**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Metode Pembelajaran Ekspresi Bebas**

Metode pengajaran membicarakan bagaimana membelajarkan siswa sesuai dengan harapan-harapan dan mewujudkan perubahan positif. Metode merupakan kegiatan menata dan mengelola pelaksanaan pengajaran yang efektif yang melibatkan segala bentuk interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar.

Menurut T. Raka Joni 1993 (Abimanyu, 2008), mengemukakan metode pembelajaran sebagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Sudrajat (2008), metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran. Berdasarkan pengertian-pengertian metode di atas peneliti dapat menyimpulkan definisi dari metode pembelajaran yaitu cara yang digunakan dalam melaksananakan rencana pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya agar tercapai tujuan yang diharapkan.

Jenis metode ini merupakan bentuk lain dari metode menggambar bebas yang disarankan oleh Suharjo. Metode ini merupakan pengembangan dari pendapat Victor Lowenfield yang menganjurkan agar setiap guru yang bermaksud mengembangkan kreasi siswanya untuk bebas berekspresi (free expression). Dengan cara ini guru menjauhkan diri dari campur tangannya terhadap aktivitas yang dilakukan siswanya.

Garha (1982 : 54) mengemukakan bahwa:

Metode ekspresi bebas merupakan suatu metode yang memberi keleluasaan berekspresi pada anak-anak untuk mengungkapkan ide atau perasaannya ke dalam bentuk karya seni rupa tanpa dibatasi oleh hambatan-hambatan yang timbul dari ketentuan-ketentuan teknis yang konvensional di dalam menciptakan gambar. Metode ekspresi bebas digunakan untuk memberi keleluasaan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaannya ke dalam penciptaan karya seni.

Proses penciptaan seni dalam metode ini dimulai dari penentuan tema yaitu isi ungkapan yang akan disampaikan, media yaitu bahan dan alat yang dipilih untuk digunakan siswa dalam mewujudkan bentuk ungkapan seni, dan gaya ungkapan yaitu ungkapan seni yang sifatnya sangat individual sehingga setiap siswa akan menghasilkan karya seni yang berbeda-beda (Ganda, 2011).

Metode ekspresi bebas seringkali disalahartikan menjadi “menggambar bebas”, atau “menggambar sesuka hati”. Guru hanya mengintruksikan kepada siswa untuk melakukan aktivitas tanpa arahan dan tuntunan. Akibat yang terjadi adalah unsur ekspresi yang menjadi tuntutan dari metode ini terabaikan, sehingga hasil gambar siswa sering menyimpang dari tuntutan menggambar ekspresi. Jika kondisi di atas dibiarkan begitu saja maka dampak yang terjadi siswa menjadi jenuh dan segan untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan seni rupa. Corak gambar siswa menjadi *stereotype* (bentuknya “begitu-begitu” saja, tak ada perkembangan). Objek gambar juga tidak banyak bervariasi, pada umumnya berkutat pada sawah, gunung, atau matahari.

Metode ekspresi bebas menurut Ganda (2011), pada dasarnya adalah suatu cara untuk membelajarkan siswa agar dapat mencurahkan isi hatinya dalam bentuk karya seni rupa. Agar metode ekspresi bebas dapat tercapai secara maksimal, maka guru perlu melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menawarkan dan menetapkan beberapa pilihan tema sebagai perangsang daya cipta.
2. Menetapkan beberapa pilihan media/bahan yang cocok, misalnya cat air, oil pastel, tinta bak, cat plakat dan sebagainya.
3. Menjelaskan jenis kertas serta alasan pemilihan kertas tersebut.
4. Menjelaskan bentuk kegiatan menggambar tersebut, apakah bentuk sketsa atau berbentuk lukisan.

Muharam (1993 : 57) mengemukakan bahwa:

Ada beberapa batasan dalam pelaksanaan metode ekspresi bebas yang didasarkan pada alasan psikologis. Pertama, walaupun pendidikan dan psikologis menyarankan kebebasan untuk berekspresi bagi pengembangan yang menyeluruh, namun tidak menolak bimbingan. Kedua, yang dibenarkan adalah pengembangan kreatif siswa membutuhkan stimulasi dengan hati-hati dan pertimbangan-pertimbangan matang, dalam wujud motivasi pada setiap langkah kegiatan pembelajaran.

Maka dalam metode ekspresi bebas ini kehadiran guru tetap diperlukan meskipun persentasinya sangat kecil. Kondisi ini sangat berarti bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar, namun bagi siswa yang memiliki motivasi rendah, kondisi ini dapat disalahgunakan untuk bermain-main. Di sisi lain disadari hakikat pendidikan yaitu mengubah, membiasakan dan mengarahkan perilaku siswa ke arah yang positif. Untuk itu, tentunya dalam sistem pendidikan memerlukan sejumlah piranti yang mengatur kegiatan pendidikan. Dalam hal penerapan metode ekspresi bebas guru harus senantiasa menegakkan kebebasan yang bertanggungjawab (Sukarya, 2010). Kebebasan bertanggungjawab ini mempunyai maksud bahwa guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang tidak mengikat ekspresi siswa dalam berekspresi, namun tetap pada kondisi yang tertib. Dapat disimpulkan, metode ekspresi bebas adalah metode yang membelajarkan cara mengungkapkan ide maupun perasaan ke dalam karya seni rupa dengan menerapkan kebebasan namun tetap dibentengi bimbingan guru agar tetap pada kondisi yang bebas bertanggungjawab.

Langkah-langkah kegiatan metode ekspresi bebas (Bandi, 2014) sebagai berikut:

1. Guru memberikan pengarahan yang berfokus pada kedudukan konsep dalam proses kelahiran suatu karya.
2. Siswa mencoba menuangkan suatu konsep pada disain gambar yang akan dibuat.
3. Selama proses percobaan berjalan, guru menganjurkan agar sumbang saran antarsiswa terjadi.
4. Guru memberi sumbang saran, petunjuk dan pengarahan mengenai konsep yang dikemukakannya serta memberi petunjuk dan jalan bagi para siswa yang mengalami hambatan.
5. Selama proses kerja mencipta berlangsung, keterampilan-keterampilan dasar yang sudah seharusnya dikuasai sehingga proses kerja mencipta tidak terdapat hambatan.

Metode ekspresi bebas yang akan diterapkan di kelas III SD Negeri Baddoka Makassar yaitu perpaduan antara metode yang dikemukakan oleh Ganda dan Bandi Soebandi.

1. **Pembelajaran Seni Rupa**

Pembelajaran menurut Briggs dalam Sugandi (2007), adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa sehingga, siswa memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

”Secara umum pembelajaran adalah upaya orang yang tujuannya adalah membantu orang belajar, secara lebih terinci Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.Gagne dan Briggs (Aisyah, 2007 :13)

Sumanto (2006 : 20) melukiskan bahwa

Pendidikan Seni Rupa untuk siswa SD adalah upaya pemberian pengetahuan dan pengalaman dasar kegiatan kreatif seni rupa dengan menerapkan konsep seni sebagai alat pendidikan. Penerapan konsep seni tersebut tentunya dengan tetap menciptakan kondisi pembelajaran yang menarik, menyenangkan di dalam suasana bermain kreatif

Tujuan pembelajaran mengikuti pengklasifikasian hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom 1956 (Poerwanti, 2008), yaitu tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, sikap, minat dan nilai. Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan fisik, seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf.

Metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode khusus dalam mengajar pendidikan seni rupa di sekolah, yakni metode Ekspresi Bebas, metode Kerja Cipta, metode Demonstrasi-Eksperimen, metode Mencontoh, metode Stick figur, metode Global, dan metode Kerja Kelompok. Selain itu, pada bagian akhir juga diperkenalkan metode kritik seni sebagai bekal dalam mengapresiasi karya seni.

1. **Kreativitas Siswa**
2. **Pengertian Kreativitas Siswa**

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Baron (Ngalimun dkk, 2013) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru sedangkan Guilford (Ngalimun dkk, 2013) manyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif.

Utami (Ngalimun dkk, 2013) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinilitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Utami menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya.

Rogers (Ngalimun dkk, 2013) mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Demikian juga Drevdahl (Ngalimun dkk, 2013) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajanatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Berdasarkan berbagai definisi kreativitas itu, Rodhes (Ngalimun dkk, 2013) mengelompokkan definisi-definisi kreativitas kedalam empat kategori, yaitu product, person, procces, dan press. Product menekankan kreativitas dari hasil karya kreatif, baik yang sama sekali baru maupun kombinasi karya-karya lama yang menghasilkan sesuatu yang baru. Person memandang kreativitas dari segi ciri-ciri individu yang menandai kepribadian orang kreatif atau yang berhubungan dengan kreativitas. Procces menekankan bagaimana proses kreatifitas berlangsung sejak dari mulai tumbuh sampai dengan berwujudnya perilaku kreatif. Adapun press menekankan pada pentingnya faktor-faktor yang mendukung timbulnya kreativitas pada individu. Jadi, yang dimaksud dengan kreativitas adalah ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya, menjadi sesuatu karya baru yang dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

1. **Tahap-tahap Kreativitas**

Wallas (Ngalimun dkk, 2013) mengemukakan empat tahapan proses kreatif, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.

1. Persiapan (Preparation)

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu berusaha menjajaki berbagai kemungkinan jalan yang dapat ditempuh untuk memecahkan masalah itu. Namun pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun sudah mampu mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah.

1. Inkubasi (Incubation)

Pada tahap ini individu seolah-olah melepaskan diri untuk sementara waktu dari masalah yang dihadapinya, dalam pengertian tidak memikirkannya secara sadar melainkan "menghadapinya" dalam alam prasadar.

1. Iluminasi (Illumination)

Pada tahap ini individu sudah dapat memunculkan inspirasi atau gagasan-gagasan baru sertai proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.

1. Verifikasi (Verivication)

Pada tahap ini, gagasan yang telah muncul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkannya kepada realitas. Pemikiran divergen harus diikuti dengan pemikiran konvergen. Pemikiran dan sikap spontan harus diikuti oleh pemikiran selektif dan sengajar. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kritik. Filsafat harus diikuti oleh pemikiran logis. Keberanian harus dikuti oleh sikap hati-hati. Imajinasi harus diikuti oleh pengujian terhadap realitas.

1. **Karakteristik Kreativitas**

Piers (Ngalimun dkk, 2013 : 53) mengemukakan bahwa

”Karakteristik kreativitas secara umum adalah 1) Memiliki dorongan yang tinggi, 2) Memiliki keterlibatan yang tinggi, 3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar, 4) Memiliki ketekunan yang tinggi, 5) Cenderung tidak puas terhadap kemapanan, 6) Penuh percaya diri, 7) Memiliki kemandirian yang tinggi, 8) Bebas mengambil keputusan, 9) Menerima diri sendiri, 10) Senang humor, 11) Memiliki intuisi yang tinggi, dan 12) Cenderung tertarik kepada hal-hal yang kompleks”.

Kreativitas pada seni rupa yaitu siswa dituntut untuk mengembangkan karya dengan kreatif. Siswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang siswa untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan oleh siswa. Hasil menggambar disini merupakan hasil produk berupa karya kreatif. Pembelajaran seni rupa mendorong siswa menghasilkan produk yang kreatif atau kreativitas. Karakteristik kreativitas pada seni rupa yaitu

* 1. Memberikan Unsur Bermain

Kegiatan bermain merupakan kegiatan jasmani dan rohani yang penting untuk diperhatikan oleh pendidik (orang dewasa). Sebagian besar perkembangan kepribadian anak, misalnya sikap mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik, dibentuk oleh kegiatan permainan.

Pendidikan seni rupa dan kerajinan tangan dengan menggunakan model bermain dimaksudkan sebagai upaya atau bentuk pendidikan yang sesuai dengan dunia anak yakni bermain, menjadikan lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan, serta sebagai proses rileksasi dari ketegangan-ketegangan yang dihadapi. Seni sebagai alat bermain, hal ini dikemukakan oleh Kadir (1973), bahwa anak-anak berseni sekaligus bermain, sehingga anak merasa senang karena tercurah segala gejolak jiwanya. Permainan anak-anak yang bernilai edukatif dapat dilakukan melalui kegiatan seni, khususnya seni rupa. Pada dasarnya seni adalah permainan yang memberikan kesenangan batin (rohani), baik bagi yang berkarya seni maupun bagi yang menikmatinya (Rohidi, 1985).

* 1. Memberikan Dorongan Mencipta

Pembelajaran seni rupa sangat berperan jika guru memberikan dorongan ataupun motivasi. Secara umum guru memberikan dorongan dan motivasi kepada siswa agar siswa dapat menciptakan sebuah karya yang mana untuk mengembangkan kemampuannya. Jika ada seorang siswa yang kurang bisa dalam membuat karya maka dengan dorongan ataupun motivasi dari gurunya maka dia akan mempunyai sebuah kepercayaan sehingga bisa menciptakan karya sesuai dengan kemampuannya.

* 1. Memberikan Kesempatan Kebebasan Ekspresi Berkreativitas

Kegiatan ekspresi telah dimulai anak sejak lahir. Ekspresi yang ditunjukkan anak merupakan ekspresi untuk mencapai tujuan tertentu, dapat pula mengekspresikan sesuatu yang menyatakan perasaan. Seringkali anak kurang mampu mengeluarkan isi hatinya dengan bahasa lisan, namun bahasa tulisan lebih sulit digunakan untuk mengungkapkan isi hatinya. Oleh karena itu, wujud ekspresi dalam seni rupa dapat berupa gambar, patung dan karya lainnya. Melalui pembelajaran seni ini anak memiliki kesempatan kebebasan berkspresi dan berkreativitas.

* 1. Dorongan Menyusun dan Mengkonstruksi

Guru membantu siswa dalam menuangkan pikiran, perasaan, ataupun gagasannya kedalam sebuah karya, guru membantu dengan memberikan motivasi untuk menyusun dan mengkonsrtuksi untuk menghasilkan sebuah karya. Sehingga dengan dorongan yang di berikan guru ini dapat membuat kepercayaan diri siswa ada sehingga dia bisa dengan sendirinya untuk membangun dan mengkonsrtuksi untuk karyanya.

* 1. Menghasilkan Karya Kreatif (Individu/Kelompok)

Setiap dalam menggambar ataupun berkarya baik individu maupun kelompok diharapkan setiap siswa dapat membuat sebuah karya yamg kreatif, yang lain daripada yang lainnya dan menonjolkan sesuatu yang berbeda dalam berkarya yang tentu peda segi yang positif dan bisa bermanfaat. Bila sebuah karya itu kreatif dan bagus maka juga akan mempunyai nilai jual sehingga karya tersebut dapat bermanfaat dengan cara dipamerkan atau dipergelarkan. Misalnya saja pada siswa SD karya mereka juga perlu dipamerkan atau dipergelarkan karena dengan memamerkan karya peserta didik maka mereka akan bangga dengan hasil karya mereka sehingga nantinya dalam membuat karya mereka akan lebih kreatif lagi karena karya mereka di hargai.

1. **Aspek Penilaian Kreativitas**

Penentuan kreativitas menyangkut tiga dimensi, yaitu: dimensi proses, person dan produk kreatif. Proses kreatif sebagai kriteria kreativitas, maka segala produk yang dihasilkan dari proses kreatif dianggap sebagai produk kreatif, dan orangnya disebut sebagai orang kreatif. Produk kreatif yaitu menunjuk kepada hasil perbuatan, kinerja, atau karya seseorang dalam bentuk barang atau gagasan. Kriteria ini merupakan paling ekplisit untuk menentukan kreativitas seseorang, sehingga disebut sebagai kriteria puncak (*the ultimate criteria*) bagi kreativitas.

Kriteria kreativitas pendapat lainnya dibedakan atas dua jenis, yaitu concurent kriteria yang didasarkan kepada produk kreatif yang ditampilkan oleh seseorang selama hidupnya atau ketika ia menyelesaikan suatu karya kreatif; kedua concurent criteria yang didasarkan pada konsep atau definisi kreativitas yang dijabarkan ke dalam indikator-indikator perilaku kreatif.

Aspek penilaian terhadap karya seni rupa yang bisa dijadikan ukuran atau kriteria sebuah penilaian menurut Arini (2011) sebagai berikut

* + 1. **Aspek Ide atau Gagasan**

Proses kreatif dalam dunia kesenirupaan merupakan suatu proses yang timbul dari imajinasi menjadi kenyataan. Proses mencipta suatu benda melalui pikiran, dan melaksanakannya melalui proses sehingga masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkannya. Ekspresi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan ekspresi pribadi itulah yang disebut kreativitas.

* + 1. **Aspek penguasaan teknis**

Teknik adalah cara untuk mewujudkan suatu ide menjadi hal-hal yang kongkrit dan punya nilai. Ketidakterampilan dalam penggunaan teknik akan berdampak pada karya yang dihasilkan. Demikian dalam hal pemilihan teknik juga harus menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan karya seni. Kesalahan dalam pemilihan teknik, juga akan berdampak pada karya seni yang dihasilkan. Itulah sebabnya aspek penguasaan teknik perlu dipertimbangkan dalam penilaian sebuah karya seni.

* + 1. **Aspek penguasaan bahan**

Setiap bahan mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda, misalnya sifat rotan adalah lentur, logam adalah keras, tanah liat adalah plastis dan masih banyak lagi. Untuk itu seorang pencipta karya seni harus tahu betul sifat dan karakter bahan yang digunakan. Kesalahan dalam memilih bahan juga akan berakibat pada hasil karya yang dibuatnya. Untuk itulah aspek penguasaan bahan dalam penilaian karya seni rupa patut dipertimbangkan.

* + 1. **Aspek kegunaan**

Sebagaimana dalam aspek pertimbangan penciptaan karya seni terapan, perlu mempertimbangkan aspek kegunaan (*applied*), maka dalam penilaian juga perlu mempertimbangkan aspek tersebut. Hal ini sangat penting mengingat fungsi utama dalam seni rupa terapan adalah kegunaan. Segi-segi penilaian yang perlu dipertimbangkan dalam kegunaan adalah segi kenyamanan dalam penggunaan, segi keluwesan/fleksibelitas dan segi keamanan dalam penggunaannya.

* + 1. **Aspek wujud (*form*)**

Aspek wujud (form) adalah aspek yang berhubungan erat dengan prinsip-prinsip komposisi. Prinsip-prinsip komposisi itu meliputi proporsi, keseimbangan (balance), irama (ritme), kontras, klimaks, kesatuan (unity). Prinsip itulah yang menjadi ukuran untuk menilai karya seni dari segi wujud atau form.

* + 1. **Aspek gaya atau corak**

Karya seni adalah karya perseorangan, ia lahir dari cita, visi, dan interpretasi individual seorang seniman. Seorang yang mempunyai watak yang keras akan tercermin karya-karya yang keras baik dalam segi bentuk, pewarnaan ataupun dalam pemilihan dan pengelolahan tema. Gaya atau corak seseorang dalam menciptakan karya seni, perlu juga dipertimbangkan dalam penilaian pada sebuah apresiasi.

* + 1. **Aspek kreativitas**

Kreativitas yang dimaksud di sini adalah kreativitas yang bersangkutan dengan karya seni. Banyak cara untuk menemukan kreativitas, misalnya dalam penggunaan media, bahan, alat, dan teknik yang berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas juga bisa didapat dengan menampilkan bentuk-bentuk baru atau memadukan unsur baru dengan yang lama.

* + 1. **Aspek tempat**

Pertimbangan tempat di mana karya itu akan diletakkan harus mendapat perhatian dari seorang perancang karya seni rupa terapan. Seperangkat meja kursi makan dari rotan yang dibuat untuk keperluan rumah tangga, tentunya harus berbeda dengan seperangkat meja kursi makan dari rotan yang dibuat untuk keperluan suatu rumah makan besar.

* + 1. **Aspek selera dan agama**

Seorang seniman yang ingin membuat karya seni terapan yang dapat digunakan oleh orang banyak, harus dapat menyesuaikan karyanya dengan selera dan agama yang dianut oleh pasar. Dalam hal ini selera harus dipertimbangkan hal-hal yang sedang menjadi tren di masyarakat, misalnya dari segi model/bentuk, warna, ukuran, bahan yang digunakan. Dalam hal agama, hal-hal yang menjadi bahan pertimbangan, misalnya penerapan motif pada karya seni yang diciptakan, motif Bali akan lebih cocok bagi mereka yang beragama Hindu. Hal-hal seperti itu penting karena jika tidak demikian karya seni yang diciptakan tidak akan mendapat tempat dihati masyarakat.

Aspek penilaian yang akan digunakan terhadap hasil karya seni rupa (menggambar) siswa yaitu aspek idea tau gagasan, aspek penguasaan teknis, aspek penguasaan bahan, aspek wujud, aspek gaya atau corak dan aspek kerativitas.

1. **Kerangka Pikir**

Pembelajaran Seni Rupa merupakan mata pelajaran yang memberikan wadah kepada siswa untuk menggungkapkan atau mengekspresikan diri dalam bentuk seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu mata pelajaran di kelas III SD Negeri Baddoka Kecamatan Biringkanaya, namun permasalahan yang ditemui bahwa guru kurang mengembangkan kreativitas siswa dalam menggambar dan kurang menggunakan metode tepat pada mata pelajaran tersebut sehingga siswa hanya terpaku pada kehendak guru lalu kurang mengekspresikan diri mereka. Seharusnya guru memberikan arahan kepada siswa yang bersifat menggali ekspresi siswa, sehingga tidak ada batasan-batasan siswa dalam berkreasi. Namun, kreasi dari para siswa hendaknya perlu didukung dengan arahan-arahan melalui metode yang tepat dari guru, sehingga dalam proses maupun hasil kreasi serta ekspresi siswa lebih baik (sesuai) dan optimal. Pada dasarnya metode ekspresi bebas merupakan metode yang membelajarkan cara mengungkapkan ide maupun perasaan ke dalam karya seni rupa dengan menerapkan kebebasan namun tetap dibentengi bimbingan guru agar tetap pada kondisi yang bebas bertanggungjawabyang mana dalam penerapannya ada langkah-langkah sebagai pedoman pelaksanaannya, sehingga proses lebih terarah agar hasil karya lebih maksimal.

Alur kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

Pembelajaran Seni Rupa di kelas III SD Negeri Baddoka Kecamatan Biringkanaya

Pembelajaran Seni Rupa di kelas III SD Negeri Baddoka Kecamatan Biringkanaya

Siswa kurang kreatif dalam pembelajaran seni rupa

Kreativitas siswa pada Pembelajaran Seni Rupa di kelas III SD Negeri Baddoka Meningkat

Langkah-langkah Metode Ekspresi Bebas

* + - 1. Menawarkan dan menetapkan beberapa pilihan tema sebagai perangsang daya cipta.
      2. Guru memberikan pengarahan yang berfokus pada kedudukan konsep dalam proses kelahiran suatu karya
      3. Menetapkan beberapa pilihan media/bahan yang cocok
      4. Menjelaskan jenis kertas serta alasan pemilihan kertas tersebut.
      5. Menjelaskan bentuk kegiatan menggambar tersebut.
      6. Selama proses percobaan berjalan, guru menganjurkan agar sumbang saran antarsiswa terjadi
      7. Guru memberi sumbang saran, petunjuk dan pengarahan mengenai konsep yang dikemukakannya serta memberi petunjuk dan jalan bagi para siswa yang mengalami hambatan.
      8. Selama proses kerja mencipta berlangsung, keterampilan-keterampilan dasar yang sudah seharusnya dikuasai sehingga proses kerja mencipta tidak terdapat hambatan

Permasalahan pada siswa:

* Siswa hanya terpaku pada kehendak guru bukan kehendaknya sendiri
* Siswa sulit mengekspresikan diri dalam bentuk karya seni rupa yakni menggambar

Permasalahan pada guru:

* Guru kurang mengembangkan kreativitas siswa
* Guru kurang memahami penggunaan metode pembelajaran dalam seni rupa (menggambar)

Siswa kurang kreatif dalam pembelajaran seni rupa

2.1 Kerangka Pikir Penelitian

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diasumsikan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan metode ekspresi bebas, maka kreativitas siswa pada pembelajaran seni rupa peserta didik kelas III SD Negeri Baddoka Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar meningkat.