

Bahan Belajar Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa

Tipe-tipe Kegiatan Belajar

8 tipe belajar (Gagne:1970)

1. Signal Learning (belajar tanda dan isyarat)
2. Stimulus-response learning (belajar sambut rangsang)
3. Chaining (mempertautkan)
4. Verbal assosiation (asosiasi verbal)
5. Discrimination learning (belajar mengadakan perbedaan)
6. Concept learning (belajar konsep, pengertian)
7. Rule learning (belajar membuat hukum, generalisasi)
8. **Problem solving learning** (belajar memecahkan masalah)

Tipe Kegiatan belajar (Sudjana: 1993)

1. Belajar pengetahuan

1.1. Belajar informasi

: mengenal, memahami, lambang seperti kata-kata, istilah, pengertian.
Titik berat menghafal

1.2. Belajar konsep

: belajar memahami, membedakan benda atau peristiwa
konsep = rangkaian stimuli yang memiliki ciri yang sama atau jaringan hubungan dalam objek yang memiliki ciri-ciri yang tetap mis: fungsi tempat duduk, kursi ciri memiliki kaki dan sandaran (walaupun secara bentuk dapat berbeda-beda.

1.3. Belajar prinsip

: Belajar tentang pola hubungan fungsional di antara konsep-konsep. Jika prinsip itu merupakan azas yang diterima ilmu pengetahuan maka disebut hukum. Cara belajar seperti mempelajari konsep. Kemampuan mengingat kembali dengan menggunakan prinsip sangat penting bagi kehidupan manusia.

2. Belajar Sikap

Sikap = kecenderungan perasaan dan perbuatan yang konsisten pada diri Seseorang (Cominns dan Fagin:1954). Sikap dapat diartikan penghargaan/apresiasi, pendapat yang termasuk kedalam ranah afektif. Sikap bersifat perorangan dan merupakan kekuatan individu dalam mengembangkan diri.
Sikap manusia berubah dan berkembang secara selektif dalam memenuhi

kebutuhannya (Krech dkk.: 1980)

Belajar sikap relatif lebih lama dibandingkan dengan belajar pengetahuan atau keterampilan.

3. Belajar Keterampilan

Keterampilan diartikan secara luas : keterampilan intelektual, keterampilan produktif, keterampilan fisik, keterampilan kreatif dsb.

Keterampilan yang dikembangkan di Seni Rupa adalah teknis-motorik dan **Berekspresi-kreatif** (lukis, patung, kria dll). Kondisi yang diperlukan untuk belajar keterampilan waktu yang cukup dan belajar secara terus menerus (konsisten)

4. Belajar pemecahan masalah

suatu masalah akan timbul jika apa yang dicapai tidak sesuai dengan apa yang diharapkan atau jarak antara keadaan masa kini dengan keadaan yang diinginkan di masa depan (Sayers: 1979).

Kehidupan seseorang antara lain ditentukan oleh keberhasilan berstrategi dalam memecahkan masalah.

Salah satu prosedur pemecahan masalah adalah 5 M (Sudjana : 1982)

- a. Memusatkan perhatian kepada masalah
- b. Mencari alternatif pemecahan masalah
- c. Melaksanakan kegiatan pemecahan masalah
- d. Menilai kegiatan pemecahan masalah

Model-model Belajar-Mengajar

Model = suatu penyederhanaan atau abstraksi dari suatu kenyataan, objek kejadian, proses, yang didalamnya memberikan gambaran singkat elemen-elemennya serta juga dapat memberikan keterangan/penjelasan (Riwayatna: 1988).

Empat rumpun model mengajar dalam “Models of Teaching” (Bruce Joice dan Marsha Weil:1982):

1. Model pemrosesan informasi
2. Model pribadi
3. Model interaksi sosial
4. Model perilaku

3 Model pembelajaran

1. Model nondirektif (Carl Rogers)

Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mencapai integritas pribadi dan peningkatan diri yang realistis dengan penciptaan lingkungan belajar yang kondusif.

Guru berperan membantu agar memahami kebutuhan belajarnya sendiri sehingga dapat mengarahkan tujuan pendidikan dirinya sendiri secara efektif. Guru harus menerima siswa apa adanya, menghargai kemampuan

siswa untuk mengidentifikasi masalahnya sendiri dan melakukan pemecahannya. Kemampuan khas siswa harus dihargai, dibina, dan diarahkan sebab dapat saja hal ini bagi siswa tertentu berlaku sebagai katarsis (pelepasan perasaan)

Secara operasional (adopsi model Rogers) dalam praktek seni rupa dapat dilaksanakan sebagai berikut:

1. Menumbuhkan situasi yang mendukung.
Tujuannya untuk siswa dapat bebas mengekspresikan perasaan, pendapatnya, dimulai dengan wawancara awal yang diwarnai hubungan interpersonal, gunakan kata-kata yang akrab, hindari kata-kata pelecehan, ejekan dll.
2. Siswa didorong untuk mengekspresikan perasaan.
Misalnya: dalam bahasan menggambar ekspresi siswa diberikan peluang untuk menggambarkan bentuk-bentuk yang tak lazim.
Guru sebaiknya terlebih dahulu memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan hal ini.
3. Mengembangkan pemahaman siswa secara bertahap/berangsur-angsur, sejalan dengan proses berkarya (ingat prinsip gradual).
Misalnya pada menggambar bentuk siswa diberikan pemahaman tentang tata letak benda, proporsi, arsiran, bayangan, hingga bentuk keseluruhan.
4. Siswa membuat keputusan tentang masalah, guru menjelaskan alternatif.
Misalnya pada materi menggambar reklame: pemilihan alat dan bahan yang cocok, pemilihan huruf, pemberian judul dll.
5. Integrasi
siswa memperoleh wawasan lebih lanjut dan mengembangkan tindakan yang lebih positif, melalui pengalaman berkarya yang dibantu guru dalam pemecahan masalah.

Sasaran yang dituju adalah:

1. Main effect (dampak utama) dampak instruksional: meningkatkan motivasi, minat belajar siswa kepada pelajaran seni rupa
2. Nurturant effect (dampak penyerta) hasil yang ditimbulkan dari pembelajaran seni rupa misalnya: percaya diri, sosialisasi dengan teman menjadi lebih baik, berani mengemukakan pendapat, penuh alternatif ketika memecahkan masalah.

2. Model pengembangan ekspresi/kreasi

Mengutamakan kemampuan berekspresi (menyatakan gagasan, perasaan) secara kreatif. Model Lyra Srinivasan merupakan salah satu bagian dari pendekatan aktualisasi diri (**self actualization approach**) yang bersumber dari model sinetik (1977). Tujuan utamanya mengubah cara belajar siswa dari penerima pesan menjadi pembuat gagasan.

Siswa menangkap sesuatu dari kejadian sehari-hari (sumber inspirasi) menafsirkan stimulus berdasarkan persepsinya sendiri.

4 dasar pandangan synectics (William J.J. Gordon dkk)

1. Kreativitas menjadi bagian sehari-hari, berlangsung sepanjang kehidupan dan bukan sesuatu yang misterius/luar biasa
2. Proses kreatif dapat dikaji dan dipelajari dengan prosedur tertentu di sekolah maupun lingkungan lainnya.
3. Kreativitas meliputi berbagai bidang, ada hubungan erat dengan antara pertumbuhan kreatif seni dengan sains.
4. Peningkatan kreativitas bersifat individual maupun kelompok menghasilkan gagasan kreatif yang menunjang.

Inti kegiatan Synectics aktivitas metaforik (kiasan) yang penuh dengan analogi-analogi. Misalnya: seni dihubungkan dengan hutan belantara dll.

3 analogi dasar latihan synectiks

1. Analogi personal
menuntut siswa bersikap empati terhadap ide atau objek yang dibandingkan. Siswa menjadi bagian fisik atau problema misalnya: jadilah ayam jago apa yang kamu rasakan jika disuruh berkelahi seperti ayam.
2. Analogi langsung
membedakan dua objek atau konsep secara sederhana
Kapal terbang diilhami bentuk burung
dalam pembelajaran SR:
3. Memberi pertentangan
misalnya: Lesu-agresif
dalam pembelajaran SR: bagaimana jika matahari diberi warna hitam

2 strategi yang mendasari prosedur synectics

1. Menciptakan sst. yang baru
2. memperkenalkan keanehan (unik)

Dampak instruksional:

- Berkembang kapasitas/daya untuk berkarya kreatif

Dampak Pengiring

- Penguasaan bidang studi
- Semakin erat hubungan anggota dalam kelompok
- Meningkat produktivitas belajar

3. Model pembelajaran terpadu

3.1. Model terkait (connected)

Menekankan hubungan secara terkait eksplisit di dalam bidang studi tentang prinsip, konsep, apresiasi atau kreativitas estetis atau pekerjaan (Fogarty dalam Cut Kamaril).

2 Kegiatan utama model terkait **merancang** dan **memodifikasi model**

Merancang model guru terlebih dahulu mengkaji dan merancang keterkaitan konsep antara bentuk, prinsip seni, serta keterampilan menyusun tata letak.

Persoalan meliputi:

1. Peningkatan kepekaan rasa terhadap bentuk, ruang, cahaya, bayangan
2. Peningkatan kepekaan siswa terhadap keseimbangan, keserasiaan, kesatuan, irama.
3. Beroleh keterampilan kreasi kreatif dalam menyusun bentuk dan warna

3.2. Model terjala (webbing)

Menekankan pada hubungan dua bidang studi atau lebih mata pelajaran intra bidang studi, contoh: seni tari, musik, rupa melalui suatu tema atau topik, yang dikenal dengan pendekatan tematik. Misalnya topik utama tari topeng maka bidang studi lainnya seni tari membuat tariannya, sedangkan seni rupa membuat topeng.

3.3. Model terpadu (integrated)

Menekan kepada pendekatan **lintas disiplin** atau memadukan mata pelajaran yang memiliki konsep, prinsip, serta keterampilan yang tumpang tindih, kemudian dibuat fokus pembelajaran yang dikembangkan menjadi unit-unit kegiatan, ditinjau dari bidang-bidang kajian berbeda.

Hukuman

Hukuman yang diberlakukan oleh seorang guru karena siswa melakukan tindakan, atau ketidakpatuhan terhadap tugas-tugas bisa diberlakukan dengan catatan tidak menimbulkan ekses negatif bagi “anak tersebut” (setiap anak akan berlainan menanggapi hukuman) secara psikologis. Hukuman tersebut wajar karena sebagai **akibat logis** yang diperhitungkan bermanfaat bagi mahasiswa.

SBM pada prinsipnya mengenal

- Konsep, bersifat umum berlaku bagi setiap bidang ilmu dengan berprinsip kepada otoritatif, demokratis, permisif, belajar tuntas.
 - Teori-teori
 - Pendekatan, mis: tematik
 - Metode, mis: ceramah, metode mencontoh, Ekspresi Bebas, Kerja kelompok (Group Work, Collective Painting)
 - Teknik pembelajaran =prosedur langkah yang ditempuh, targetannya Berupa pengembangan keterampilan (skill), sikap (kreativitas)
- } Dipilih sesuai dengan Kebutuhan dan tujuan

SBM merupakan system (cara, jaringan yang dilaksanakan secara terpadu)

4 Aspek SBM

1. Syntax =urutan kegiatan
2. Principles of reaction (sambutan guru)
3. Sosial system (hubungan guru siswa)
- 4.Support system (system penunjang)

02/06/2010 - 13:50, TRIK
SBM