

PENDEKATAN TEMATIK DALAM PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CETAK TINGGI BAHAN ALAM: UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh: Riza Istanto

Mahasiswa Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
email :

Abstrak

Perkembangan ilmu, teknologi, dan komunikasi yang relatif cepat menyebabkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah belum tentu mampu menjawab berbagai permasalahan yang timbul dalam kehidupannya mendatang. Kreativitas merupakan salah satu hal yang paling penting sebagai bekal untuk menghadapi hal tersebut, sehingga perlu adanya upaya untuk mengembangkannya terutama dalam pembelajaran. Setiap anak pada dasarnya memiliki potensi kreatif dan potensi tersebut berbeda-beda setiap anak. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan pertama memiliki peranan penting dalam mengembangkannya. Guru sebagai salah satu pengajar harus mampu membawa peserta didik untuk mampu berfikir kreatif dalam rangka menghadapi tantangan mendatang. Pembelajaran seni grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang sarat dengan kreasi. Sebagai salah satu mata pelajaran kreasi pembelajaran seni grafis dapat dikemas secara menyenangkan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam membangun potensi kreatifnya.

Kata kunci : pendekatan tematik, kreativitas, seni grafis, cetak tinggi, bahan alam

Pendahuluan

Perkembangan ilmu, teknologi, dan komunikasi yang relatif cepat menyebabkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa di sekolah belum tentu mampu menjawab berbagai permasalahan yang timbul dalam kehidupannya mendatang, terlebih masa perkembangan dan era yang semakin mengglobal serta penuh persaingan. Setiap individu dituntut untuk mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan-tantangan yang hadir pada masa mendatang. Gagasan-gagasan baru sebagai hasil pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Terkait kreativitas, Chandra (dalam Ismianto 2010) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat

melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna. Kreativitas dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, sehingga seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri.

Kreativitas sesungguhnya dimiliki setiap anak, tapi perkembangan kreativitas bergantung pada lingkungan di mana anak berada. Lingkungan kondusif yang dapat mengembangkan kreativitas anak adalah lingkungan yang mampu mengembangkan kemampuan kognisi, kemampuan afeksi dan kemampuan psikomotorik secara bersama-sama. Lingkungan harus memberi kesempatan anak untuk mendapatkan latihan, pengetahuan, pengalaman dan dorongan atau motivasi agar kreativitas itu dapat terwujud. Peran sektor pendidikan penting dalam menunjang

pembangunan dan menjadi sumber potensial dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang kreatif.

Guru sebagai salah satu komponen terpenting dalam pendidikan harus mampu memberikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan siswa pada masa mendatang melalui strategi pengajaran yang tepat dan kreatif dalam mencipta lingkungan belajar. Terkait dengan persoalan tersebut Ismianto (2013) mengemukakan seorang guru dalam rangka membelajarkan siswa harus mampu memahami pendekatan dan strategi pembelajaran yang dipilih serta mengetahui kompetensi bagaimana membelajarkannya. Dapat dipahami bahwa pembelajaran yang dirancang oleh guru dengan baik, mampu membentuk sikap dan motivasi untuk siswa belajar sendiri dan pengajaran tersebut bukanlah memberikan pengetahuan sebanyak mungkin kepada siswa, melainkan menanamkan cara-cara untuk memperoleh pengetahuan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya melalui ini, dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas.

Seni rupa memiliki cabang yang beragam dan banyak di antaranya yang dapat diterapkan dalam pembelajaran kreatif. Salah satunya adalah seni grafis cetak tinggi dengan bahan klise alam. Dalam konteks pembelajaran siswa di sekolah dasar, pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan klise alam dapat dikemas secara kreatif melalui pendekatan tematik.

Terkait dengan permasalahan di atas akan diuraikan mengenai: (1) bagaimana konsep pendekatan tematik dalam pembelajaran?, (2) bagaimana makna kreativitas dalam pembelajaran seni?, (3) bagaimana pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan klise alam di SD?, dan (4) bagaimana pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan klise alam dengan pendekatan tematik?.

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah ingin memberikan pemahaman mengenai: (1) menjelaskan konsep pendekatan tematik dalam pembelajaran, (2) menjelaskan makna kreativitas dalam pembelajaran seni, (3) menjelaskan pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan klise alam di SD, dan (4) menjelaskan pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan klise alam dengan pendekatan tematik.

Pembahasan

Pendekatan Tematik dalam Pembelajaran

Pendekatan tematik merupakan pembelajaran dalam pendidikan, yang dirancang dan mengacu pada sebuah tema. Menurut Hadi Subroto (dalam Munawaroh 2010) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran.

Model pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah. Pembelajaran tematik akan terjadi jika eksplorasi dari suatu tema yang merupakan inti dalam pembelajaran berjalan secara wajar. Selain itu dibutuhkan juga peran aktif siswa dalam eksplorasi tema tersebut agar dapat dipelajari dengan mudah. Kegiatan

pembelajaran akan berlangsung diseperti tema kemudian akan membahas konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang diusung.

Pendekatan tematik dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pembelajaran dengan pendekatan tematik menurut Indrawati dan sohib (2007) mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa
2. menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
3. hasil belajar bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
4. mengembangkan keterampilan berfikir siswa dengan permasalahan yang dihadapi
5. menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerjasama, toleransi komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Kekurangan pendekatan tematik meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. menuntut guru yang berwawasan luas, kreativitas tinggi, keterampilan metodologis yang handal, memiliki rasa percaya diri dan keberanian dalam mengemas serta mengembangkan materi
2. menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif "baik", baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya
3. memerlukan sarana dan prasarana yang cukup banyak dan bervariasi
4. memerlukan kurikulum yang luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik (bukan pada pencapaian target penyampaian materi)
5. membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif)

6. cenderung mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelam nya bidang kajian lain (Resmini 2006).

Kreativitas dalam Pembelajaran Seni

Sekolah Dasar merupakan tahapan penting dalam menumbuhkembangkan segala potensi yang dimiliki termasuk kreativitas. Kegiatan pembelajaran yang diarahkan dalam mengembangkan kreatifitas anak dapat melalui kegiatan kreasi. Menurut Ismianto (2010) kegiatan seni rupa dapat lebih diarahkan dan ditekankan kepada upaya pengembangan kreativitas, sensitivitas, kemampuan mengidentifikasi diri. Lebih lanjut Yunita (dalam Ismianto 2010) menegaskan bahwa kegiatan identifikasi dan ekspresi diri dalam kegiatan seni rupa, memungkinkan seseorang terlatih kepekaannya dalam menanggapi dunia sekitarnya sekaligus terlatih kemampuannya untuk mengembangkan gagasan-gagasannya. Melalui kegiatan kreasi yang di arahkan oleh guru dapat dilatih perkembangan kreativitas.

Kreativitas sangat dibutuhkan dalam proses penciptaan karya seni. Chandra (dalam Ismianto 2010) menyatakan bahwa kreativitas sebagai kemampuan mental dan berbagai jenis keterampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran, dan tepat guna. Kreativitas dimulai dengan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang baru, sehingga seorang individu yang kreatif memiliki sifat yang mandiri. Seorang yang kreatif adalah seseorang yang mampu menemukan gagasan-gagasan yang baru dan juga mampu bertahan ketika dihadapkan dalam suatu permasalahan. Pendapat tersebut senada dengan Sumarjo (2000: 80) yang menyatakan bahwa manusia yang kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif tersebut antara lain kesiapan untuk menghasilkan gagasan yang baru.

Dalam konsep berkreasi seni rupa proses penciptaannya memiliki nilai kreasi. Nilai kreasi merupakan nilai yang baru, yang belum pernah ada, yang bersumber pada ide, garap atau kedua-duanya sehingga menjadikan wujud yang baru (Bastomi 2012: 24). Seni selalu sarat dengan kreasi, kreasi ditujukan dalam menciptakan hal yang baru dan menghindari dari perulangan-perulangan karya yang sudah ada, sehingga dalam rangka mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran kegiatan mencipta karya seni dapat diterapkan karena karya seni memiliki nilai kreasi.

Pembelajaran seni di sekolah bukan diciptakan dalam rangka mencetak peserta didik menjadi seniman melainkan pembelajaran seni diarahkan dalam rangka menumbuhkan kembangkan potensi yang ada pada diri individu baik potensi kreatif, inovatif dan sebagainya. Menurut Bastomi (2014: 22) pendidikan seni rupa bukan merupakan lembaga yang berdiri sendiri dan bertujuan mencetak calon-calon seniman ahli-ahli seni sebagaimana yang dimaksud di dalam konsep *education in art*.

Peran seni rupa menurut perwatakannya untuk pembentukan, pembinaan, dan pengembangan fungsi-fungsi jiwa serta keterampilan bagi anak didik yang sedang tumbuh. Pengembangan pembelajaran seni dapat diarahkan dalam pengembangan aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan yang didalamnya tercakup kreatifitas. Pengembangan kreativitas sangat luas tidak hanya mencangkupi bidang seni saja tetapi segala ilmu pengetahuan, dan seni salah satu di antaranya. Menurut Bastomi (2014: 60) kreativitas bukan sekadar daya atau kemampuan untuk mencipta, dan yang dimaksud mencipta bukan hanya mencipta seni saja, di dalamnya mengandung:

1. Kelancaran menanggapi, ide atau materi.
2. Mudah menyesuaikan diri terhadap setiap situasi
3. Tanggapan terhadap satu masalah bersifat asing
4. Berfikir secara integral, dapat menghubungkan-hubungkan hal satu dengan hal lain dan dapat menganalisis dengan tepat.

Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Bahan Alam di Sekolah Dasar

Seni grafis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dalam pembuatannya dilakukan dengan cara mencetak. Grafis berasal dari kata *graphein* yang artinya menulis atau menggambar. Seni grafis atau cetak merupakan pengubahan gambar yang melalui proses cetak manual dan menggunakan material tertentu, dengan tujuan memper banyak karya, minimal dua hasil cetakan (Susanto 2011).

Seni grafis merupakan karya seni yang dibuat dengan cara mencetak, sehingga dalam pembuatannya dibutuhkan klise untuk membuat karya seni grafis. Berdasarkan hal tersebut Rokhmat (2012) menyatakan bahwa jenis seni grafis ada tiga, yaitu:

1. Cetak tinggi atau *relief print*
Karya seni grafis yang dibuat dengan klise tinggi rendah, bagian tinggi merupakan bagian yang terkena tinta, dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar.
2. Cetak rendah atau *intaglio print*
Karya seni grafis dengan klise tinggi rendah, hanya yang membedakan dengan teknik cetak tinggi adalah cara membubuhkan tinta pada permukaan klise yang justru kebelikannya, dengan demikian pigmen warna tertampung atau menempel pada bagian yang rendah dan sekaligus bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

3. Cetak datar *Planography print*
Karya seni grafis yang dibuat menggunakan cetakan/ klise yang permukaannya rata. Yang dimaksud cetak datar apabila dilihat dari permukaan klisenya menggunakan permukaan datar atau rata, namun pada bagian yang bisa menerima tinta dan ada bagian yang menolak tinta, apabila dicetak bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar
4. Cetak tembus atau *stencil print*
Karya seni grafis yang dibuat dengan cetakan klise yang berlubang-lubang dan pada bagian lubang merupakan bagian penghasil gambar.

Seni grafis cetak tinggi apabila dilihat dari cara pembuatan klisenya dapat dibedakan menjadi tiga yaitu; seni grafis cetak tinggi dengan teknik cap, teknik cukil dan kolagraf atau kolase. Teknik cap sebagai bagian dari pembuatan seni grafis cetak tinggi klisenya dapat memanfaatkan bahan alam seperti daun, penampang batang, dan sebagainya yang memiliki tekstur alami (Rokhmat 2012).

Pembelajaran seni grafis dengan bahan alam mampu menyesuaikan pembelajaran yang dikemas untuk anak. Dilihat dari bahan yang digunakan untuk membuat suatu karya seni grafis, sangat akrab dengan anak, termasuk dalam pembuatannya yang sederhana. Bahan alam yang memiliki tekstur tinggi rendah, apabila dicap atau ditempel dalam suatu media cap seperti kertas akan menghasilkan gambar yang sesuai dengan teksturnya. Hal tersebut yang membuat menarik bagi anak karena sisi pembelajarannya dapat diarahkan sambil bermain (O'reilly 1993).



Gambar 1. Kreasi seni grafis cetak tinggi klise alam (sumber : O'reilly 1993)

Proses mencipta suatu karya seni sangat sarat dengan kreasi. Hal tersebut senada dengan pendapat Bastomi (2012: 24) yang menyatakan bahwa seni selalu sarat dengan kreasi, kreasi ditujukan dalam menciptakan hal yang baru dan menghindari dari perulangan-perulangan karya yang sudah ada, sehingga dalam rangka mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran kegiatan mencipta karya seni dapat diterapkan karena karya seni memiliki nilai kreasi.

Pengembangan kreativitas melalui pembelajaran seni grafis dapat diarahkan pada pengembangan kemampuan kreatif sehingga anak akan berimajinasi dalam menghadirkan suatu karya seni yang penuh dengan nilai kreasi. Senada dengan hal tersebut Ismianto (2010) menegaskan bahwa dalam konteks pembelajaran menggambar di SD, sasaran pengembangan kreativitas anak adalah pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, sehingga pembelajaran dan pelatihannya dapat secara langsung pada kemampuan inovatif dan kreatif, yang berorientasi kepada pengembangan aspek imajinatif-kreatif. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas seni dalam pembelajaran menggambar bukan pada nilai akhir, tetapi lebih pada proses kreatif.

Proses menggambar atau proses

berkarya seni rupa anak selalu mengaitkannya dengan pengalamannya, sehingga kreasi yang dihasilkan berdasarkan apa yang mereka persepaikan. *In art education the aesthetic quality of the final product is subordinated to the creative process. It is the child's process, his thinking, his feelings, his perceiving, in fact, his reactions to his environment* (Lowenfeld and Brittain 1982:9). Anak dalam mencipta karya seni selalu didasarkan pada pengalaman seperti apa yang dilihat, dirasakan, dipikirkan dan sebagainya.

Peningkatan Kreativitas melalui Pendekatan Tematik dalam Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Bahan Alam di SD
Sistem pendidikan Sekolah Dasar, sebagaimana diungkapkan oleh Hadi Subroto (Munawaroh 2010) bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertulis dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih dan dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna. Pendekatan tematik selain menggunakan tema yang diterapkan dalam pembelajaran, juga dapat menggunakan tema tersebut dibuat menghubungkan dengan materi pembelajaran yang lain.

Pembelajaran dengan menekankan pada psikologi anak yang masih dalam usia bermain sambil belajar perlu adanya strategi khusus dalam pengajarannya, sehingga pelajaran dapat tersampaikan dengan tepat. Menurut Aprilia (2010) dinyatakan bahwa melalui metode yang disampaikan oleh guru (cerita, bermain, dan lainnya) dalam pengajaran menggambar dapat diperoleh kemudahan anak dalam menangkap materi untuk diungkapkan dalam karya-karya gambarnya. Melalui pembelajaran tersebut

potensi anak berkembang karena anak menjadi aktif dalam sistem pembelajaran yang sesuai dengan psikologi anak SD.

Proses kreatif merupakan suatu proses yang tumbuh melalui gagasan-gagasan yang kreatif. Gagasan kreatif dapat muncul melalui proses imajinasi. Menurut Ismianto (2010) menjelaskan bahwa dalam konteks pembelajaran menggambar di SD, sasaran pengembangan kemampuan kreatif (kreativitas) anak adalah pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, sehingga pembelajaran dan pelatihannya dapat secara langsung pada kemampuan inovatif dan kreatif, yang berorientasi kepada pengembangan aspek imajinatif-kreatif. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas seni dalam pembelajaran menggambar bukan pada nilai akhir, tetapi lebih pada proses kreatif. Proses imajinasi sangat penting dalam mengembangkan kreativitas anak, sehingga perlu strategi khusus untuk mengembangkannya. Strategi yang digunakan dalam mengembangkan hal tersebut juga turut membantu mencapai tujuan tersebut. Lebih lanjut Ismianto (2010) menjelaskan bahwa Keberdayaan sebuah strategi atau metode pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari peranan guru dalam proses pembelajaran.

Secara empirik diperoleh informasi bahwa anak-anak yang secara terus-menerus dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, memperoleh bimbingan dan pendampingan dari guru secara optimal atau lebih dapat mengekspresikan gagasan ke dalam gambar, berdasarkan pengalaman belajar masing masing, karena anak-anak mampu mengeksplorasi unsur gambar sesuai dengan tema pembelajaran. Pendekatan tematik melalui sebuah tema yang disampaikan melalui cerita, bermain yang diarahkan untuk berfikir dan berimajinasi.

Dalam mengembangkan pembelajaran melalui pendekatan tematik, Aprilia (2010) menyatakan bahwa tema sebagai alat atau sarana untuk mengenalkan berbagai konsep pada anak, adalah sebagai motivasi yang menggerakkan ide, ekspresi, kreasi, dan imajinasinya dari lingkungan, yang memberi pengalaman untuk menumbuh-kembangkan kemampuan, serta berapresiasi terhadap lingkungan tersebut. Pendekatan tematik melalui cerita dapat menjadi motivasi yang dipakai untuk pengembangan fungsi-fungsi jiwa anak dalam kreasi gambarnya.

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan klise alam dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran tematik melalui cerita. Media dan teknik yang digunakan serta pendekatan tematik yang digunakan merupakan hal-hal yang akrab dengan anak. Menurut Indrawati dan Sohieb (2007) pendekatan tematik mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa
2. menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa
3. hasil belajar bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
4. mengembangkan keterampilan berfikir siswa dengan permasalahan yang dihadapi
5. menumbuhkan ketetampilan sosial dalam bekerjasama, toleransi komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Melihat dari hal tersebut maka pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam yang dikemas dengan suatu tema tertentu akan mampu mengkaitkan pembelajaran tersebut dengan pelajaran lain.



Gambar 2. Menerapkan desain poster dengan grafis cetak bahan alam (sumber : O'reilly 1993)

Membuat seni grafis dengan klise alam bagi anak dapat dimaknai sebagai sarana bermain sekaligus belajar, terlebih dengan pendekatan tematik. Melalui cerita, anak akan mampu mengeksplor ide-ide kreatifnya menjadi suatu gambar. Bahan alam yang dapat dimanfaatkan sangat beragam kita dapat mengeksplor berbagai macam bentuk alam yang memiliki beragam tekstur menjadi suatu pola hias. Banyak benda alam yang memiliki objek menarik untuk dicap, anak senang ketika kegiatan tersebut berhasil dan kegiatan tersebut dapat dilakukan secara kelompok sehingga menjadi menarik (O'reilly 1993).

Simpulan

Berkembangnya ilmu, teknologi dan komunikasi yang semakin cepat menuntut manusia berfikir kreatif dalam mengikuti perkembangannya. Menyiapkan generasi muda yang kreatif, pembelajaran diarahkan

agar peserta didik mampu bersaing di masa mendatang. Pembelajaran di lingkup sekolah dasar diarahkan dengan pendekatan yang saling terkait antarmata pelajaran.

Pembelajaran dengan pendekatan tematik merupakan pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik di SD kelas rendah. Pembelajaran seni rupa di dalamnya terdapat pembelajaran kreasi yang mampu diarahkan untuk mengembangkan kreativitas. Pengembangan kreativitas dapat diarahkan melalui gagasan-gagasan yang kreatif tepatnya melalui imajinasi.

Seni grafis cetak tinggi dengan klise alam sebagai salah-satu pembelajaran kreasi memiliki inovasi-inovasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran seni di sekolah. Pada tahapan sekolah dasar siswa yang masih dalam tahap bermain dan belajar pendekatan tematik sesuai dengan tahapan anak dengan penyampaian melalui cerita dan bermain dikemas dalam sebuah tema. Media seni grafis dengan bahan alam dapat dijadikan media belajar sambil bermain dan pengajarannya melalui sebuah tema. Melalui hal tersebut siswa akan berkreasi secara kreatif serta mampu mengkaitkan dengan materi pelajaran lain sehingga tercipta sumber daya manusia yang kreatif dan berkualitas.

Hal inilah yang menjadi penting untuk dipelajari bersama. Melalui pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam yang dikemas dalam sebuah tema diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kreatif siswa dan juga mampu mengkaitkan dengan pemahaman materi lain sehingga tercipta individu yang kreatif serta berkualitas.

Daftar Pustaka

- Aprilia. 2010. "Implementasi Pendekatan Tematik dalam Pengejaran Menggambar pada Anak Usia Dini". Dalam *Imajinasi*, jurnal Seni Volume 6. No. 1 Januari 2010. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Volume 6, No.1 Januari 2010. Hlm. 15-31.
- Bastomi, S. 2014. *Apresiasi Kreatif: Kumpulan Makalah Delapanpuluhan*. Semarang: Unnes Press.
- Bastomi, S. 2012. *Estetika Kriya Kontemporer dan Kritiknya*. Semarang: Unnes Pers.
- Ismianto, PC. S. 2013. "Strategi Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Ismianto, PC. S. 2010. "Implementasi Kreative Problem Solving dalam Pembelajaran Menggambar: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar". Dalam *Imajinasi*, jurnal Seni Volume 6. No. 2 Januari 2010. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang Volume 6, No. 2 Januari 2010. Hlm. 103-113.
- Indrawati dan Sohib, M. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu di SD*. Bandung: PPPPTK IPA
- Lowenfeld, V dan Lambert, WB. 1982. *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Munawaroh, I. 2010. "Pembelajaran Tematik dan Aplikasinya di Sekolah Dasar". *Makalah*. Disampaikan dalam Diskusi Forum Ilmiah Guru SD. Universitas Negeri Yogyakarta.
- O'Reilly, S. 1993. *Art and Craft: Block Printing*. New York: Thomson Learning.
- Resmini. 2006. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik. Dalam <http://sdnkajuanak1.blogspot.com/>. Diakses pada 15 November 2014.

- Rokhmat, N. 2012. "Seni Grafis". *Bahan Ajar*.
Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS
UNNES.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah
dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta:
Dicti Art Lab.
- Sumarjo, J. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB

