

**BAHAN BELAJAR MANDIRI****5****PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN  
SENI RUPA**

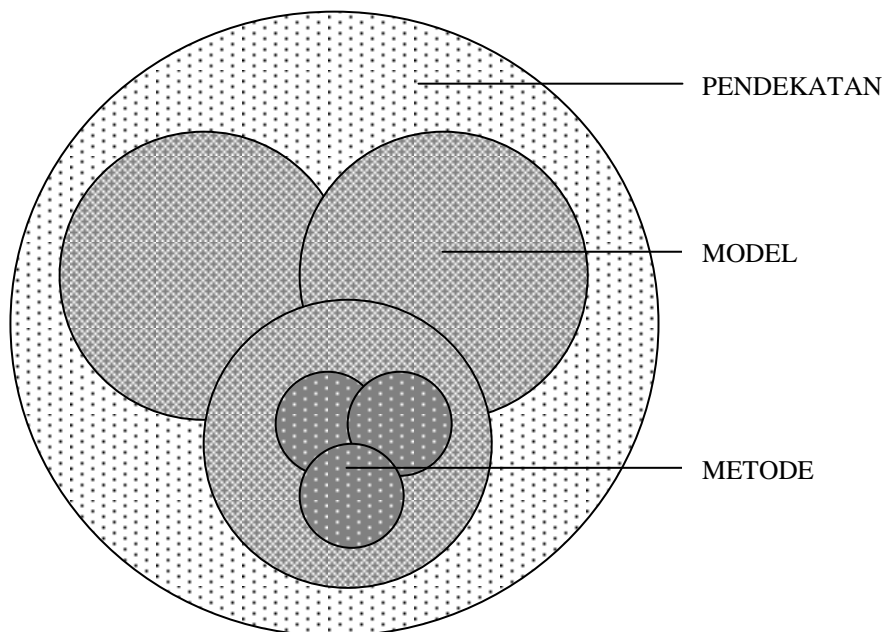
Oleh:  
Bandi Sobandi, S.Pd.

**PENDAHULUAN**

Dalam konteks pembelajaran, selain dikenal dengan pendekatan dan model pembelajaran, juga dikenal dengan metode pengajaran. Ketiga konsep tersebut memiliki kesamaan, semua berfokus pada proses pembelajaran, proses belajar-mengajar, atau interaksi belajar mengajar. Ruang lingkup ketiga konsep tersebut digambarkan oleh Sukmadinata (2004: 267) bahwa:

Pendekatan pembelajaran mempunyai lingkup yang lebih luas, melihat pembelajaran sebagai proses belajar siswa yang sedang berkembang untuk mencapai tujuan perkembangannya. Model pembelajaran lebih sempit dari pendekatan pembelajaran, melihat pembelajaran sebagai desain atau rancangan belajar untuk mencapai tujuan-tujuan belajar yang lebih spesifik. Metode pembelajaran lebih sempit lagi, berfokus pada proses belajar mengajar untuk bahan ajaran dan tujuan pembelajaran tertentu yang lebih terbatas.

Gambaran hubungan antara pendekatan, model dan metode pembelajaran seperti di atas secara skematik digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5.1  
Hubungan antara pendekatan, model dan metode pembelajaran

Peserta didik memiliki sejumlah pengalaman artistik dalam menjalani kehidupannya. Sejumlah pengalaman tersebut tentunya ada yang bisa diabadikan dan ada pula yang hanya berlalu saja dalam ingatannya. Salah satu upaya yang dapat mereka lakukan untuk merekam pengalaman tersebut adalah melalui kegiatan menggambar baik di dalam keluarga maupun di sekolah.

Berdasarkan pengamatan kita, pada umumnya anak dalam mengekspresikan pengalaman secara visual tersebut hanya menggambar “pemandangan” yang berulang-ulang. Padahal mungkin mereka pernah ke kebun binatang, ke pasar, ke tempat rekreasi, ke mall, dan sebagainya. Selain itu pula mereka juga mungkin telah menyaksikan berbagai rangkaian peristiwa atau benda yang dilihatnya. Kemudian siapakah yang salah dan bagaimana agar para peserta didik memiliki kemampuan mengungkapkan kembali keragaman pengalaman visual dan artistik tersebut ke dalam karya seni.

Sekelumit peristiwa di atas tentunya sering Anda jumpai dalam proses pembelajaran pendidikan seni rupa. Dalam Bahan Belajar Mandiri 5 ini Anda akan diajak untuk mempelajari pendekatan dan metode khusus dalam proses pembelajaran seni rupa.

### **TUJUAN PEMBELAJARAN**

Setelah mempelajari bagian ini diharapkan mahasiswa dapat:

1. Membedakan model pendekatan dalam pengelolaan kelas yaitu: (1) pendekatan otoritatif, (2) pendekatan permisif dan (3) pendekatan demokratis;
2. Menjelaskan perbedaan model-model umum pendekatan pembelajaran berdasarkan aspek psikologis;
3. Menguraikan pendekatan dalam segi proses belajar (CBSA);
4. Memberikan contoh penerapan pendekatan inspiratif dalam pembelajaran seni rupa;
5. Menggambarkan secara skematik hubungan penggunaan pendekatan dengan metode yang digunakan;
6. Menjelaskan manfaat metode mencontoh dalam pembelajaran seni rupa;
7. Menguraikan perbedaan pelaksanaan metode kerja kelompok paduan dan kumpulan

## Kegiatan Belajar 1

## PENDEKATAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

### A. MEMILIH PENDEKATAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Memilih suatu pendekatan dalam pendidikan seni hendaknya mengacu kepada misi dan tujuan pendidikan seni, karakteristik siswa, jenis dan karakteristik bahan ajar, dan lingkungan belajar.

Misi pendidikan seni yang utama adalah mengembangkan kepekaan rasa, dengan tujuan agar terbentuk manusia yang memiliki kepribadian seimbang secara jasmani-rohani, mental-spiritual, dan intelektual-emosional. Pelaksanaan pendidikan seni rupa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah harus mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang bermuatan edukatif dan membangun kreativitas. Jika kita menggunakan pendidikan seni sebagai sarana pendidikan, maka pendekatannya pun harus sesuai dengan tujuan penciptaan seni, meskipun seninya tidak kita tempatkan sebagai tujuan pendidikan.

Jenis dan karakteristik bahan ajar dapat dipilah-pilah antara bahan ajar seni rupa/kerajinan yang bersifat teori, ada yang bersifat praktik pelatihan (*drill*) penguasaan kecakapan teknis-motorik, ada yang mengembangkan kemampuan bereksresi-kreatif, ada yang menekankan pengembangan apresiasi. Secara garis besar, dapat pula dibedakan antara “belajar pemertahanan” (*maintenance learning*) dan “belajar inovatif” (*innovative learning*) (Botkin, 1984).

Pendidikan Seni Rupa dapat mencakup kognisi, apresiasi dan berkreasi. Kegiatan kognisi dan apresiasi memberi bekal kepada anak untuk mengenal dan memahami pengetahuan kesenirupaan, seperti: mengenal unsur-unsur dasar seni, prinsip-prinsip seni, fungsi seni, hubungan seni dengan kehidupan masyarakat. Kegiatan kreasi dalam pelaksanaannya memberikan kebebasan bereksresi dan memberikan saluran emosi serta memiliki peran dalam mengembangkan mental-spiritual anak-anak. Kehadiran mata pelajaran ini dipandang perlu agar terciptanya manusia Indonesia yang tidak hanya dijejali dengan pengembangan

logika saja, tapi aspek rasa (estetika) serta serta budi pekerti (etika) terintegrasi dengan baik.

Pada dasarnya, jika kegiatan belajar itu dilakukan di dalam kelas, maka prinsip-prinsip pengelolaan kelas tentulah berlaku secara umum. Untuk memantapkan pemahaman, berikut ini akan diulas lagi pendekatan yang relevan untuk pembelajaran seni rupa/kerajinan tangan, yang membutuhkan ketekunan minat peserta didiknya.

Pemilihan pendekatan selain perlu memperhitungkan tujuan belajar seperti tersebut di atas, juga perlu memperhatikan sifat hasil karya yang akan dibuat atau dipelajari. Ada hasil karya seni rupa/kerajinan tradisional yang membutuhkan ketelitian dan ketekunan karena membuat bentuk-bentuk secara berulang-ulang dan pula karya-karya seni rupa/kerajinan yang *inovatif-kreatif* dengan mencoba melakukan inovasi dan modifikasi bahkan penciptaan karya yang baru yang dipandang sebagai karya seni rupa modern.

Kecenderungan umum untuk melakukan pembelajaran terhadap karya-karya tradisional daerah yang biasanya melanjutkan kebiasaan lama seperti membuat hasil karya seni/kerajinan ukiran atau anyaman sebagai warisan nenek moyang atau kerajinan lokal/etnis yang sudah berjalan turun-temurun. Dalam proses pembuatan karya tersebut perlu mengetahui aturan-aturan yang digunakannya serta perlu memiliki ketekunan dan ketelitian dalam proses pengerjaannya, namun sedikit aspek inovatif dan kreativitas yang di latih. Sementara dalam pembelajaran seni rupa dan kerajinan tangan seperti pembuatan desain dan seni rupa modern yang inovatif dan kreatif, kegiatan yang memanfaatkan temuan-temuan baru untuk diolah dan disesuaikan dengan kondisi setempat atau melakukan penciptaan bentuk-bentuk baru.

### **1. Pendekatan Umum dari Aspek Manajerial**

Tiga pendekatan yang dikenal, yaitu: (1) pendekatan otoritatif, (2) pendekatan permisif dan (3) pendekatan demokratis dapat dipilih untuk disesuaikan dengan kebutuhan belajar.

### **a. Pendekatan Otoritatif**

Pendekatan ini menekankan pada disiplin dan penegakan kewibawaan. Cara ini penting untuk melatih dan membina aspek kedisiplinan, ketelitian, prosedur/teknik pembuatan karya tertentu. Ada kegiatan-kegiatan belajar dan *aturan kerja* yang harus diikuti untuk mencapai sasaran tertentu. Pebelajar tidak bisa berlaku dan bekerja seenaknya.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan otoritatif dapat digabungkan dengan pendekatan kompetensi, misalnya untuk pebelajar menghasilkan sejumlah barang dengan kualitas minimal tertentu dalam jangka waktu tertentu. Di pusat-pusat industri kerajinan misalnya, yang sudah menghasilkan barang untuk diekspor perlu dilatih para calon pekerja melalui sistem magang. Karena ketatnya persaingan dan aturan perdagangan (ada kendali mutu dan perlu tepat waktu), maka disiplin kerja harus ditanamkan pemegang yang kelak mungkin menjadi tenaga kerja di perusahaan tersebut. Dalam proses pembelajaran kerajinan tangan, *pendekatan otoritatif* juga digunakan untuk pembelajaran yang memerlukan disiplin penggunaan alat misalnya :

- Menggunakan dan memelihara alat-alat. Ada alat-alat harus dipelihara dan digunakan menurut cara yang benar. Jika tidak, alat akan rusak atau membahayakan. Contoh: bagaimana menggunakan gergaji dan ketam serta pahat, bagaimana menyimpannya.
- Mencapai penguasaan tertentu. Misalnya, setiap peserta didik harus bisa mencapai mutu tertentu dalam kerapihan anyaman atau ukiran. Jika belum dicapai harus dilatih berulang terus.

### **b. Pendekatan Permisif**

Jenis pendekatan ini menekankan pada segi kebebasan penuh terhadap anak didik. Kebebasan adalah hak setiap orang. Belajar itu sendiri berlangsung dalam diri masing-masing, tak dapat dipaksakan. Hasil belajar dianggap akan optimal jika sesuai dengan minat dan keinginan peserta didik. Oleh sebab itu, menurut pandangan ini, jangan ada pengarahan-pengarahan atau petunjuk-petunjuk.

Pendekatan permisif digunakan sewaktu-waktu untuk memberi kesempatan peserta didik menciptakan bentuk baru atau mencoba bahan baku. Misalnya, pembelajaran kerajinan membuat teknik ikat celup untuk siswa kelas Sekolah Dasar; setiap siswa dibolehkan menciptakan sendiri bentuk-bentuk baru. Contoh lainnya, dalam kegiatan menggambar ekspresi (menggambar bebas). Namun sesungguhnya pendekatan permisif penuh jarang dilakukan, karena ada saja keharusan mentaati aturan kerja atau ada saat-saat siswa perlu petunjuk instruktur.

### **c. Pendekatan demokratis**

Pendekatan ini bertumpu pada pandangan bahwa tiap orang memiliki hak untuk menyatakan pendapat. Berbeda dengan pendekatan permisif, gagasan pendekatan demokratis tidak menghendaki kebebasan penuh, sebab kebebasan seseorang harus juga memperhatikan kebebasan orang lain dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendekatan demokratis lebih cocok digunakan sebagai kebijakan umum, terutama jika mengingat bahwa peserta didik adalah manusia dewasa yang sudah memiliki kesadaran diri dan kesadaran sebagai warga negara. Setiap warga negara atau peserta didik dapat mengajukan gagasannya dalam rangka memperbaiki mutu hasil karya. Mereka hanya akan senang belajar dalam suasana kondusif-demokratis. Peran guru dalam hal ini sebagai fasilitator dan dinamisator.

## **2. Pendekatan Umum dari Aspek Psikologis**

Proses pembelajaran merupakan peristiwa yang kompleks yang melibatkan perasaan, perilaku, dan interaksi sosial. Pendekatan umum dari aspek psikologis dikenal: pendekatan iklim sosio emosional, pendekatan perubahan tingkah laku dan pendekatan proses kelompok.

### **a. Pendekatan Iklim Sosio Emosional**

Model pendekatan ini mengutamakan penyediaan iklim belajar yang kondusif, penerimaan peserta didik sebagaimana adanya, serta menghargai perbedaan individual.

Guru dalam memainkan peran dan tugasnya harus pandai menempatkan diri sebagai teman siswa. Guru memang perlu terlibat merasakan pengalaman dan perasaan anak-anak dalam proses berkarya atau pembelajaran sehingga anak-anak tidak merasakan takut dan segan melainkan merasa senang dan bersahabat dengan guru dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Selain itu pula guru juga akan mudah mengukur apakah beban tugas yang diberikan kepada siswa itu terlalu berat atau terlalu mudah. Hal ini dapat diperoleh dari keterlibatannya dengan siswa.

#### **b. Pendekatan Perubahan Tingkah Laku**

Menekankan pada pemikiran bahwa tingkah laku dapat diubah melalui cara-cara tertentu. Ada beberapa kiat yang dianjurkan. Kiat utama yang dianggap efektif adalah: penguatan (*reinforcement*). Prinsipnya, suatu perilaku atau prestasi yang baik jika diberi penguat, baik material maupun non material (seperti hadiah & penghargaan, kata-kata pujian, anggukan kepala) pada masa berikutnya perbuatan/prestasi itu akan diulangi kembali atau bahkan menjadi lebih baik.

Kiat kedua adalah hukuman. Hukuman dipandang berguna untuk mengurangi perilaku/prestasi buruk. Dalam pembelajaran latihan motorik misalnya, orang akan bergiat terus-menerus jika dari kegiatannya itu ia memperoleh insentif yang memuaskan.

#### **c. Pendekatan proses kelompok**

Menekankan pada pembentukan kelompok yang erat (kohesif). Kelompok yang bekerja sama secara erat akan menghasilkan nilai lebih. Kelompok bukan sekedar penjumlahan dari individu-individu, tetapi kesatuan yang memiliki kekuatan. Pendekatan ini ditunjang oleh psikologi massa khususnya dinamika kelompok.

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan kelompok adalah membina kerja sama di antara siswa dalam menyelesaikan permasalahan bersama. Dalam hal ini mereka saling melakukan interaksi dan sekaligus saling mengenal lebih dekat mengenai kekuatan dan kekurangan potensi yang dimilikinya sehingga diharapkan



saling mengisi, saling membantu dan mentolelir antara yang satu dengan yang lainnya.

Pendekatan-pendekatan ini dapat dipilih secara silih berganti sesuai keperluan; bisa jadi pula suatu proses kegiatan menggunakan beberapa pendekatan. Maka kita katakan bahwa pendekatan *eklektik* (gabungan) adalah cocok digunakan.

### **3. Pendekatan dalam segi proses belajar**

#### **a. Pendekatan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif).**

Pendekatan CBSA didasarkan kepada prinsip-prinsip antara lain (Preston, 1986):

- peserta didik membutuhkan setting belajar yang cocok
- motivasi belajar yang terarah kepada tujuan dapat meningkatkan efektivitas belajar
- belajar didukung oleh *reinforcement*
- *insight* (pemahaman) diperoleh melalui *discovery* (penemuan oleh diri sendiri)
- peserta didik membutuhkan kesempatan untuk mempraktekkan dan mereview apa yang dipelajarinya.

Untuk mempelajari materi baru, diperlukan adanya sejumlah pengalaman dasar melalui kegiatan membaca, observasi, mendengarkan informasi lainnya. Dalam hal ini motivasi belajar sangat diperlukan. Penguatan belajar melalui ulangan dan latihan (resitasi, aplikasi, drill) akan memantapkan penguasaan belajar

#### **b. Pendekatan Keterampilan Proses**

Pendekatan keterampilan proses menekankan pembentukan keterampilan memperoleh pengetahuan dan mengkomunikasikannya. Keterampilan meliputi makna yang luas, meliputi segi fisik/perbuatan, psikis/mental dalam bentuk oleh fikir dan sikap--termasuk kreativitas--, serta sosial budaya (pendayagunaan lingkungan), yang difungsikan untuk mencapai hasil tertentu.

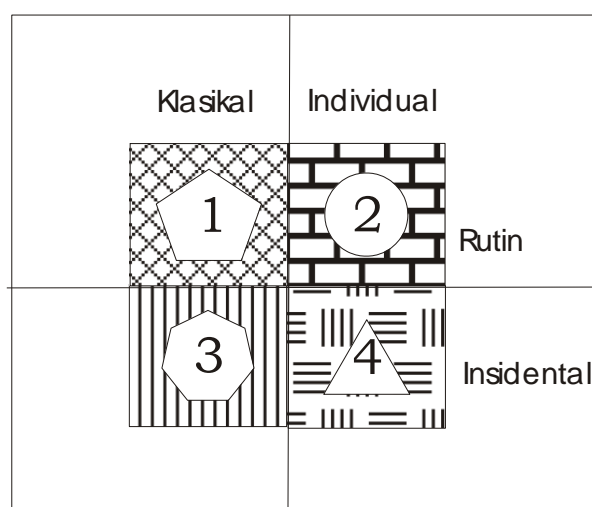
Guru dapat memberi stimulasi untuk penciptaan model-model inovatif. Pendekatan yang sering dipakai biasanya pendekatan Inspiratif, pendekatan analisis hasil karya dan pendekatan empatik

### 1) Pendekatan Inspiratif

Pelaksanaan pendidikan seni rupa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah harus memperhatikan dan mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang bermuatan edukatif dan membangun kreativitas. Jika kita menggunakan pendidikan seni sebagai sarana pendidikan, maka pendekatannya pun harus sesuai dengan tujuan penciptaan seni, meskipun seninya tidak kita tempatkan sebagai tujuan pendidikan. Pendekatan yang utama dalam pembelajaran pendidikan seni rupa ialah **pendekatan inspiratif**.

Karya seni merupakan curahan emosi yang diberi bentuk yang indah dan kreatif. Karya ini lahir dari keharuan, dari hari nurani yang paling dalam. Bagi dunia anak, jenis pendekatan inspiratif ini diharapkan dapat menggugah keharuan anak untuk mencurahkan ekspresinya ke dalam bentuk karya seni. Bentuk penggugah keharuan yang oleh Lansing disebut dengan istilah *stimulation* dan *cultural stimulation* yang terdiri dari: *Direct experience as a form stimulation* (pemberian rangsangan melalui pengalaman), *Verbal stimulation* (perangsangan melalui cerita/dongeng), *Art material as stimulation* (perangsangan melalui bahan), dan *Audio-visual aids as stimulation* (perangsangan melalui media audio visual).

Upaya untuk melakukan stimulasi tersebut secara praktis dapat di tinjau berdasarkan secara klasikal dan individual serta dapat ditinjau pula berdasarkan rangkaian peristiwa atau kejadian yang memancing keharuan anak yang berlangsung secara rutin maupun insidental. Keterkaitan antara kedua bentuk di atas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar  
Stimulasi perangsangan daya cipta

Berdasarkan tabel di atas kita melihat adanya empat kemungkinan gabungan antara keempat jenis stimulasi yang kadang-kadang disebut sebagai pemancing kreativitas atau perangsang daya cipta. Kemungkinan gabungan tersebut adalah:

- (a) Stimulasi klasikal-rutin
- (b) Stimulasi individual-rutin
- (c) Stimulasi klasikal-insidental
- (d) Stimulasi individual-rutin

Untuk memperjelas keempat stimulasi daya cipta seni, berikut ini akan dipaparkan secara singkat pengertian dan beberapa contohnya.

#### **a. Stimulasi klasikal-rutin**

Jenis stimulasi ini paling memungkinkan ditetapkan dalam penyusunan rencana pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan semua anak dalam satu kelas akan menghayati keadaan, kejadian, atau peristiwa yang sama (yang dijadikan stimulasi). Kejadian atau peristiwanya dapat diramalkan karena berlangsung rutin.

Acara sekolah yang sudah tercatat pada kalender sekolah merupakan peristiwa yang datangnya rutin dan bersifat klasikal. Begitupun hari-hari besar kenegaraan yang biasa diperingati di sekolah, seperti Hari Pahlawan, Hari

Pendidikan Nasional, Proklamasi Kemerdekaan, Lebaran dan sebagainya merupakan sejumlah rencana pokok bahasan yang berdasar pada stimulasi rutin.

Berikut ini contoh-contoh tema menggambar, yaitu: “Pameran Kelas”, “Kenaikan Kelas”, “Merancang Gapura HUT RI”, “Lomba Lukis Hardiknas”, “Membuat Kartu Lebaran”, dan sebagainya. Yang penting bagaimana kita dapat mengkorelasikan suatu peristiwa yang mengacu pada GBPP. Pengolahannya tentunya tergantung dari keluwesan dan kreativitas guru yang bersangkutan.

#### **b. Stimulasi klasikal-insidental**

Stimulasi ini dapat berasal dari kejadian-kejadian yang terjadi secara insidental (sektu-waktu yang tidak diduga sebelumnya). Contoh dari jenis stimulasi ini dapat berjudul: “Ketika Gempa”, “ Perkenalan dengan Ibu Guru Baru”, “Perpisahan dengan Kepala Sekolah”, “Kawan Baru Kami”, “ Kelas Kami Jadi Juara Kebersihan dan Keindahan”, dan sebagainya. Judul-judul tersebut merupakan serangkaian peristiwa yang dialami secara klasikal namun kejadiannya berlangsung secara insidental.

Dari kejadian ini dapat diambil bahan inspirasi bagi kita dalam menstimulasi anak-anak untuk mencipta karya seni. Dalam pelaksanaannya dapat berupa cerita, tarian, nayanyian atau bentuk lain yang dapat membangkitkan inspirasi berkarya seni rupa.

#### **c. Stimulasi individual-rutin**

Stimulasi individual rutin adalah pengalaman atau peristiwa yang dialami anak secara perorangan. Pengalaman atau peristiwa itu datang secara rutin. Contoh judul sebagai perangsang daya cipta pada jenis stimulasi ini diantaranya: “Ulang Tahun”, “Pergi ke Sekolah”, “Kegiatan Sore Hari”, “Liburan Sekolah di Kampung Halaman”, “Membantu Ibu di Rumah”, “Mengasuh Adik”, dan sebagainya. Masing-masing anak pernah mengalami hal yang sama, namun pengalaman yang berbeda.

#### **d. Stimulasi individual-insidental**

Stimulasi ini berguna untuk menggugah pengalaman perorangan yang bersifat sewaktu-waktu. Contoh judul yang erat kaitannya dengan jenis pendekatan ini diantaranya: “Ketika Aku Sakit Gigi”, “Aku Juara Kelas”, “Ayahku Wafat”, “Adik Kecilku Lahir”, dan sebagainya. Jenis stimulasi ini dihubungkan dengan terjadinya kesulitan pada individu tertentu yang tidak bisa distimulasi secara klasikal. Disini peranan guru sangat penting dalam upaya menumbuhkembangkan pribadi anak didik yang mandiri, memiliki kepercayaan diri dalam mengatasi semua permasalahan belajar.

Dari keempat jenis stimulasi ini diharapkan anak tidak lagi diajak untuk hanya ”Menggambar bebas...!” pada setiap saat berhadapan dengan seni rupa. Kebebasan berkarya seni rupa akan mudah bila diidahi oleh pengantar guru untuk mencoba memulai dan belajar berkarya seni rupa.

#### **2) Pendekatan Analisis**

Menurut Purwatiningsih (1996: 11) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pendekatan ini berkaitan dengan pembimbingan bahan penikmatan kerajinan/seni. Yang termasuk pendekatan jenis ini adalah:

- (a) Pendekatan analisis induktif: merupakan kegiatan perorangan dalam menganalisis karya kerajinan/seni yang artistik berdasarkan penalaran, yang bergerak dari hal-hal khusus ke hal-hal umum.
- (b) Pendekatan Interaktif: adalah pendekatan induktif yang dilakukan oleh kelompok dengan cara diskusi.
- (c) Pendekatan Deduktif: Merupakan kegiatan perorangan dalam menganalisis karya seni berdasarkan dari prinsip-prinsip yang umum ke yang khusus

#### **3) Pendekatan Empatik**

Pendekatan ini mengajak siswa untuk mengahati hal atau peristiwa berupa benda seni atau peristiwa kesenian lainnya untuk ikut haru dan merasa dirinya masuk dan ikut serta (*felling into*) pada karya yang dilihatnya.

### 3. Pendekatan dipandang dari Aspek Sasaran (Tujuan Akhir)

Pendekatan yang kini dipopulerkan adalah pendekatan kompetensi. Inti pandangannya adalah tujuan akhir dari pembelajaran harus tercermin dari kompetensi lulusan. Setiap bahan ajar yang dipilih serta metode dan media yang digunakan harus diarahkan kepada pembentukan kompetensi siswa.

Gagasan ini tampaknya didorong oleh hasrat perlunya menyiapkan sejak dini pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki kemampuan handal, kompetitif, khususnya menghadapi persaingan global masa depan.

Pendekatan kompetensi sesungguhnya sudah agak lama dikenal dalam sistem pendidikan guru, yang dikenal dengan PGBK (Pendidikan Guru Berdasar Kompetensi). Dalam bidang seni, pendekatan kompetensi menjadi bahan pembahasan dan disepakati sebagai acuan bagi penyelenggaraan pembelajaran seni di Indonesia. Dengan demikian untuk setiap jenjang pendidikan, perlu ditetapkan kompetensi apa yang harus dikembangkan. Misalnya, kompetensi untuk Sekolah Dasar (berdasarkan sumber-sumber dokumen Seminar dan Lokakarya Nasional Pendidikan Seni di Jakarta, April 2001).

Kelas I	Kelas II	Kelas III	Kelas IV	Kelas V	Kelas VI
1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis untuk mengenal unsur-unsur bunyi, gerak dan rupa di lingkungan	1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis untuk mengenal unsur-unsur bunyi, gerak dan rupa di lingkungan	1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis untuk mengenal dan merespon unsur-unsur musik, tari dan rupa	1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis melalui apresiasi karya seni (rupa, musik, tari) lokal maupun Nusantara	1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis melalui apresiasi karya dan pencipta seni rupa, musik, tari lokal, Nusantara maupun mancanegara	1. Memiliki kepekaan inderawi dan rasa estetis melalui apresiasi karya dan penciptaan seni rupa, musik, tari lokal, Nusantara maupun mancanegara
2. Memiliki kemampuan mengolah hasil cerapan inderawi dan rasa secara verbal	2. Memiliki kemampuan mengolah hasil cerapan inderawi dan rasa dalam bentuk simbol-simbol bunyi, gerak dan rupa secara verbal	2. Memiliki kemampuan merespon cerapan inderawi dan rasa dalam bentuk simbol seni ( bunyi, gerak dan rupa) secara verbal	1. Memiliki kemampuan apresiatif terhadap simbol seni dalam karya rupa, musik, tari lokal maupun Nusantara secara verbal	1. Memiliki kemampuan mengungkapkan kembali hasil cerapan karya dan pencipta seni rupa, musik, tari lokal Nusantara maupun mancanegara secara verbal	1. Memiliki kemampuan mengevaluasi karya teman sendiri dan pencipta seni rupa, musik, tari lokal, Nusantara maupun mancanegara secara verbal
3. Memiliki kemampuan mengolah hasil cerapan inderawi dan rasa melalui bahasa bunyi, gerak dan rupa sesuai tingkat perkembangan siswa	3. Memiliki kemampuan mengolah simbol-simbol bunyi, gerak dan rupa sesuai dengan keterampilan dasar media seni (bunyi, gerak dan rupa).	3. Memiliki kemampuan mengolah dan mengungkapkan kembali respon inderawi dan rasa melalui berbagai media seni (rupa, tari, musik) sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3. Memiliki kemampuan berkreasi melalui penguasaan dasar berkarya seni rupa, tari, musik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	3. Memiliki kemampuan berkreasi melalui penguasaan keterampilan dasar mencipta seni rupa, tari dan musik sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	

## LATIHAN

Untuk mengetahui pemahaman Anda terhadap materi yang telah dipelajari, silahkan Anda mengerjakan latihan

1. Menurut pendapat Anda, apa yang dimaksud dengan pendekatan?
2. Bagaimana hubungan antara pendekatan dan metode pembelajaran?
3. Jelaskan pendekatan umum yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran seni rupa (dari aspek manajerial, psikologis, dan proses belajar).

## RANGKUMAN

Pemilihan metode dan pendekatan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh tujuan dan jenis materi yang akan diajarkan. Selain itu faktor siswa juga menjadi faktor yang menentukan dalam menggunakan suatu pendekatan dan metode yang tepat agar proses pembelajaran tepat sasaran.

Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa terdiri dari: 1. **Pendekatan manajerial**, yaitu: a. pendekatan otoritatif, b. pendekatan permisif, dan c. pendekatan demokratis dapat dipilih untuk disesuaikan dengan kebutuhan belajar; 2. **Pendekatan dari aspek psikologis** dikenal: a. pendekatan iklim sosio emosional, b. pendekatan pengubahan tingkah laku, dan c. pendekatan proses kelompok; 3. **Pendekatan dalam segi proses belajar**, yang termasuk pendekatan ini adalah Pendekatan CBSA, Pendekatan Keterampilan proses (inspirasi, analisis dan empatik), dan pendekatan kompetensi.

## TES FORMATIF 1

1. Untuk meningkatkan kedisiplinan anak dalam kelas, pendekatan yang cocok adalah...
  - a. Otoritatif
  - b. Permisif
  - c. Demokratis

- d. Inspiratif
2. Bu Imas memberikan hadiah kepada siswa yang karyanya termasuk karya paporit pada acara pameran sekolah. Tidakan guru tersebut merupakan bentuk pendekatan...
- a. sosio emosional
  - b. proses kelompok
  - c. pribadi
  - d. perubahan tingkah laku
3. Pendekatan yang dilakukan oleh guru dengan memberikan peluang yang sangat terbuka merupakan implementasi dari pendekatan....
- a. Otoritatif
  - b. Permisif
  - c. Demokratis
  - d. Inspiratif
4. Model penekatan yang mengutamakan penyediaan iklim belajar yang kondusif, menerima peserta didik sebgaimana adanya serta saling menghargai adanya perbedaan individual. Jenis Pendekatan tersebut adalah....
- a. Iklim sosio emosional
  - b. Demokratis
  - c. Perubahan tingkah laku
  - d. Pendekatn proses kelompok
5. Pa Iwan, seorang guru kelas 5 di Sekolah Dasar, mengajak anak untuk membuat kaya gambar ekspresi melalui kegiatan bercerita, sehingga para siswa mampu menggambarkan isi cerita tersebut dalam bentuk gambar. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru tersebut menggunakan pendekatan....
- a. inspirasi
  - b. demokrasi
  - c. CBSA
  - d. permisif
6. Bentuk perangsangan daya cipta menurut Lansing dapat berbentuk..., kecuali



- a. praktek
  - b. Cerita
  - c. material
  - d. audio-visual
7. Peristiwa gempa bumi dapat diangkat menjadi materi pembelajaran yang menarik, guru bisa melakukan pendekatan inspiratif dengan menggunakan perangsang daya cipta...
- a. klasikal-rutin
  - b. individual-rutin
  - c. klasikal-insidental
  - d. klasikal-insidental
8. Kegiatan “17 Agustusan” dapat menjadi tema dalam menggambar ilustrasi. Jenis pendekatan perangsangan daya cipta tersebut adalah ...
- a. klasikal-rutin
  - b. individual-rutin
  - c. klasikal-rutin
  - d. klasikal-insidental
9. Pendekatan otoritatif yang tepat digunakan pada kegiatan pembelajaran....
- a. Menggambar ekspresi bebas
  - b. Memotong bahan anyaman
  - c. Kegiatan membentuk/membutsir
  - d. Membuat makrame
10. Yang dimaksud dengan pendekatan inspiratif adalah pendekatan yang ....
- a. memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mencari inspirasi
  - b. menjelaskan apa yang dimaksud dengan inspirasi dalam berkarya seni
  - c. memberi kesempatan kepada anak-anak untuk menanti inspirasi
  - d. memancing inspirasi anak untuk menciptakan karya seni
  - e. memberi kesempatan kepada anak untuk mengeluarkan pendapat

Untuk melihat kemampuan Anda, coba cocokan jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat pada akhir Bahan Belajar Mandiri

ini. Kemudian hitunglah jawaban Anda yang benar dan gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap Materi Kegiatan Pembelajaran 1 ini.

Rumus:

Tingkat penguasaan=  $\frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$

10

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Catatan: Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Pembelajaran 2, tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum Anda kuasai.