

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kreativitas

##### 1. Pengertian Kreativitas

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Menurut Moreno dalam Slameto 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.<sup>6</sup>

Cropley mengemukakan paling sedikit ada dua cara dalam menggunakan istilah kreativitas. Pertama, kreativitas yang mengacu pada jenis tertentu berpikir atau fungsi mental, jenis ini sering disebut berpikir divergen. Kedua, kreativitas dipandang sebagai pembuatan produk-produk yang dianggap kreatif seperti karya seni, arsitektur, atau musik. Untuk pembelajaran di sekolah, Cropley mengambil istilah kreativitas yang pertama, dan

---

<sup>6</sup> Tri Hartiti, *Pengaruh Tandar Terhadap Kreativitas Pada Pembelajaran Matematika Berdasarkan Gender Siswa SD Kelas V Di Gugus Diponegoro Kota Salatiga*, (Yogyakarta: Universitas Kristen Surya Wacana, skripsi), 30

mengadaptasi pendirian ini bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memperoleh ide-ide khususnya yang asli, bersifat penemuan, dan baru.<sup>7</sup>

Rhodes dalam Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai berikut :

“ Kreativitas dapat dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, dan produk. Kreativitas juga dapat ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*). Rhodes kemudian menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai *four P's of creativity: person, process, press, product*. Keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif”.<sup>8</sup>

Dari beberapa definisi kreativitas di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru dalam pemecahan problem, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil yang baru bagi dirinya sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain. Penemuan sesuatu yang baru dapat berupa ide, perbuatan, tingkah laku, karya seni dan lain-lain dimana penemuan ini diperoleh dari pengalamannya baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

## 2. Indikator-Indikator Kreativitas

Ciri-ciri anak kreatif menurut Torrance ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek kognitif dan afektif. Pertama, aspek kognitif; ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau divergen, yang ditandai

---

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Teori*, 100

<sup>8</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif*, (Jakarta: Gramedia, 1999), 25

dengan adanya beberapa keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memerinci (*elabration*), dan keterampilan menilai (*evaluation*). Makin kreatif seseorang, maka ciri-ciri ini akan melekat pada dirinya.<sup>9</sup>

Adapun menurut rumusan yang dikeluarkan oleh Diknas, bahwa indikator siswa yang memiliki kreativitas, yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar,
2. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot,
3. Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah,
4. Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu,
5. Mempunyai dan menghargai rasa keindahan,
6. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain,
7. Memiliki rasa humor tinggi,
8. Mempunyai daya imajinasi yang kuat,
9. Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal),
10. Dapat bekerja sendiri,
11. Senang mencoba hal-hal baru,

---

<sup>9</sup> Ahmad Susanto, *Teori*, 262

12. Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi).<sup>10</sup>

Dalam menggambar seni rupa khususnya seni lukis, asas-asas menggambar tetap perlu diperhatikan. Asas-asas tersebut antara lain:

1. Komposisi

Komposisi adalah cara mengatur atau mengorganisasikan unsur-unsur gambar sedemikian rupa, sehingga keseluruhan gambar terlihat harmonis.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah cara mengatur objek gambar secara serasi dalam bidang gambar, sehingga objek gambar utama terlihat jelas.

3. Proporsi

Proporsi merupakan asas kesebandingan dan kepatutan bentuk. Proporsi dapat dicapai melalui unsur-unsur kesebandingan dengan bentuk lain atau kewajaran visual yang dapat diterima oleh logika.

4. Irama

Irama adalah kesan bergerak sebuah garis, warna, atau bentuk baik secara berulang maupun dinamis, sehingga secara keseluruhan tidak monoton. Dalam menggambar seni rupa yang penulis terapkan, irama dapat dicapai oleh pencampuran warna, bentuk, dan karakter.

---

<sup>10</sup> Depdiknas, *Kurikulum Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Depdiknas), 36

## 5. Aksentuasi

Aksentuasi adalah upaya untuk mengungkapkan unsur pembeda pada satu ungkapan bahasa rupa agar tidak monoton dan membosankan. Aksentuasi dapat dicapai melalui fokus objek gambar, penggunaan warna, kontras atau ketebalan garis.

## 6. Kesatuan

Kesatuan merupakan paduan dari berbagai unsur bahasa rupa yang membentuk sebuah konsep ketautan dan pengikatan, sehingga menimbulkan kesan satu bentuk yang terkomposisi dengan baik.<sup>11</sup>

Menggambar karya seni rupa murni pada hakikatnya sama dengan menggambar yang lain, namun lebih menekankan pada keindahan. Asas-asas menggambar seni lukis di atas merupakan penjelasan menggambar pada umumnya. Dalam penelitian ini dibahas mengenai menggambar seni rupa khususnya seni lukis bagi siswa sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah, maka baik asas maupun teknik penerapannya di sesuaikan dengan siswa usia SD/MI.

Berikut adalah periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain:

Penyelidikan dilakukan terhadap anak-anak usia 2 sampai 17 tahun menghasilkan periodisasi sebagai berikut:

a. Masa Mencoreng (*Scribbling*) : 2-4 tahun

---

<sup>11</sup> Agus Sachari, *Seni Rupa Desain SMA*, (Jakarta: Erlangga, 2004), 53

- b. Masa Prabagan (*Preschematic*) : 4-7 tahun
- c. Masa Bagan (*Schematic Period*) : 7-9 tahun
- d. Masa Realisme Awal (*Dawning Realism*) : 9-12 tahun
- e. Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) : 12-14 tahun
- f. Masa Penentuan (*Period of Decision*) : 14-17 tahun.<sup>12</sup>

Alasan penulis memilih pendapat tokoh ini karena pembagian usia anak lebih lengkap dan dipandang mewakili, sesuai dengan jenjang pendidikan di negara kita, yaitu usia 7 – 12 tahun (SD), 13 – 15 tahun (SMP), dan usia 16 – 18 tahun (SMA). Tahap perkembangan menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain membagi periodisasi perkembangan seni rupa anak sebagai berikut:

**a. Masa Mencoreng (*Scribbling*)**

Kesenangan membuat goresan pada anak-anak usia dua tahun bahkan sebelum dua tahun sejalan dengan perkembangan motorik tangan dan jarinya yang masih menggunakan motorik kasar. Hal ini dapat kita temukan anak yang melubangi atau melukai kertas yang digoresnya. Goresan-goresan yang dibuat anak usia 2-3 tahun belum menggambarkan suatu bentuk objek. Pada awalnya, coretan hanya mengikuti perkembangan gerak motorik. Biasanya, tahap pertama hanya mampu menghasilkan goresan terbatas, dengan arah vertikal

---

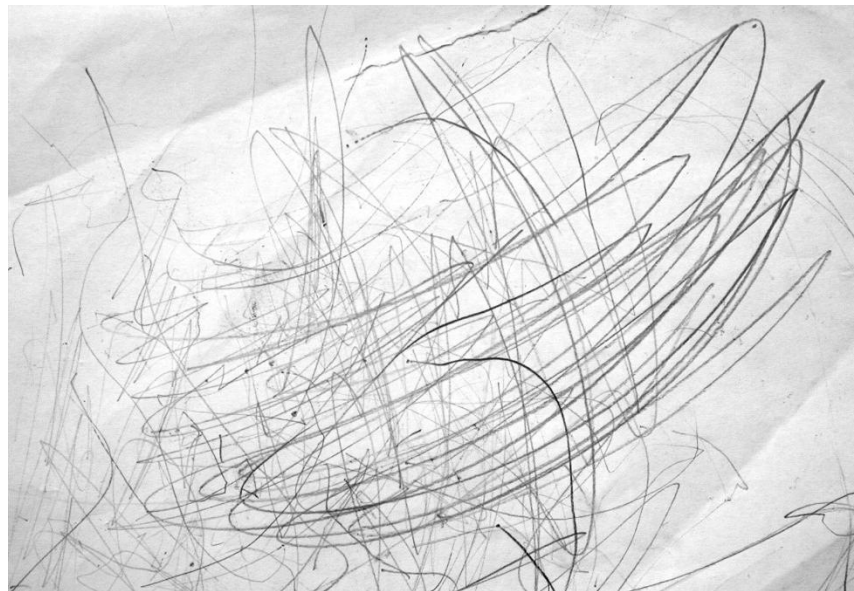
<sup>12</sup> Lihat: <http://www.scribd.com/doc/69446287/Mengenai-Perkembangan-Seni-Rupa-Anak-Anak-Materi>, diakses tgl 29 April 2014

atau horizontal. Hal ini tentunya berkaitan dengan kemampuan motorik anak yang masih menggunakan motorik kasar. Kemudian, pada perkembangan berikutnya penggambaran garis mulai beragam dengan arah yang bervariasi pula. Selain itu mereka juga sudah mampu membuat garis melingkar. Periode ini terbagi ke dalam tiga tahap, yaitu: 1) corengan tak beraturan, 2) corengan terkendali, dan 3) corengan bernama. Ciri gambar yang dihasilkan anak pada tahap corengan tak beraturan adalah bentuk gambar yang sembarang, mencoreng tanpa melihat ke kertas, belum dapat membuat corengan berupa lingkaran dan memiliki semangat yang tinggi. Corengan terkendali ditandai dengan kemampuan anak menemukan kendali visualnya terhadap coretan yang dibuatnya. Hal ini tercipta dengan telah adanya kerjasama antara koordinasi antara perkembangan visual dengan perkembangan motorik. Hal ini terbukti dengan adanya pengulangan coretan garis baik yang horizontal, vertical, lengkung, bahkan lingkaran.

Corengan bernama merupakan tahap akhir masa coreng mencoreng. Biasanya terjadi menjelang usia 3-4 tahun, sejalan dengan perkembangan bahasanya anak mulai mengontrol goresannya bahkan telah memberinya nama, misalnya: “rumah”, “mobil”, “kuda”. Hal ini dapat digunakan oleh orang tua atau guru pada jenjang pendidikan usia dini (TK) dalam membangkitkan keberanian anak untuk

mengemukakan kata-kata tertentu atau pendapat tertentu berdasarkan hal yang digambarkannya. Anak-anak memiliki jiwa bebas, ceria. Mereka sangat menyenangi warna-warna yang cerah misalnya dari crayon. Kesenangan menggunakan warna biasanya setelah ia bisa memberikan judul terhadap karya yang dibuatnya. Penggunaan warna pada masa ini lebih menekankan pada penguasaan teknik-mekanik penempatan warna berdasarkan kepraktisan penempatannya dibandingkan dengan kepentingan aspek emosi.

**Gambar 2.1**



Setiap anak (usia 2-3 tahun) pada umumnya senang menggoreskan sesuatu (pensil, pena dan sejenisnya). Goresannya tidak beraturan



**b. Masa Pra Bagan (*Pre Schematic Period*)**

Usia anak pada tahap ini biasanya berada pada jenjang pendidikan TK dan SD kelas awal. Kecenderungan umum pada tahap ini, objek yang digambarkan anak biasanya berupa gambar kepala-berkaki. Sebuah lingkaran yang menggambarkan kepala kemudian pada bagian bawahnya ada dua garis sebagai pengganti kedua kaki. Ciri-ciri yang menarik lainnya pada tahap ini yaitu telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. Koordinasi tangan lebih berkembang. Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek, orang bisa saja berwarna biru, merah, coklat atau warna lain yang disenanginya.

**Gambar 2.2**

Kepala berkaki, ciri umum gambar anak usia 2-4 tahun

Penempatan dan ukuran objek bersifat subjektif, didasarkan kepada kepentingannya. Jika objek gambar lebih dikenalnya seperti ayah dan ibu, maka gambar dibuat lebih besar dari yang lainnya. Ini dinamakan dengan “perspektif batin”. Penempatan objek dan penguasaan ruang belum dikuasai anak pada usia ini.

**Gambar 2.3**



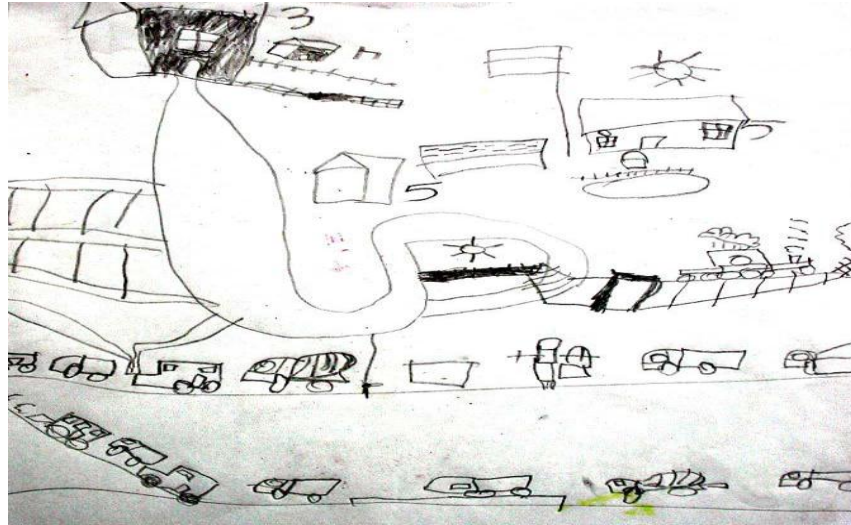
Objek yang penting, “Bapak” dan “Ibu” dibuat lebih besar

**c. Masa Bagan (*Schematic Period*)**

Konsep bentuk mulai tampak lebih jelas. Anak cenderung mengulang bentuk. Gambar masih tetap berkesan datar dan berputar atau rebah (tampak pada penggambaran pohon di kiri kanan jalan yang dibuat tegak lurus dengan badan jalan, bagian kiri rebah ke kiri, bagian

kanan rebah ke kanan). Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (*base line*).

**Gambar 2.4**



Penempatan objek gambar terletak pada garis dasar gambar  
(*base line*)

Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar “tembus pandang” (contoh: digambarkan orang makan di ruangan, seakan-akan dinding terbuat dari kaca). Gejala ini disebut dengan idioplastis (gambar terawang, tembus pandang). Misalnya gambar sebuah rumah yang seolah-olah terbuat dari kaca bening, hingga seluruh isi di dalam rumah kelihatan dengan jelas.

Gambar 2.5



*Idioplastis*, objek yang digambar tampak tembus pandang

#### d. Masa Realisme Awal (*Early Realism*)

Pada periode realisme awal, karya anak lebih menyerupai kenyataan. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Mereka menyatukan objek dalam lingkungan (komposisi gambar). Selain itu kesadaran untuk berkelompok dengan teman sebaya dialami pada masa ini. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, proporsi (perbandingan ukuran) belum dikuasai sepenuhnya. Pemahaman warna sudah mulai disadari (aksentuasi). Warna biru langit berbeda dengan biru air laut. Penguasaan konsep ruang mulai dikenalnya sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan

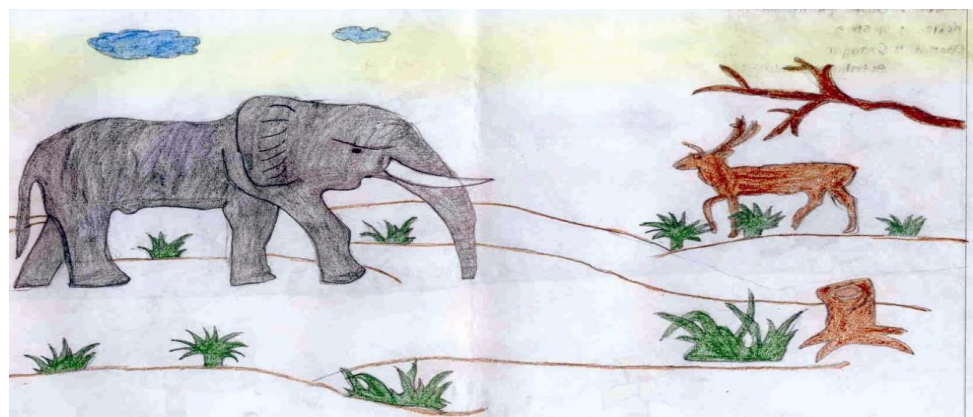
pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama mulai dikenal pada periode ini. Ada perbedaan kesenangan umum, misalnya: anak laki-laki lebih senang kepada menggambarkan kendaraan, anak perempuan kepada boneka atau bunga.

**Gambar 2.6**



Bunga sering digambar oleh anak perempuan

**Gambar 2.7**



Gambar pemandangan, upaya anak dalam meniru bentuk alam, tampak sudah mendekati kenyataan (realitas)

### e. Masa Naturalisme Semu

Pada masa naturalisme semu, kemampuan berfikir abstrak serta kesadaran sosialnya makin berkembang. Perhatian kepada seni mulai kritis, bahkan terhadap karyanya sendiri. Pengamatan kepada objek lebih rinci. Tampak jelas perbedaan anak-anak bertipe haptic dengan tipe visual. Tipe visual memperlihatkan kesadaran rasa ruang, rasa jarak dan lingkungan, dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat. Tipe haptic memperlihatkan tanggapan keruangan dan objek secara subjektif, lebih banyak menggunakan perasaannya. Gambar-gambar gaya kartun banyak digemari.

**Gambar 2.8**

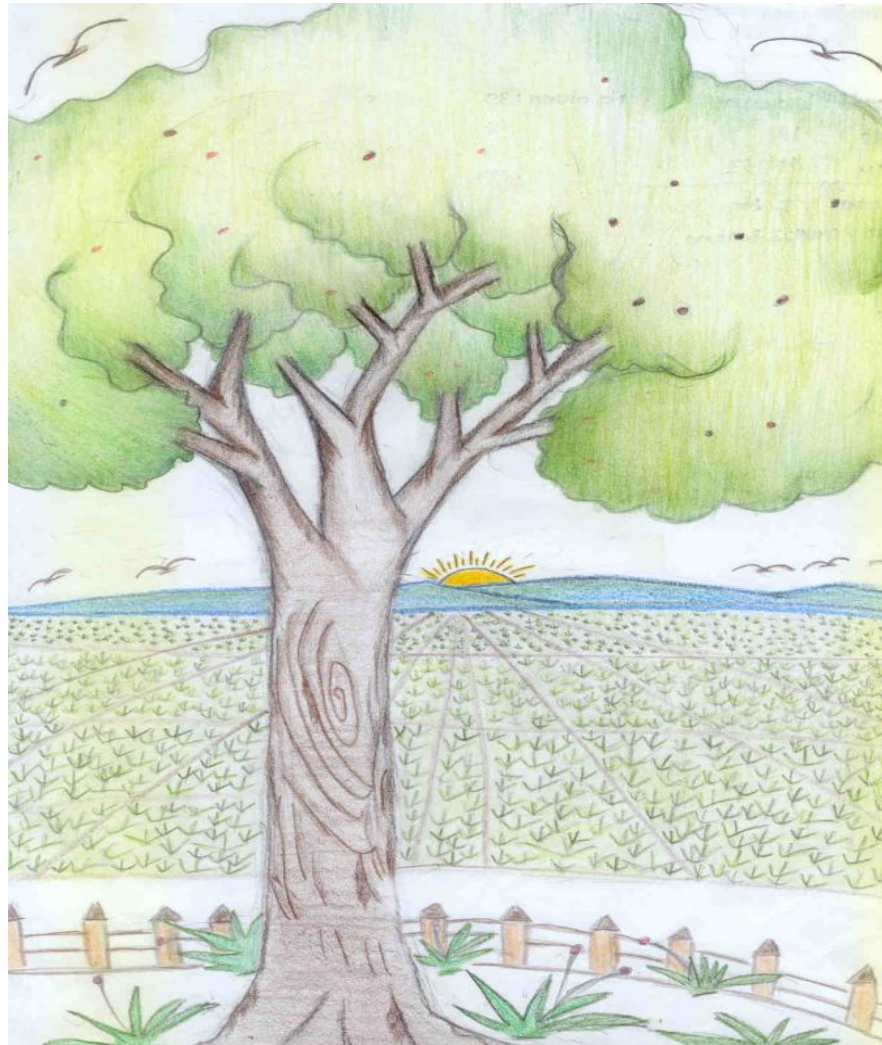


Tokoh kartun banyak digemari anak-anak

Ada sesuatu yang unik pada masa ini, di mana pada satu sisi anak ekspresi kreatifnya sedang muncul sementara kemampuan intelektualnya berkembang dengan sangat pesatnya. Sebagai akibatnya, rasio anak seakan-akan menjadi penghambat dalam proses berkarya. Apakah gambar ini seperti kucing? Sementara kemampuan menggambar kucing kurang misalnya. Sebagai akibatnya mereka malu kalau memperlihatkan karyanya kepada sesamanya.

**f. Periode Penentuan (*Period of Decision*)**

Pada periode ini tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual makin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, apalagi tanpa bimbingan. Dalam hal ini peranan guru banyak menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus dalam kehidupan. Seni bukan urusan seniman saja, tetapi urusan semua orang dan siapa pun tak akan terhindar dari sentuhan seni dalam kehidupannya sehari-hari.

**Gambar 2.9**

Contoh karya anak 17 Tahun

Untuk menentukan indikator penilaian karya siswa kelas IV sekolah dasar, maka yang perlu dicermati adalah periode masa realisme awal (*Early Realism*) dimana anak pada usia 9-12 tahun sudah dianggap mampu dalam mencipta karya seni lukis berdasarkan aspek berikut; komposisi yakni



kemampuan menyatukan objek dan lingkungan, proporsi atau perbandingan ukuran gambar tetapi dalam tahap ini belum dikuasai sepenuhnya, aksentuasi dalam hal ini adalah penggunaan warna, keseimbangan gambar dan irama gambar agar tidak terlihat monoton.

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum atau rencana pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>13</sup> Sementara Agus Suprijono mengemukakan maksud dari model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.<sup>14</sup>

Dari definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan keseluruhan komponen yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Komponen-komponen tersebut termasuk pendekatan yang akan digunakan, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

---

<sup>13</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 133

<sup>14</sup> Lihat: <http://eprints.uny.ac.id/> diakses tanggal 27 April 2014, 21:22

## 2. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

### a. Pengertian *Quantum Teaching*

*Quantum Teaching* adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian, dan fasilitasi SuperCamp.<sup>15</sup> Supercamp adalah sebuah tempat pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis serta keterampilan pribadi.<sup>16</sup>

DePorter mengemukakan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* adalah perubahan pembelajaran yang meriah, dengan segala nuansanya dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas atau interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar. Model pembelajaran ini menekankan kegiatannya pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu mudah, menyenangkan, dan memberdayakan.

Menurut Surya mengemukakan model pembelajaran *Quantum Teaching* hampir sama dengan sebuah “simfoni” dalam pembelajaran, terdapat unsur-unsur pembentuk yang dibagi menjadi dua kategori, terdiri

---

<sup>15</sup> Bobbi DePorter, et al., *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Cetakan XIX. (Bandung: Kaifa, 2007), 4.

<sup>16</sup> Danang Jumiyanto, *Penggunaan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Mata Diklat Gambar Teknik Di Smk Perindustrian Yogyakarta*, Skripsi Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta: UNY, 2012), 19.

dari konteks dan isi. Pengertian konteks adalah latar belakang pengalaman guru, sedangkan isi merupakan penyajian materi pelajaran atau fasilitasi.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan cara-cara baru untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui perkembangan hubungan dan perubahan belajar. *Quantum Teaching* juga memiliki petunjuk bagaimana cara untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik sehingga membuat siswa lebih antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran *Quantum Teaching* juga memiliki kerangka rancangan belajar, prinsip-prinsip, tujuan, manfaat, keunggulan, dan petunjuk pelaksanaan.

#### **b. Asas Utama *Quantum Teaching***

Asas Utama *Quantum Teaching* adalah *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka*. Maksud dari *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka* mengingatkan kita pada pentingnya memasuki dunia murid sebagai langkah pertama. Karena tindakan ini akan memberikan izin guru untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan siswa menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Caranya dengan mengaitkan apa yang akan di ajarkan dengan sebuah peristiwa, pemikiran, atau perasaan yang diperoleh dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi, atau akademis mereka. Setelah kaitan itu terbentuk, guru

dapat membawa siswa ke dalam dunia guru, dan memberi siswa pemahaman mengenai isi dunia itu.<sup>17</sup> Dalam hal ini adalah pembelajaran di kelas.

Dalam interaksi edukatif yang berlangsung terjadi interaksi yang bertujuan. Guru dan siswalah yang menggerakkannya. Interaksi yang bertujuan itu disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan siswa dalam belajar. Guru ingin memberikan layanan yang terbaik kepada siswa, dengan menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan. Guru berusaha menjadi pembimbing yang baik dengan peranan yang arif dan bijaksana, sehingga tercipta hubungan dua arah yang harmonis antara guru dan murid.<sup>18</sup>

### c. Prinsip *Quantum Teaching*

Selain asas utama, *Bawalah Dunia Mereka ke Dunia Kita, Antarkan Dunia Kita ke Dunia Mereka. Quantum Teaching* juga memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap yang dikemukakan oleh DePorter. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

#### 1. Segalanya Berbicara

Segalanya berbicara mulai dari lingkungan kelas hingga gerakan tubuh anda mengirimkan pesan tentang belajar yang akan disampaikan

---

<sup>17</sup> Miftahul A'la, *Quantum Teaching*, (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 80

<sup>18</sup> Saiful Bahri Jamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta: Rineke, 2000), 5.

dalam pembelajaran. Sehingga gerakan tubuh dapat dijadikan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya guru yang berhak berbicara, akan tetapi siswa juga mempunyai hak untuk bicara. Hak siswa berbicara untuk saling berargumentasi dan bertanya tentang materi pelajaran yang diajarkan.

## 2. Segalanya Bertujuan

Seorang guru atau siswa harus mempunyai tujuan dalam suatu pembelajaran. Seorang guru harus mempunyai tujuan yang jelas dalam menyusun materi pembelajaran yang akan diberikan pada siswa. Siswa juga harus tahu apa tujuan dari mereka mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini agar guru maupun siswa tidak melenceng dari tujuan utama melakukan proses pembelajaran suatu materi.

## 3. Pengalaman sebelum Pemberian Nama

Prinsip ini mengajarkan kepada siswa agar mereka mampu menggerakkan rasa ingin tahunya. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari.

## 4. Akui Setiap Usaha

Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Tidak bisa dipungkiri bahwa belajar itu mengandung resiko. Maka pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

## 5. Jika Layak Dipelajari, Maka Layak Pula Dirayakan

Perayaan adalah sarapan bagi pelajar juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi positif dengan belajar. Rayakan atas keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi yang disampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar.

Sebagai seorang pendidik harus memberikan pujian kepada siswa yang aktif berinteraksi pada saat pelajaran, baik bertanya maupun menjawab pertanyaan tentang materi yang disampaikan.

Penggunaan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat membantu siswa belajar dengan baik dan menumbuhkan motivasi belajar. Model pembelajaran *Quantum Teaching* melibatkan semua aspek kepribadian manusia, pikiran, perasaan, dan bahasa tubuh. Pembelajaran yang menarik dan meriah tidak akan membuat bosan saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tentunya membuat siswa menyukai pelajaran yang diajarkan.

Dengan prinsip-prinsip tersebut, maka guru akan menjadi sangat akrab dengan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran bertugas mendampingi dan mengantarkan siswa untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, memunculkan kreativitas, dan mengekspresikan ide.

#### d. Kerangka Rancangan Belajar *Quantum Teaching*

Kerangka rancangan belajar *Quantum Teaching* dikenal dengan istilah “TANDUR”. Di bawah ini adalah tinjauan dan makna sekilas tentang TANDUR<sup>19</sup> yang telah disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas pada materi seni rupa murni:

- Tumbuhkan

Pada tahap ini guru memberi pertanyaan seputar materi untuk mengukur kemampuan siswa dan mengaitkan dengan pengalaman siswa. Setelah siswa merespon pertanyaan-pertanyyan dari guru, maka saatnya guru menanamkan kepada siswa apa itu seni rupa murni, teknik apa saja yang akan digunakan dalam menggambar, serta apa manfaatnya bagi siswa yang dikenal dengan AMBAK.

- Alami

Unsur ini memberi pengalaman kepada siswa, mempelajari suatu hal dalam kehidupan nyata. Pada tahap ini siswa bisa secara langsung membuat karya seni rupa murni yakni seni lukis dengan mengaitkan peristiwa yang pernah di alami. Pengalaman mereka dapat merangsang pemikiran untuk menuangkan ide-ide ke dalam karya seni lukis, yakni apresiasi terhadap karya seni rupa murni.

---

<sup>19</sup> Bobbi DePorter, et al., *Quantum*, 10.

- Namai

Setelah siswa praktek secara langsung membuat karya seni rupa murni dengan media yang belum pernah dipakai sebelumnya, siswa menjadi penasaran, penuh pertanyaan mengenai teknik menggambar yang telah dihasilkan. Pemberian nama tersebut akan menjawab rasa penasaran siswa yang akhirnya mereka akan semakin mengingat teknik menggambar apa saja yang telah mereka pelajari. Disinilah siswa dapat mengetahui informasi, fakta, teknik, pemikiran, dan sebagainya berdasarkan pengalaman agar pengetahuan tersebut berarti.

- Demonstrasikan

Demonstrasi merupakan ungkapan kembali apa yang telah mereka lakukan untuk meterjemahkan dan menerapkan pengetahuan mereka. Pada tahap ini, siswa akan mendemostrasikan bagaimana dia bisa menggambar dengan teknik yang sudah digunakan. Siswa bisa mengetahui teknik apa saja yang dipakai untuk mencipta karya seni rupa murni melalui informasi dari teman. Pada unsur ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu. Siswa akan merasa hebat dan lebih percaya diri setelah mampu mendemonstrasikan apa yang telah mereka buat dengan hasil yang memuaskan.



- Ulangi

Setelah siswa mendemonstrasikan teknik menggambar yang telah mereka buat, seluruh siswa tentunya sudah menyimak dan memperhatikan nama teknik yang digunakan untuk mencipta karya seni rupa murni dan bagaimana cara membuatnya. Disinilah guru memberikan pertanyaan flash back mengenai apa yang sudah di demonstrasikan oleh teman-teman. Dengan demikian siswa dapat mengetahui kemampuan pada dirinya bahwa “aku tahu dan aku memang tahu ini”.

- Rayakan

Jika layak dipelajari maka layak pula untuk dirayakan. Setelah melalui beberapa prinsip sebelumnya, maka guru memberikan pengakuan atas keberhasilan siswa dalam melakukan teknik Seni Rupa Murni yang belum umum digunakan dengan memajang hasil karya siswa di mading kelas lengkap dengan identitas. Dengan prinsip ini, maka siswa merasa keberadaan serta hasil karyanya diakui di lingkungan sekolah.

**e. Unsur-Unsur *Quantum Teaching***

Model pembelajaran *Quantum Teaching* memadukan beberapa unsur-unsur pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut : lingkungan, suasana, landasan, dan rancangan. Unsur-unsur tersebut akan dibahas lebih jauh pada penjelasan dibawah ini:

- Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan di dalam kelas harus ditata dengan baik. Misalnya pencahayaan, warna, pengaturan meja dan kursi, tanaman, musik, dan semua sarana prasarana yang mendukung proses belajar mengajar harus tertata dengan baik.

- Suasana

Suasana juga sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di kelas. Seorang guru harus memperhatikan suasana di dalam kelas yang mencakup pemilihan bahasa dan sikap terhadap pembelajaran. Jika guru membawa suasana yang gembira maka kegembiraan juga akan tercermin dalam pembelajaran. Begitu pulan sebaliknya, dengan suasana ruan kelas yang tidak menyenangkan maka siswa menjadi bermalas-malasan dalam pembelajaran.

- Landasan

Landasan adalah kerangka kerja. Guru dan siswa harus mempunyai pedoman untuk melaksanakan proses pembelajaran, sehingga apa yang akan dilakukan sudah terlihat di awal. Landasan yang termasuk disini adalah tujuan, keyakinan, kesepakatan, kebijakan, prosedur, dan aturan bersama yang memberi guru dan siswa sebuah pedoman untuk bekerja dalam komunitas belajar.

- Rancangan

Seorang guru harus mampu membuat rancangan yang dapat menumbuhkan minat siswa, kreativitas siswa, mendalami makna, dan memperbaiki proses tukar menukar informasi terhadap siswa secara terus menerus. Sehingga tujuan awal dalam proses pembelajaran bisa tercapai dengan baik.

**f. Keunggulan *Quantum Teaching***

Model pembelajaran *Quantum Teaching* mempunyai keunggulan yang jarang dimiliki oleh model lain. Ada empat keunggulan model pembelajaran *Quantum Teaching* yang cukup menonjol diantaranya adalah:

- 1) Adanya unsur demonstrasi dalam pengajaran. Pembelajaran *Quantum Teaching* memberikan kesempatan yang luas pada seluruh siswa untuk terlibat aktif dan berpartisipasi dalam tahapan-tahapan kajian terhadap suatu mata pelajaran,
- 2) Adanya kepuasan pada diri siswa,
- 3) Ada unsur pemantapan dalam menguasai materi atau suatu keterampilan yang diajarkan,
- 4) Adanya unsur kemampuan dalam merumuskan temuan yang dihasilkan siswa, dalam bentuk konsep, teori, model, dan sebagainya.<sup>20</sup>

Pada referensi lain menyebutkan keunggulan model *Quantum Teaching* sebagai berikut:

---

<sup>20</sup> Danang Jumiyanto, *Penggunaan*, 26.

1. Dapat membimbing peserta didik kearah berfikir yang sama dalam satu saluran pikiran yang sama,
2. *Quantum Teaching* lebih melibatkan siswa, maka saat proses pembelajaran perhatian murid dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru, sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti,
3. Gerakan dan proses dipertunjukan maka tidak memerlukan keterangan-keterangan yang banyak,
4. Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.
5. Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri,
6. Karena model pembelajaran *Quantum Teaching* membutuhkan kreativitas dari seorang guru untuk merangsang keinginan bawaan siswa untuk belajar, maka secara tidak langsung guru terbiasa untuk berfikir kreatif setiap harinya,
7. Pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Lihat: [Http.Admin/Downloads/Kelebihan&Kelemahan\\_quantum.html](Http.Admin/Downloads/Kelebihan&Kelemahan_quantum.html), di akses tgl 26 November 2013

## C. Pendidikan SBK (Seni Budaya dan Keterampilan)

### 1. Hakikat Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Pendidikan kesenian sebagaimana yang dinyatakan Ki Hajar Dewantara, merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak.

Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian. Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat *multilingual*, *multidimensional*, dan *multikultural*.<sup>22</sup> *Multilingual* berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. *Multidimensional* berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun *multikultural* berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai,

---

<sup>22</sup> Ahmad Susanto, *Teori*, 261

demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan yang tertuang dalam pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi.

## **2. Tujuan pendidikan SBK**

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi siswa yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual, musical, linguistic, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.<sup>23</sup>

Kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal dilakukan Salam, bahwa berbagai tujuan pendidikan seni rupa adalah untuk; (1) mengembangkan keterampilan menggambar, (2) menanamkan kesadaran budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi karya seni rupa siswa, (4) menyediakan kesempatan

---

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Teori*, 262

mengaktualisasikan diri, (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa dan (6) mempromosikan gagasan multikultural.<sup>24</sup>

Mengetahui tujuan pendidikan SBK diatas maka guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai kewajiban untuk mencapai suatu tujuan, serta guru bertanggung jawab penuh atas semua proses kegiatan belajar mengajar di kelas yang sarat akan makna terhadap kehidupan peserta didik.

### **3. Pendidikan SBK dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**

Kurikulum adalah seluruh pengalaman belajar yang direncanakan dan di arahkan oleh sekolah untuk mencapai tujuan pendidikannya. Kurikulum dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan siswa.<sup>25</sup> Oleh karena itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar menurut KTSP. SBK yang terdiri dari empat bagian besar, yaitu seni tari, seni music, seni rupa, dan keterampilan merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terkandung muatan

---

<sup>24</sup> Bandi Sobandi, *Model Pembelajaran Kritik Dan Apresiasi Seni Rupa*, (Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), 74

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Teori*, 272

nilai humaniora yang sangat berguna untuk merangsang kreativitas berfikir bagi siswa untuk semua cabang disiplin ilmu.

Di dalam KTSP dijelaskan bahwa pendidikan SBK merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas anak. Tujuan dari pendidikan SBK bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan.<sup>26</sup>

#### **4. Ruang Lingkup Pendidikan SBK di Sekolah Dasar**

Muatan mata pelajaran SBK sebagaimana yang di amanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam suatu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran SBK, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terigrasi degan seni. Karena itu, mata pelajaran SBK pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.<sup>27</sup>

Dalam pendidikan seni dan keterampilan, aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan yag tertuang dalm pemberian pengalaman pengembangan konsepsi, apresiasi, dan kreasi.

---

<sup>26</sup> Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (Jakarta: Depdiknsas, 1994), 25

<sup>27</sup> UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan PPRI. (Bandung: Citra Umbara), 112



Melihat kenyataan di atas, tentu pendidikan SBK menjadi tombak bagi siswa untuk mengenal kebudayaan Indonesia, menumbuhkan rasa nasionalisme, serta menjadi wadah untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam berkarya.

## **5. Evaluasi Pembelajaran SBK**

Secara umum, evaluasi pengajaran menurut Harjanto adalah penilaian atau penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum. Maksud hukum dalam pernyataan ini adalah tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kurikulum.<sup>28</sup>

Evaluasi untuk pembelajaran SBK meliputi segi keterampilan dengan menggunakan tes perbuatan atau peragaan, segi pengetahuannya dengan menggunakan tes lisan atau pemahaman, serta tidak lepas mengenai keadaan sikap dan inisiatif siswa dalam pembelajaran (aspek nilai dan sikap). Dalam pelaksanaan penelitian, evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur kreativitas siswa dalam pembelajaran SBK harus didasarkan pada aspek-aspek yang harus dicapai siswa, yaitu:

1. Aspek kognitif (pengetahuan); penilaian aspek kognitif dalam pembelajaran SBK berkenaan dengan pemahaman daya pikir, dan aplikasi daya pikir ke dalam perbuatan.

---

<sup>28</sup> Harjanto, *Sains untuk Sekolah Dasar kelas VI*. (Jakarta: Erlangga), 277

2. Aspek afektif (sikap); aspek afektif yang dijadikan penilaian yaitu respons (sambutan) siswa dalam menunjukkan sikap kesungguhan dalam belajar dan keberanian untuk mengungkapkan gagasan melalui gerak.
3. Aspek psikomotor (keterampilan); penilaian aspek psikomotor yang dilakukan untuk mengetahui kreativitas siswa mencakup kemampuan dalam mencipta hasil karya seni rupa murni.

Pembelajaran SBK pada siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah lebih menekankan kepada proses kreatif. Proses kreatif memacu aktivitas siswa untuk berkreasi secara spontan berdasarkan imajinasinya. Menumbuhkan respons kreatif pada siswa sekolah dasar diperlukan stimulus (rangsangan). Rangsangan mampu membangkitkan motivasi, imajinasi, dan inspirasinya.

Pada dasarnya, rangsangan dalam pembelajaran SBK digunakan untuk membantu siswa untuk menemukan dan mengungkapkan kembali secara estetis apa yang pernah siswa lihat dan rasakan, dan anak dituntut untuk bisa membayangkannya kemudian diwujudkan lewat kegiatan yang kreatif melalui model pembelajaran *Quantum Teaching*.

Dari uraian di atas, peneliti memfokuskan penilaian ke dalam aspek psikomotor. Hal ini didasarkan pada model pembelajaran *Quantum Teaching* yang mengutamakan proses dari kegiatan belajar mengajar di kelas yang berpengaruh terhadap penilaian hasil akhir dari karya kerajinan siswa yakni penilaian ranah psikomotorik.

#### **D. Materi Seni Rupa Murni**

Seni rupa murni adalah segala jenis karya seni rupa yang sengaja dibuat untuk media ekspresi atau sarana mengungkapkan perasaan,<sup>29</sup> seni rupa murni juga merupakan seni rupa yang fungsinya murni untuk keindahan.<sup>30</sup>

Seni rupa murni daerah setempat merupakan seni rupa yang dihasilkan di daerah. Dengan kata lain, seni rupa daerah adalah seni rupa yang masih memiliki sifat kedaerahan atau tradisional. Jenis-jenis karya seni rupa sudah banyak mengalami perkembangan, di antaranya adalah; 1. Seni Lukis, 2. Seni Patung, 3. Seni Keramik, dan 4. Seni Batik.<sup>31</sup>

Dari beberapa jenis karya seni rupa yang sudah ada, peneliti menggunakan karya seni lukis untuk menumbuhkan kreativitas anak dalam berkarya dengan pertimbangan karena seni lukis lebih praktis dipraktekkan di kelas dan siswa dapat dengan mudah menuangkan ide dan fikirannya.

#### **E. Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching***

Proses kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika siswa mampu mengikuti pembelajaran tanpa adanya paksaan dan dapat menuangkan

---

<sup>29</sup> Pengurus MGMP, *Medali Seni Budaya Kelas IX Semester Genap*, Khusus Kabupaten Jombang, 1

<sup>30</sup> Ibid, 26

<sup>31</sup> Ari Subekti, *Seni Budaya dan Keterampilan Kelas IV SD/MI*, Kemendiknas (Jakarta: Pusat perbukuan, 2010), 69

apa yang ada di dalam pikirannya dengan baik dan terarah. Misalnya kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal akan menghasilkan produk-produk yang tidak sesuai, serta kreativitas siswa tidak tersampaikan. Sebaliknya proses belajar mengajar yang maksimal akan menimbulkan kesenangan dalam belajar dan kreativitas siswa akan tersampaikan dengan baik. Tidak maksimalnya pembelajaran disebabkan oleh guru yang kurang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Model *Quantum Teaching* lebih melibatkan siswa, maka saat proses pembelajaran perhatian murid dapat dipusatkan kepada hal-hal yang dianggap penting oleh guru, sehingga hal yang penting itu dapat diamati secara teliti. Melalui model *Quantum Teaching* siswa menjadi lebih bisa menuangkan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar di dalam kelas. Model ini juga digunakan dalam fasilitas SuperCamp yang sudah diteliti lebih dahulu dan menghasilkan 68% meningkatkan motivasi, 73% meningkatkan nilai, 81% meningkatkan rasa percaya diri, 84% meningkatkan harga diri, dan 98% melanjutkan penggunaan keterampilan.

Dari hasil penelitian di atas, maka dijadikan acuan oleh penulis untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui model *Quantum Teaching* dengan harapan model pembelajaran *Quantum Teaching* dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dan mengoptimalkan pembelajaran di kelas, karena siswa dapat mengekspresikan apa yang ada di pikirannya (imajinasi) dengan bebas dalam mencipta karya seni rupa murni melalui model *Quantum Teaching*.