

Implementasi Papan Berpaku: Pengembangan Kreativitas Anak Usia SMP dalam Menggambar Motif

Oleh: Ismiyanto, PC.S.

Dosen Jurusan Seni Rupa, Magister Pendidikan
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang,
email: sigitpcsi@gmail.com

Abstrak

Pengembangan kreativitas anak harus dijadikan skala prioritas pendidikan. Realitas penyelenggaraan pendidikan di negeri ini belum menunjukkan upaya pengembangan kreativitas anak. Fenomena tersebut berimplikasi pada penyelenggaraan pembelajaran, terutama Seni Budaya di SMP, sehingga anak tidak memperoleh pengalaman kreatif yang bermakna. Penelitian ini mengkaji implementasi papan berpaku (*geoboard*) dalam pembelajaran menggambar motif, ragam papan berpaku, dan kreativitas anak dalam menggambar motif dengan media papan berpaku. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan subjek anak usia SMP di Daerah Tingkat II Kabupaten Semarang. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian digunakan teknik analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra penggunaan papan berpaku, anak kesulitan menggambar motif dalam proses berkarya berulang menghapus pekerjaannya atau berganti kertas. Setelah digunakan papan berpaku anak sangat antusias mencoba dan bereksplorasi dengan berbagai gambar motif dan menghasilkan karya yang kreatif dan *excellent*. Manfaat penelitian ini bagi guru dapat dijadikan refleksi dan sekaligus masukan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Bagi para pengelola sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pembinaan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Bagi peserta didik dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media belajar kreatif

Kata kunci: papan berpaku, kreativitas, menggambar, motif.

Pendahuluan

Pengembangan kemampuan kreatif bagi anak-anak di era yang cepat dan selalu berubah-ubah ini patut dijadikan prioritas dalam proses pendidikan, baik melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal. Namun pada realitasnya, hampir semua jenis dan/atau jalur pendidikan di negeri tercinta ini lebih mengutamakan kemampuan skolastik, karena hasil ujian akhir nasional yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan sekolah. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa para penyelenggara pendidikan kurang peduli pada proses pendidikan dan pendidikan moral. Dalam kondisi penyelenggaraan pendidikan seperti ini, akan sangat kecil kemungkinannya bahkan secara ekstrim dapat dikatakan bahwa

institusi pendidikan tidak mungkin mampu 'melahirkan' sumber daya manusia (SDM) yang *excellent* dan kreatif.

Dalam pembelajaran seni rupa -mata pelajaran yang tidak diujikan secara nasional- peserta didik tidak mungkin memperoleh pengalaman belajar seni yang bermakna, apalagi mampu 'melahirkan' manusia yang *excellent* dan kreatif. Fenomena pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut menarik dan perlu diupayakan solusinya. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan papan berpaku sebagai alternatif media pembelajaran dan berkarya dalam pembelajaran menggambar motif. Oleh karena menggambar motif sangat beragam, maka secara khusus orientasi penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan papan berpaku (*geoboard*) dalam menggambar

motif bagi anak-anak usia sekolah menengah pertama.

Rumusan Masalah

Masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Bagaimanakah mengimplementasikan papan berpaku/*geoboard* dalam menggambar motif? dan (b) Bagaimanakah kemampuan kreatif peserta didik dalam menggambar motif dengan media papan berpaku?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk: (a) Mendeskripsikan dan menganalisis ragam cara pengimplementasian papan berpaku dalam menggambar motif dan (b) Mendeskripsikan dan menganalisis kompetensi kreatif peserta didik dalam menggambar motif dengan media papan berpaku.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat: (a) Bagi guru sebagai bahan refleksi dan masukan dalam perbaikan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran seni budaya, (b) Bagi Dinas Pendidikan dan/atau penyelenggara pendidikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan pembinaan guru, (c) Bagi peserta didik sebagai media latihan pengembangan kreativitas menggambar motif.

Tinjauan Pustaka

Papan Berpaku dan Motif

Papan berpaku atau *geoboard* (Underhill 1981: 327) merupakan media pembelajaran yang lazim digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk pengenalan berbagai bangun geometris dan mencari luas bangun. Papan berpaku merupakan lembaran papan dengan ukuran

tertentu yang pada permukaannya ditancapi paku-paku dengan pola dan jarak tertentu dan beraturan. Menurut Underhill (1981), dengan menggunakan papan berpaku (*geoboard*), peserta didik dapat mengeksplorasi berbagai bangun segi banyak (*polygon*) beraturan maupun tidak beraturan. Dalam penelitian ini papan berpaku (*geoboard*) difungsikan sebagai media pembelajaran sekaligus media berkarya dalam menggambar motif.

Pembelajaran Menggambar dan Kreativitas

Pentingnya kreativitas dalam pendidikan sudah acapkali didiskusikan oleh para pendidik dan pengajar, pengelola pendidikan, pakar pendidikan, pejabat, bahkan hingga para usahawan. Kreativitas dalam bidang seni akan lebih mudah dipahami dari aspek komposisi sebagai sebuah hasil proses penciptaan. Proses kreatif menurut Wallas (dalam Hawadi, dkk. 2001) mencakupi empat tahapan; yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap persiapan merupakan langkah pengumpulan informasi dan uji coba pemecahan masalah yang ada. Tahap inkubasi merupakan pengendapan atas proses pemecahan masalah. Tahap iluminasi adalah pemunculan gagasan bagi pemecahan masalah. Tahap verifikasi sebagai tahap munculnya aktivitas evaluasi terhadap gagasan secara kritis dengan mengkaitkannya pada kondisi realita.

Seseorang sebagai 'seniman' dalam proses berkarya melibatkan kemampuan imajinatif dan berpikir divergen, sehingga sanggup menangani berbagai masalah, mencari solusi, beraksi, menganalisis, dan sekaligus melakukan evaluasi. Dalam pembelajaran menggambar pun diperlukan kreativitas, agar seseorang mampu berimajinasi tentang sesuatu yang bakal terjadi, menemukan masalah, dan menemukan langkah-langkah pemecahan masalah, serta

mampu mengevaluasi hasilnya. Dalam konteks pendidikan dan/atau pembelajaran seni, kreativitas merupakan sebuah proses mobilisasi dan dapat memaksimalkan belajar (Salim 2008:8).

Kreativitas dalam pembelajaran menggambar pada hakikatnya merupakan perwujudan keunikan kecerdasan seseorang yang diperoleh melalui belajar dan proses tersebut sejalan dengan tingkat kematangan masing-masing individu (lihat: Chandra 1997:57). Dalam konteks kegiatan menggambar (baca berkarya seni), anak-anak mempunyai cara dan kecepatan yang berbeda-beda ketika hendak menghadirkan gagasan, perasaan, dan hasil pengamatannya terhadap lingkungan sekitarnya (lihat Conrad, Steveni, dan McFee dalam Ismiyanto 1994 dan Lowenfeld-Brittain 1984). Oleh karena itu, dalam pembelajaran menggambar yang perlu dikembangkan adalah keunikan setiap anak, agar semakin unik dan orisinal. Dengan demikian, ketika proses pembelajaran menggambar, perlu diciptakan situasi dan kondisi belajar yang mampu memberikan keleluasaan kepada anak untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi terhadap berbagai unsur seni rupa dan dengan menggunakan berbagai media berkarya

Urgensi Kreativitas dalam Kehidupan

Dalam konteks kehidupan sehari-hari, kreativitas bukan sekadar produktif atau asal berbeda dengan yang lain, tetapi lebih merupakan sebuah proses berpikir kreatif yang bersifat misterius, personal, dan subjektif serta sangat erat terkait dengan fungsi otak, belahan kanan dan kiri. Chandra (1997:17) 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. Hal itu menyiratkan bahwa setiap orang mempunyai

kemampuan kreatif berbeda-beda, baik dalam cara pengungkapan maupun tatarannya dan bahwa kreativitas itu mencakupi pemahaman adanya kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan dalam sebuah manajemen.

Kemampuan berpikir divergen dan konvergen tersebut sangat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, lebih-lebih pada era global ini yang sarat dengan ketidakpastian. Karena dengan kemampuan kreatif atau kreativitasnya, seseorang diharapkan mampu mengidentifikasi dan menggunakan berbagai pendekatan secara variatif dan memiliki berbagai kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan kehidupan yang dihadapi.

Berbekal kemampuan kreatif tersebut, seseorang mampu mewujudkan kinerja dan/atau karya, baik dalam bentuk gagasan maupun hasil karya secara bermakna dan berkualitas. Hasil karya kreatif tersebut pada gilirannya dapat melahirkan kepuasan yang tidak terhingga bagi penciptanya, sehingga terpenuhilah salah satu kebutuhan pokok manusia itu. Dalam hal ini Maslow (Hawadi, dkk. 2001:13) menyatakan bahwa dalam perwujudan diri seseorang, kreativitas merupakan manifestasi diri individu yang memiliki fungsi penuh.

Terpenuhinya salah satu kebutuhan pokok manusia tersebut akan berimplikasi terhadap proses pembangunan bangsa (*nation building*) yang berorientasi kepada peningkatan produktivitas nasional dan pertumbuhan ekonomi, transformasi dari masyarakat agraris menuju masyarakat industrialis, dan persaingan bebas di era global.

Dalam rangka penyiapan aktor yang unggul dalam berbagai bidang tersebut, potensi kreatif dengan seluruh makna dan kebermaknaan serta fungsinya dalam kehidupan manusia menjadi sangat penting untuk diaktualisasikan secara lebih

nyata melalui pendidikan, termasuk dalam pembelajaran menggambar.

Metode Penelitian

Berdasarkan cara pemerolehan dan bentuk data, penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif, sehingga dapat diperoleh gambaran empirik secara lebih detail, mendalam, dan luas mengenai data penelitian. Selaras dengan masalah penelitian, fokus kajian penelitian ini adalah kompetensi kreatif anak usia SMP dalam menggambar motif dengan media papan berpaku dan pengimplementasian papan berpaku dalam menggambar motif.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (studi dokumen). Analisis data penelitian ini digunakan teknik analisis kualitatif, agar dapat diperoleh bukti-bukti empirik berganda; memungkinkan peneliti kontak langsung dengan subjek penelitian, sehingga hubungannya lebih eksplisit dan akuntabel; memungkinkan analisis latar secara lebih memadai dan dapat membuat keputusan berkenaan dapat atau tidaknya pengalihan kepada latar lainnya; ditemukannya pengaruh bersama yang dapat mempertajam hubungan-hubungan; serta memungkinkan perhitungan nilai-nilai secara eksplisit sebagai bagian struktur analisis (Moleong 1988:6).

Teknik analisis data tersebut mengacu kepada langkah-langkah sebagai berikut: reduksi data, sajian data, dan verifikasi data; dengan alur analisis model interaktif yang diadaptasi dari model Miles dan Huberman (dalam Rohidi 1992:20).

Gambaran Umum Latar Penelitian

Secara kuantitatif sekolah setingkat SMP/M.Ts. di Kabupaten Semarang menunjukkan pertumbuhan yang

menggembirakan. Pertambahan jumlah sekolah, khususnya pendidikan dasar setingkat SMP juga diikuti dengan upaya-upaya peningkatan mutu, relevansi, penguatan tatakelola, akuntabilitas, dan pencitraan publik. Namun berbagai upaya pendidikan tersebut belum mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Situasi-kondisi demikian pun terjadi dalam pembelajaran seni rupa. Para guru seni rupa yang telah bersertifikat pendidik dan sarjana S1 pun belum menunjukkan akuntabilitas profesional dan pedagogik yang memadai (Ismiyanto dan Syafii 2010). Dalam pembelajaran apresiasi misalnya, setelah guru membagi kelas ke dalam kelompok, selanjutnya memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat kliping secara kelompok, yang tidak diperoleh kejelasan tujuannya. Demikian pula dalam pembelajaran kreasi, kebanyakan guru hanya memberikan tugas kepada anak untuk membuat karya; misalnya menggambar bentuk benda prismatis dan silindris, menggambar batik, melukis alam sekitar, dan sebagainya; tanpa penjelasan bagaimana prosedur, media, maupun modelnya. Secara lebih spesifik dalam kegiatan menggambar batik, anak hanya diminta untuk mencontoh motif yang terdapat pada buku, kertas sampul, atau contoh dari sumber lain; ada keinginan anak untuk secara tepat mencontoh model, sehingga acapkali mengalami ketidaknyamanan yang diekspresikan dalam bentuk kejengkelan, berulang-ulang menghapus perkerjaan bahkan sampai menyobek gambar dan berganti kertas gambar.

Kondisi pembelajaran seni rupa tersebut memberikan informasi bahwa pendidikan seni rupa belum dikelola secara baik. Apabila ditilik dari aspek pemberian 'kebebasan' kepada anak dalam belajar, barangkali dapat dikatakan guru telah memberikan keleluasaan kepada anak, tetapi ketercapaian sasaran

belajar tidak dapat diketahui karena arah dan kriteria pencapaiannya tidak jelas. Dengan lain perkataan bahwa manajemen pembelajaran seni rupa perlu ditingkatkembangkan secara lebih serius. Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; bukan semata-mata karena anak-anak telah memperoleh keleluasaan (baca 'anak diberikan kebebasan'), tetapi pemberian keleluasaan tersebut hendaknya didasarkan pada tujuan pembelajaran dan terukur, sehingga gambaran tentang kompetensi kreatif anak dapat diidentifikasi dan dinilai.

Implementasi Papan Berpaku dalam Menggambar Motif

Papan berpaku (*geoboard*) adalah lembaran papan dengan ukuran tertentu yang permukaannya ditancapi paku dengan pola dan jarak tertentu serta beraturan. Dalam pembelajaran matematika, lazim untuk menanamkan pemahaman luas suatu area atau bidang, pola pemasangan paku pada permukaan papan, ditata dengan jarak ke kanan – kiri – muka – belakang berjarak sama, sehingga setiap satuan yang dibatasi oleh 4 (empat) paku, besarnya sama.

Pemasangan paku pada papan berpaku yang digunakan dalam menggambar motif, sama persis dengan yang digunakan dalam pembelajaran matematika, tetapi pemasangan paku pada papan yang akan digunakan sebagai media menggambar motif perlu memperhatikan besaran jarak antarpaku. Untuk menggambar motif yang lebih detail, jarak antarpaku kanan – kiri – muka – belakang harus lebih rapat; semakin rapat pemasangan paku akan semakin detail gambar motif yang dihasilkan. Besaran ukuran jarak antarpaku disesuaikan dengan kedetailan desain ornamen yang diinginkan. Oleh karena subjek penelitian ini anak usia SMP, papan

berpaku yang digunakan disesuaikan dengan tingkat ketahanan dan kecermatan subjek penelitian, yaitu berpola 1-1-1-1, artinya jarak antarpaku kanan – kiri – muka – belakang adalah satu centimeter.

Pengimplementasian papan berpaku (*geoboard*) sebagai media menggambar motif dikombinasikan dengan pemanfaatan karet gelang sebagai media pembentuk garis/motif. Karet gelang berfungsi sebagai 'pensil', untuk membuat garis-garis pada papan berpaku dengan cara mengaitkannya pada paku-paku tertentu sesuai dengan desain yang dikehendaki dan seterusnya, sehingga terwujud gambar motif.

Oleh karena karet yang digunakan lebih dari satu, bahkan mungkin puluhan karet, tentu mempengaruhi kualitas garis-garis yang dihasilkan, garis-garis yang dihasilkan acapkali berupa garis rangkap, terlebih pada setiap persimpangan dan/atau pertautan antarkaret di ujung-ujung paku. Kualitas garis yang dihasilkan dengan mengaitkan dan membentangkan karet-karet gelang, sekalipun garis-garis yang dihasilkan rangkap dan tidak mulus-lurus, namun garis-garis tersebut 'dibaca' sebagai sebuah garis lurus karena berada pada sederetan paku yang terletak pada garis lurus.

Setelah desain motif yang dibuat pada papan berpaku terwujud, dapat dialihpindahkan ke permukaan kertas gambar. Untuk memudahkan pemindahan gambar dari papan berpaku ke permukaan kertas gambar, dapat ditempuh dengan menyiapkan kotak-kotak segiempat yang ukuran sisi-sisi dan jumlah kotaknya sesuai dengan jumlah yang terdapat pada papan berpaku. Selanjutnya proses pemindahan desain ornamen dari papan berpaku ke kertas gambar, dengan cara mengikuti garis-garis (karet) yang terdapat pada papan berpaku.

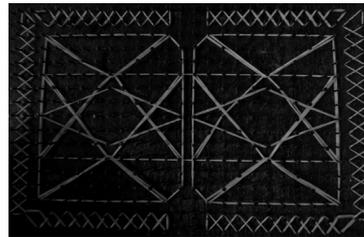
Kompetensi Kreatif Anak dalam Menggambar Motif

Untuk mengetahui kompetensi kreatif anak dalam menggambar motif hias dengan papan berpaku, pada mulanya diperlukan waktu yang cukup memadai. Sementara itu, jam pelajaran seni rupa sebagai bagian Mata Pelajaran Seni Budaya sangat terbatas dan pelaksanaan penelitian diharapkan tidak mengganggu kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh sekolah, maka kegiatan-kegiatan dalam penelitian ini dilaksanakan di luar jam efektif sekolah.

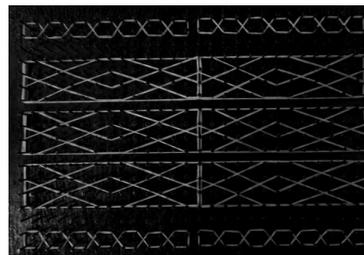
Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian diperlukan tempat dan waktu yang representatif bagi anak-anak yang *nota-bene* berasal dari beberapa sekolah dan tidak dapat melibatkan banyak siswa. Dengan memperhatikan kondisi tersebut, penelitian ini hanya melibatkan para siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler seni rupa dan dua orang anak yang telah putus sekolah SMP (berusia 13-15 tahun) serta dilaksanakan di luar jam sekolah.

Menyimak kemampuan anak-anak dalam menggambar motif dengan media papan berpaku, diperoleh informasi bahwa sesungguhnya anak-anak mempunyai kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif tersebut dapat diidentifikasi dari kemampuan anak-anak 'menerjemahkan' tema ke dalam karya motif dan antusiasmenya dalam berkarya; terlebih jika dibandingkan dengan pembelajaran menggambar motif yang lazim disampaikan di kelas. Pada kegiatan awal penggunaan papan berpaku, anak-anak disugahi tema "Aku Ingin"; anak diminta menggambar motif sesuai dengan keinginan masing-masing. Anak-anak bebas mengekspresikan gagasannya, namun kalau disimak dengan seksama, karya-karya anak tidak dapat terlepas dari lingkungan sekitarnya, sebagai contoh, karya Rizal, SMPN 1 Ungaran (Gb.1a-b) dan Diaz, M.Ts. Al-Uswah Bergas (Gb.1c-d). Rizal menyatakan ingin

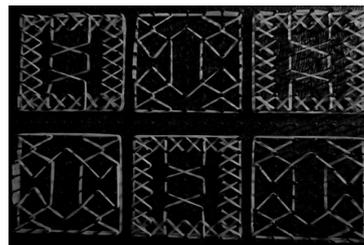
menggambar bunga 'Wijayakusuma' yang sedang merekah di depan rumahnya (Gb.1a) dan untuk karya keduanya, menggambar katak dan pagar yang terdapat di sekitar tanaman halaman rumahnya (Gb.1b). Sementara itu, Diaz bercerita tentang tokek yang banyak ditemuinya di tembok belakang rumahnya, ketika menjelang malam hari (Gb.1c) dan pada Gb.1d menceritakan ubin lantai di dapur rumahnya.



Gambar 1a. Motif Karya Rizal



Gambar 1b. Motif Karya Rizal

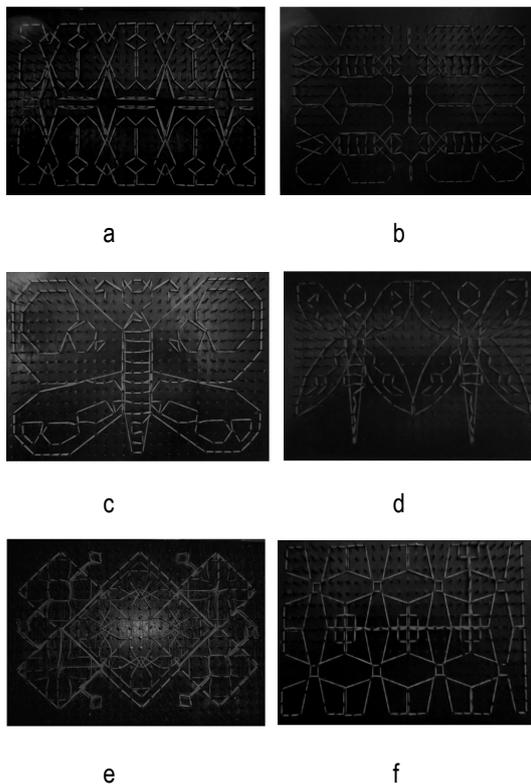


Gambar 1c. Motif Karya Diaz



Gambar 1d. Motif Karya Diaz

Berikut ini motif karya anak-anak dengan tema 'flora-fauna'. Ditilik dari objek yang dipilih, ada perbedaan cukup mencolok, anak-anak perempuan pilihan objeknya kupu-kupu atau sejenisnya dan bunga (Gb.2a-f).



Gambar 2. Motif "Flora Fauna"

Icha, SMP Negeri 3 Ungaran (13) dan Rhita, SMP Negeri 2 Ungaran (13) menggambar ornamen dengan motif kupu-kupu yang berkoloni. Karya Icha menggambarkan koloni delapan kupu-kupu (Gb.2a) dan karya Rhita menggambarkan koloni empat kupu-kupu (Gb.2d); keduanya didasari oleh imajinasi bahwa kupu-kupu warnanya indah dan selalu hidup berkoloni dan ketika masa hidupnya selalu terbang kian-kemari bersama-sama. Karya Rhita tidak semata-mata menggambarkan koloni kupu-kupu, tetapi juga menggambarkan kupu-kupu yang sedang menghisap madu pada sekuntum bunga. Winda SMP Negeri 4 Ungaran (14) menggambar motif

kupu-kupu tunggal (G.2b), mengimajinasikan kupu-kupu tersebut sedang mengasingkan diri untuk bertelur dan meletakkannya di permukaan daun. Ningrum, M.Ts NU Ungaran (14) menggambar ornamen dengan motif capung (Gb.2e), ketertarikannya memilih capung sebagai objek karena kelincahan capung dan dapat terbang melayang – tidak bergerak – sambil atau tanpa mengepakkan sayapnya. Sementara itu Iva – SMP Negeri 1 Bawen (14) dan Nissa, M.Ts. Al Uswah Bergas (13) menggambar ornamen dengan motif bunga; ornamen karya Iva (Gb.2c) didasari ketertarikannya pada tanaman 'bunga tapak dara' yang beraneka warna bunganya dan gambar ornamen karya Nissa (Gb.2f) mengekspresikan ketertarikannya pada tanaman 'bunga kertas' yang bunganya tidak mudah layu dan beraneka warna.

Sementara itu, anak laki-laki cenderung memilih objek binatang yang bersifat 'maskulin', misalnya gajah, kuda, komodo, dan sebagainya. Abhi, SMP Negeri 1 Ungaran (13) menggambar motif dengan objek komodo (Gb.3a), karya ini didasari oleh ketertarikannya terhadap komodo yang tenang, galak, dan perkasa. Amdhon, SMPNU Ungaran (14) tertarik pada gajah dan mencoba mengekspresikannya ke dalam gambar motif; ketertarikannya pada gajah karena kekuatan dan kesetiiaannya terhadap kawanannya (Gb.3b). Rizal, SMP Negeri 1 Ungaran (13) memilih kura-kura karena hewan ini kuat, dapat hidup di berbagai tempat, dan berumur panjang (Gb.3c).



Gambar 3a. Motif Komodo



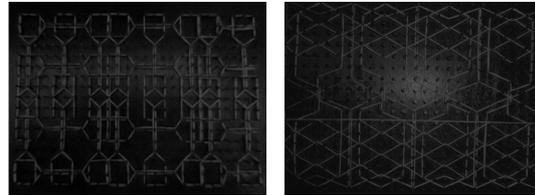
Gambar 3b. Motif Gajah



Gambar 3c. Motif Kura-kura

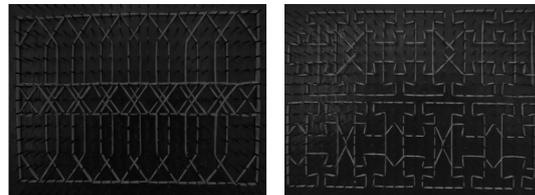
Berikut ini hasil karya anak dengan tema 'motif hias di rumahku'. Diaz, M.Ts. Al-Uswah Bergas (14) dan Iva, SMP Negeri 1 Bawen (14) sama-sama menggambar motif hias geometris yang lazim digunakan sebagai pembatas teras dengan halaman luar rumah *a la* rumah Betawi (Gb. 4a dan 4f). Arya, SMPNU Ungaran (15) dan Rizal, SMPN 1 Ungaran (13) memilih membuat motif hias geometris yang lazim untuk pagar pekarangan (Gb.4b dan 4e). Winda, SMP Negeri 4 Ungaran (14), Nissa, M.Ts. Al Uswah Bergas (13), dan Ningrum, M.Ts NU Ungaran (14) tertarik menggambar motif hias geometris yang lazim digunakan dalam partisi

ruang (Gb.4c, 4d, dan 4g) dan Icha SMP Negeri 3 Ungaran (13) menggambar motif hias tekstil/batik lereng (Gb. 4h).



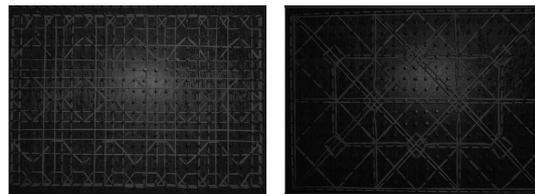
a

b



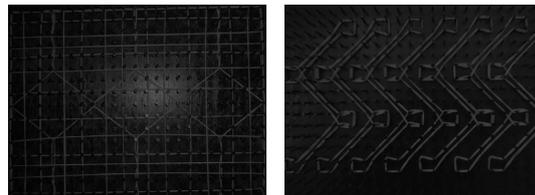
c

d



e

f



g

h

Gambar 4. Motif Hias Rumahku

Menyimak hasil karya anak-anak yang dituangkan pada papan berpaku tersebut kiranya memberikan harapan bahwa papan berpaku kondusif dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran sekaligus media berkarya dalam rangka pengembangan kemampuan kreatif anak usia SMP melalui pembelajaran seni rupa, khususnya dalam pembelajaran menggambar motif. Penggunaan

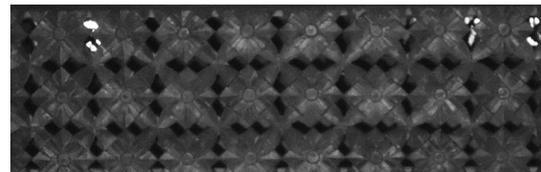
papan berpaku dalam pembelajaran motif mengandung beberapa nilai positif; antara lain karena penggunaan papan berpaku memungkinkan anak-anak untuk melakukan eksperimen dan eksplorasi (*trial and error*) dengan biaya murah dan mudah, memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain dan dapat meningkatkan kreativitas sekaligus produktivitas karena bekerja dalam suasana yang menyenangkan.

Anak sebagai seniman, ketika berkarya melibatkan perasaan, emosi, cara berpikir dan pandang, serta pengalaman pribadi; sehingga kemampuan kreatifnya semakin terasah dan sekaligus semakin mampu menghargai karya seni masa lalu – peninggalan para leluhur sebagai warisan budaya yang patut dilestarikembangkan. Dalam konteks menggambar motif hias, dengan bekal kemampuan kreatif, anak mampu mengembangkan motif dan pola hias, baik berdasarkan karya warisan leluhur maupun menciptakan motif yang sama sekali baru.

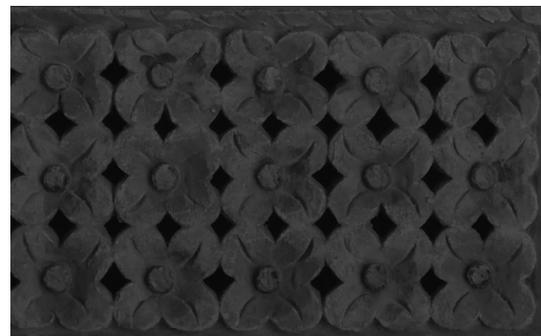
Apabila dibandingkan dengan motif hasil karya orang dewasa yang telah mempunyai pengalaman, misalnya dengan motif-motif yang ditemukan pada panil pintu, *gebyog*, ubin, dan partisi (koleksi 'Bale Mong'- Gambar 5-7) maupun dengan desain ornamen koleksi Calloway, et.al. (dalam *the Elements of Style : An Encyclopedia of Domestic Architectural Detail*- Gambar 8), hasil karya anak-anak dapat dikategorikan sebagai karya yang kreatif dan *excellent*, terlebih anak-anak sama sekali belum mempunyai pengalaman menggambar motif yang memadai. Selain menunjukkan keefektifan bagi peningkatan kemampuan kreatif, penggunaan papan berpaku juga mampu meningkatkan motivasi kerja, keberanian melakukan *trial and error*, keterbukaan, dan tanggung jawab.



Gambar 5. Ornamen Geometrik pada Panil Pintu (Bale Mong)



Gambar 6. Ornamen Geometrik Krawangan pada Gebyog (Bale Mong)



Gambar 7. Ornamen Geometrik pada Gebyog Besar (Bale Mong)



Gambar 8. Ornamen Geometrik Pola Lantai (Calloway)

Simpulan

Beberapa simpulan penelitian ini sebagai berikut: (a) Papan berpaku atau *geoboard* dapat dijadikan media pembelajaran sekaligus media menggambar motif yang memberikan kesempatan kepada anak

bereksperimen dan bereksplorasi, (b) Penggunaan papan berpaku sebagai media menggambar motif membuat anak belajar sambil bermain dan dapat meningkatkan kreativitas sekaligus produktivitas karena bekerja dalam suasana yang menyenangkan dan (c) SDM yang *excellent* dan kreatif menghasilkan karya yang *excellent* dan kreatif juga, jika dibandingkan dengan motif karya orang dewasa yang telah berpengalaman.

Daftar Pustaka

- Chandra, Yulius. 1997. *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun, dan Mengembangkannya*. Yogyakarta: Kanisius
- Calloway, Stephen; Elizabeth Cromley, and Alan Powers. 2008. *The Elements of Style: An Encyclopedia of Domestic Architectural Detail*. New York: Firefly Books.
- Hawadi, Reni Akbar, dkk. 2001. *Kreativitas: Panduan bagi Penyelenggaraan Program Penciptaan Belajar* (Buku 2). Jakarta: PT. Grasindo
- Ismiyanto, PC. S. 1994. "Proses Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar: Studi Deskriptif di Tiga SD Kota Semarang". *Tesis S2* (tidak dipublikasikan). Bandung: PPS IKIP Bandung
- Ismiyanto, PC.S. dan Syafii. 2010. "Guru Seni Rupa: Kajian Profesionalitas Guru Seni Rupa SMP-SMA di Kabupaten Semarang Pasca Program Sertifikasi". *Hasil Penelitian*, tidak dipublikasikan FBS Universitas Negeri Semarang
- Lancaster, John. 1990. *Art in the Primary School*. New York: Chapman & Hall, Inc.
- Lowenfeld, Viktor & W. Lambert Brittain. 1984. *Creative and Mental Growth* (Seven Edition). New York: Macmillan Publishing Co, Inc.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif* Terjemahan TR. Rohidi. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Moleong, Lexy J. 1988. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Remaja Karya
- Salim, Djohan. 2008. "Anak dan Perkembangan Pendidikan Musik dalam Konteks Kreativitas", *Makalah*, disajikan pada International Seminar on Arts for Teachers, 17 Juli 2008 di Yogyakarta
- Underhill, Bob. 1981. *Teaching Elementary School Mathematics* (Third Edition). Sydney: Charles E. Merrill Publishing Company