JURNAL ILMIAH EKSPRESI ESTETIK
ISSN 2985-5500
https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA YANG KREATIF DAN INOVATIF MELALUI "JELAJAH SENI"

Intan Maharani[1)], Rofian[2)]

[1] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang
[2] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak
Tujuan penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan keterampilan baru bagi guru mengenai materi ajar mengenal warna, garis dan bentuk, disini memfokuskan pada materi mengenal warna agar menjadi materi pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media jelajah seni. Metode yang digunakan ialah mengenal warna dengan menjelajah berbagai misi-misi yang ada pada media jelajah seni. Hasil dari penggunaan media jelajah seni yang dilakukan oleh guru meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, dengan adanya media jelajah seni dapat mendorog guru untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga guru dapat berkolaborasi dan bertukar ide sebagai solusi untuk meningkatkan semangat belajar terhadap tantangan pembelajaran di era generasi milenial.
Kata Kunci: media pembelajaran, seni rupa, kreatif, inovatif, jelajah seni.

History Article
Received *(5 April)*
Approved *(25 Mei)*
Published *(5 Juni)*

How to Cite
Maharani, Intan & Rofian. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Seni Rupa Yang Kreatif dan Inovatif Melalui "Jelajah Seni". JEE-Potlot Publisher, 3(1), 18-25

Coressponding Author:
Desa Sambongsari RT/RW 03/02 Kec. Weleri, Kab. Kendal
E-mail: [1] intanmaharani1204@icloud.com
[2] rofian@upgris.ac.id

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

PENDAHULUAN

Menurut Asnawir dan Basyirudin Usman menyatakan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan (audien) siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Rossi dan Breidle yang dikutip Wina Sanjaya media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat – alat semacam radio dan televisi digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan pada peserta didik.

Menurut Yudhi Munadi media diklasifikasikan berdasarkan 3 ciri yaitu: suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion) a. Media audio-motion-visual, yaitu media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak. b. Media audio-still-visual, yaitu media yang memiliki suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (television still recording) c. Media audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media ini adalah papan tulis jarak jauh (teleblackboard). d. Media motion-visual, yaitu media yang mempunyai gambar objek bergerak tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak. e. Media still-visual, yaitu ada objek namun tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara. f. Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan audio tape. g. Media cetak yang tampil dalam bentuk bahan- bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul, dan pamflet.

Dalam perundang-undangan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 14 Tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Besar Guru Penggerak dan Balai Guru Penggerak yaitu terdapat pada Pasal 4 (c) yang berbunyi pengembangan media pembelajaran guru, pendidik lainnya, tenaga kependidikan, calon kepala sekolah, kepala sekolah, calon pengawas sekolah, dan pengawas sekolah; pasal 23 (a) unit organisasi yang melaksanakan pengembangan dan pemberdayaan pendidikan dan tenaga kependidikan, pengembangan dan pemberdayaan kepala sekolah dan pengawas sekolah, pengembangan media pembelajaran bidang pendidikan sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 26 Tahun 2020 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 682) harus menyesuaikan dengan Peraturan

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Menteri ini paling lambat 3 (tiga) bulan setelah Peraturan Menteri ini diundang;dan Pasal 24 (c) tugas dan fungsi pengembangan media pembelajaran bidang pendidikan pada organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan; (d) tugas dan fungsi pengembangan media pembelajaran bidang pendidikan pada organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan; (e) tugas dan fungsi pengembangan media pembelajaran bidang pendidikan pada organisasi dan tata kerja Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

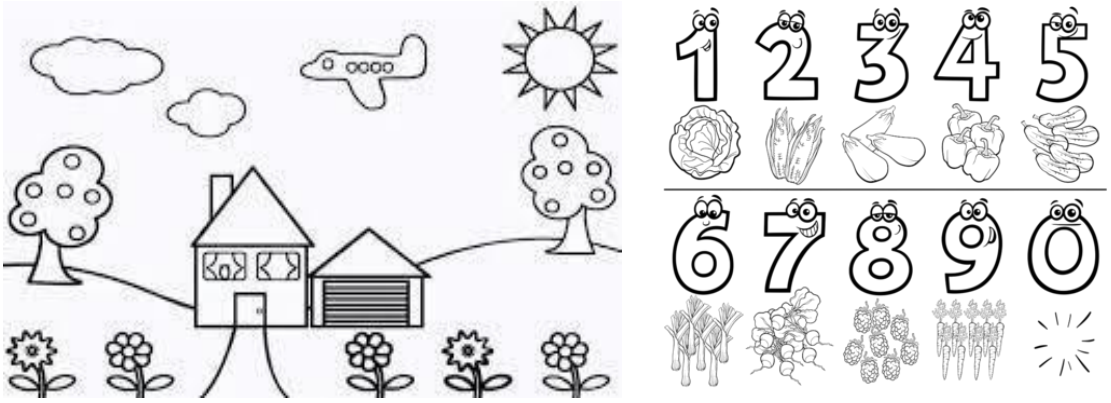
Secara konsep, pendidikan seni budaya (kesenian) di sekolah umum (TK, SD, SMP, SMA) diorientasikan pada proses, yaitu “pendidikan melalui seni” (education through art). Artinya pendidikan seni budaya diarahkan untuk bisa mengembangkan segenap potensi anak didik, tidak hanya dalam lingkup seni secara teknis, juga dalam kontribusinya terhadap pelajaran lain. Dalam hal ini anak tidak dituntut menjadi mahir berkesenian, namun dalam prosesnya nilai-nilai kreativitas, kepekaan estetis, dan keberanian berekspresi ditumbuhkan dan dikembangkan dengan baik. Berbeda dengan pendidikan seni budaya (kesenian) di sekolah kejurusan, dimana diorientasikan pada hasil, yaitu “seni dalam pendidikan” (art in education). Dalam hal ini anak didik dibina untuk mahir dalam cabang seni tertentu, dan diharapkan sebagai penerus generasi untuk 2 melestarikan dan mengembangkan kesenian di masa datang, seperti di SMK (Seni Rupa)SMK (Seni Musik).

Untuk memotivasi perkembangan fisik dan psikis, serta logika dan rasa anak secara berimbang di sekolah umum, pendidikan kesenian berfungsi sebagai; media bermain (rekreatif), media ekspresi, media kreativitas, media komunikasi, dan media pengembangan bakat (Syafii, 2005). Sebagai media bermain, kegiatan belajar diusahakan menyenangkan (joyful), tidak membebani anak, utamanya untuk anak TK dan SD, sehingga pelajaran kesenian bisa menetralisir kelelahan dan kejenuhan ketika belajar pelajaran yang menekankan logika. Sebagai media ekspresi, merupakan wahana bagi anak untuk mencurahkan apa yang dirasakannya, apa yang diimajinasikannya, dan apa yang digagasnya. Sejalan dengan ini, juga akan mengasah kereativitas anak. Tidak dipungkiri bahwa untuk membina daya kreatif dan inovasi anak adalah melalui pelajaran kesenian. Anak yang kreatif akan mampu melahirkan ide-ide segar, mampu mencari solusi atas berbagai persoalan, dan pada akhirnya mampu mandiri. Sesuatu yang diungkapkan anak melalui kreativitas seninya tentunya akan dilihat orang lain, guru atau temannya, dengan demikian terciptalah komunikasi melalui media kreasi seni anak. Bagi anak yang mempunyai bakat khusus dalam kesenian, pelajaran kesenian menjadi wahana untuk pengembangan bakatnya.

Selanjutnya pemahaman teoritis anak dikembangkan dalam tugas praktik. Pemahaman teoritis akan memberi inspirasi pada anak untuk berkarya, sehingga rasa dan karsanya diekspressikan menjadi karya, misalnya ilustrasi. Dalam materi praktik kesulitan bisa munculnya dari guru, terutama guru TK dan SD yang tidak memiliki kompetesi seni rupa. Menurut saya pendekatan yang bisa dilatihkan dan dikembangkan guru terkait dengan seni rupa dua dimensional (kemampuan menggambar) dan tiga

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

dimensional (kemampuan keterampilan). Untuk mengatasi kekurangmampuan menggambar, guru bisa berlatih dengan menerapkan pendekatan bahasa rupa gambar anak, dengan menganalogikannya dengan belajar menulis. Dalam hal ini menggambar diidentikkan dengan menulis. Orang bisa menulis karena mengetahui dan mampu menuliskan kosa huruf. Sebaliknya orang juga akan bisa menggambar apabila mengetahui dan mampu menyusun, mengkomposisikan kosa rupa mulai dari rupa-rupa sederhana. Menuliskan kata ’buku’ adalah dengan kosa huruf ’b’, ’u’, ’k’, dengan komposisi huruf ’b’ dan ’k’ masing-masing satu, dan huruf ’u’ dua, disusun menurut aturan, kalau dirubah akan mengubah artinya. Demikian juga halnya dengan menggambar, dilakukan dengan menyusun, mengkomposisikan kosa rupa dari rupa-rupa sederhana sesuai tingkat kemampuan anak, seperti; pohon, rumah, gedung, gunung, manusia, mobil, bunga, dll. Kosa rupa ini memungkinkan disusun dengan komposisi yang bervariasi, dengan repetisi kosa rupa. Kompetensi menggambar ini adalah representasi dari kompetensi berkarya dua dimensional secara umum. Secara visual dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 dan 2 Ilustrasi Mewarnai

Sampai sekarang masih banyak permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya di sekolah, diantaranya menyangkut kebijakan pemerintah, diskriminasi mata pelajaran, jam belajar yang minim, ketersediaan guru dan kompetensi guru, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Tentunya kita tidak ingin permasalahan ini terus berlangsung, dan mestinya bisa diambil sikap dengan pemahaman yang arif agar bisa menentukan solusi yang lebih baik. Kita menyadari pentingnya pendidikan seni budaya bagi pembelajar dan generasi muda, dimana hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian para pakar yang disampaikan dalam banyak laporan ilmiah. Beberapa permasalahan teknis yang dialami guru dalam menyajikan materi seni rupa dalam pelajaran seni budaya di sekolah. Permasalahan muncul karena tidak semua guru seni budaya memiliki kompetensi seni rupa, dan bahkan ada yang bukan berlatar belakang kesenian. Pendekatan teknis dimaksud menyangkut tiga aspek pembelajaran seni rupa, yaitu teoritis, praktis dan apresiatif. Contoh pendekatan ini sesuai dengan model connected atau keterpaduan dalam dalam satu bidang seni, dan relevan untuk dikembangkan pada model webbed dan integrated.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Dengan pengembangan pembelajaran seni rupa terpadu akan merubah image yang selama ini merendahkan pembelajaran seni rupa atau seni budaya, sebaliknya akan meningkatkan citra, bahwa pembelajaran seni rupa dalam seni budaya adalah pembelajaran yang komprehensif, dimana secara teori akan menstimulus aspek kognitif, secara praktik akan menstimulus aspek psikomotorik, dan secara apresisi akan meningkatkan aspek avektif, sehingga anak akan tumbuh dan berkembang dalam keseimbangan yang harmonis. Diharapkan akan mengurangi dikotomi mata pelajaran yang tidak proporsional, dan menghilangkan hegemoni dari guru mata pelajaran tertentu yang selama ini menganggap pelajarannya paling penting. Agar bisa menyajikan pembelajaran seni rupa terpadu dengan efektif, guru harus selalu berusaha meningkatkan kemampuannya, guru harus menguasai teori dan konsep dasar kesenirupaan, dan selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan, serta peristiwa-peristiwa aktual yang berkembang. Dengan pengetahuan guru yang luas ini akan memudahkan guru merumuskan tema-tema keterpaduan materi seni rupa, sehingga materi terpadu ini tidak terkesan dipaksakan. Fleksibilitas guru dalam menentukan tema tema kerterpaduan akan tercermin dalam penentuan tema, yaitu yang dekat dengan pemahaman anak, dan dipadukan dalam hubungan yang logis dan realistis.

Berdasarkan hal tersebut, maka penting bagi guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran kreatif dan inovatif sebagai alat dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan observasi terhadap guru-guru di SD N 1 Penyangkringan diperoleh data bahwa terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya masih kurangnya pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, waktu yang terbatas dalam membuat media pembelajaran serta masih terdapat guru yang belum memahami bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat. Untuk itu, diperlukan pelatihan bagi guru dan setiap guru dapat berkolaborasi serta bertukar ide dengan guru yang ada di sekolah tersebut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti berperan untuk mengumpulkan dan mengolah data yang selanjutnya data-data yang dikumpulkan dibuat laporan. Hal ini peneliti lakukan agar perolehan data dan informasi lebih validatau validitas pengumpulan data dan informasi lebih akurat.

Lokasi Penelitian di SD N 1 Penyangkringan Sasaran dalam penelitian ini yaitu kebijakan anti bullying yang dilakukan di SD N 1 Penyangkringan.

Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini ialah Tenaga Pengajar (guru/wali kelas) SD N 1 Penyangkringan dan Siswa-Siswi SD N 1 Penyangkringan. Prosedur pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi.

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar- benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni dilakukan dengan proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan data. Tahapan penelitian yang dilakukan antara lain Menentukan masalah penelitian, Mengumpulkan bahan yang relevan, Menentukan strategi dan pengembangan instrument, mengumpulkan data, menafsirkan data dan melaporkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian adalah Media Jelajah Seni, media ini merupakan media pembelajaran berbentuk dua dimensi, terbuat dari kertas karton atau alas yang kokoh seperti sterofoam yang dilapisi kertas asturo berwarna hitam atau warna yang lainnya. Pada bagian atas berupa judul sesuai dengan materi yang diajarkan, pada bagian bawah berupa amplop, ada beberapa amplop yang ditempelkan. Setiap satu amplop disebut dengan misi penjelajahan. Pada amplop atau misi berisi kartu pertanyaan atau gambar sesuai dengan dengan subbab materi yang kita ajarkan. Amplop tersebut ditempelkan di kertas karton dan selanjutnya dipajang di depan kelas. Sebelum penggunaan media jelajah seni ini guru harus menjelaskan terlebih dulu materi yang diajarkan. Setelah penjelasan selesai untuk lebih meyakinkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, guru mulai menggunakan media ini.

Penggunaan media jelajah seni adalah dengan cara menerbangkan pesawat terbang mainan dari kertas ke arah siswa. Selanjutnya siswa yang mendapat pesawat terbang mainan akan maju ke depan kelas untuk mengambil kartu pertanyaan yang ada di amplop atau misi, yang diletakkan di depan kelas.Kemudian siswa berhak menjawab pertanyaan tersebut dan akan mendapatkan nilai atau poin. Setelah siswa selesai menjawab pertanyaan, ia berhak menerbangkan pesawat terbang mainan itu ke arah temannya. Siswa yang mendapat pesawat terbang mainan ini akan melanjutkan menjawab pertanyaan yang ada di amplop di depan kelas. Begitu seterusnya hingga semua pertanyaan terjawab atau misi selesai.

1. Tujuan Media Jelajah Seni

Siswa akan terbangun sikap kemandirian dan percaya diri untuk tampil di depan kelas tanpa harus dipaksa oleh guru maupun temannya. Dengan demikian media ini mampu sebagai alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Pengaplikasian Media Jelajah Seni

Media Jelajah Seni diaplikasikan pada kelas I SD Negeri 1 Penyangkringan.

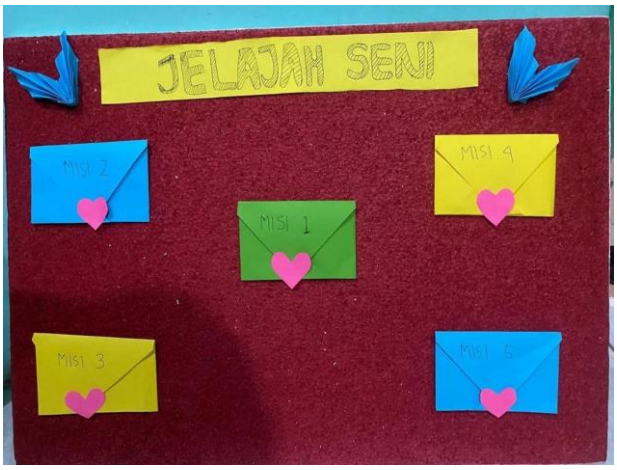
3. Materi Ajar

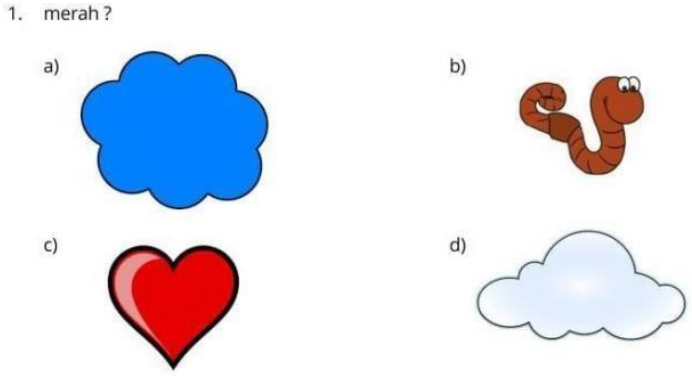
Materi ajar yang digunakan dalam penggunaan media ini adalah:Mata Pelajaran : Seni Rupa Fase/kelas : Fase A/ I (satu), kegiatan 7 : Warna, Garis dan Bentuk.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

4. Kelebihan Media Jelajah Seni

Beberapa kelebihan dari media jelajas seni adalah ; (1) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran lebih menarik; (2) Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa tidak akan mudah bosan; (3) Media ini mudah diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang inovatif; (4) Membuat lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya; (5) Bahan-bahan pembuatan media mudah ditemukan dilingkungan sekitar; (6) Proses pembuatan media tidak memakan waktu yang lama.





Gambar 3. Hasil Media Jelajah Seni dan Gambar 4. Soal-soal dalam kotak misi

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas hasil penelitiannya adalah media eksplorasi seni, yaitu alat bantu pembelajaran dua dimensi yang terbuat dari bahan kokoh seperti karton atau busa yang dilapisi kertas hitam atau berwarna.Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemandirian, kepercayaan diri, dan motivasi siswa dalam mempelajari seni melalui aktivitas interaktif di ruang kelas. Selain itu guru perlu terus meningkatkan keterampilannya, menguasai teori seni, dan mengikuti perkembangan terkini agar dapat memberikan pendidikan seni terpadu secara efektif.Memanfaatkan media pengajaran yang kreatif dan inovatif sangat penting, tetapi banyak guru menghadapi tantangan karena kurangnya pengalaman, pelatihan, keterbatasan waktu, dan kesulitan dalam memilih media pengajaran yang tepat.Pelatihan dan kolaborasi antar guru diperlukan untuk menciptakan media pengajaran yang kreatif dan inovatif.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rohani. (1997) *Media Instruksional Edukatif* Jakarta: Rineka Cipta

Arief S. Sadiman. (2007) *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta :PT raja Grafindo Persada.

Asnawir dan Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers Ibrahim dan Nana Syaodih. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kamaril. 2006 Pendidikan Seni Berbasis Budaya dalam Meningkatkan Multi Kecerdasan (dalam Jurnal Pendidikan Seni ”Kagunan”, Asosiasi Pendidikan Seni Indonesia.

Wina Jaya. (2009) *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Wina Sanjaya (2007). *Strategi Pembelajaran* . Jakarta: Kencana

Yudhi Munadi. (2008) *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada

Sachari, Agus . (2006) *Menafsir Pendidikan Multikultural dalam Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) di Tingkat SMA* dalam Jurnal Pendidikan Seni ”Kagunan” Asosiasi Pendidikan Seni Indonesia.

Syafii, dkk, 2005, *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*, Depdiknas; Universitas Terbuka. Wardani, Cut.

Copyright © 2025. Jurnal Ekspresi Estetik. ISSN 2985-5500 (online)