.
- Setiawan, D. 2009. *Materi Pokok Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, S. N. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreatifitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Suroso. 2010. *Smart Brain, Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*. Surabaya: SIC.
- Syafii. 2003. *Materi dan Pembelajaran kertakes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Winarni, E. W. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bengkulu: FKIP UNIB.