



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS SENI DALAM PEMBUATAN GAMBAR CERITA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 03 DUWET

Alya Ayunda Shintia¹, Muhammad Hanif², Zuhkhriyan Zakaria³

¹Universitas Islam Malang, ²Universitas Islam Malang, ³Universitas Islam Malang

e-mail: 121801013086@unizma.ac.id, muhammad.hanif@unisma.ac.id,

zakaria@unisma.ac.id

Abstrak

The emergence of activity to art makes things more meaningful with the creation of a worksoasto bridge learning that can beintegrated in the substance of material. Indonesian language learning is carried out with a race from three aspects, namely speaking, reading, and writing. therefore these activities can be linked to art activities by integrating art into Indonesian language subject area. The research was conducted at Elementary School of 03 Duwet. This study used a qualitative approach to understand phenomena thatoccur in everyday life. The type of research used is a case study. Research questions are answered by utilizing both secondary and primary data sources using data colletion techniques based on observation, interviews, and documentation. Effort made by teacher in managing learning from planning, process, and result from Art-based Indonesian language learning. The application of learning that focuses entirely on student involvement in creating pictures of stories whit theaim of understanding the teaching material presented. Understanding of capturing material that can be applied by creating story images about public advertisements. Learning outcomes make an achievement resulting from the learning activities that have been carried out.

Keywords: *Art-Based learning, picture story, Indonesian Language*

A. Pendahuluan

Selama pandemi Covid-19 kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang agar pembelajaran tetap terlaksana. Kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 3 Duwet melalui *platform WhatsApp, Google meet*, dan *zoom*. Adapun keterbatasan siswa dalam menerima pembelajaran yang disampaikan guru melalui *WhatsApp* yang tidak sepenuhnya dapat dipahami dan dimengerti sehingga guru memberikan penjelasan lebih lanjut tentang materi disampaikan melalui *google meet* atau *zoom*. Pembelajaran secara daring membuat siswa merasa jenuh dan bosan dan merindukan suasana di sekolah. Baru-baru ini memasuki bulan September pembelajaran dilakukan secara *offline* atau tatap muka pemberlakuan yang dilakukan pemerintan disebut dengan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT).

PTMT menjadi usaha awal SD Negeri 3 Duwet untuk melakukan pengelolaan pembelajaran secara kondisional.

Peran penting kepala sekolah dalam mengawasi pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengoptimalkan pembelajaran. Ada tiga penyelenggaraan supervisor, yaitu mendorong guru menerapkan kemampuannya dalam memenuhi tugas sebagai guru pengajar, mendorong guru untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, dan mendorong guru untuk memiliki perhatian yang penuh terhadap tanggung jawab atas tugas-tugasnya (Hanief, 2016). Kepala sekolah SD Negeri 3 Duwet memberikan motivasi kepada guru-guru untuk memenuhi tugasnya atas segala kemampuannya dalam mengelola pembelajaran.

Pembelajaran yang sepenuhnya menciptakan interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia yang tidak terlepas dari membaca, menulis kata sambung dalam membentuk kalimat atau karangan serta dengan pengungkapan karya ilustrasi gambar. Siswa memahami pembelajaran bahasa Indonesia dengan konteks teks. Pentingnya memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat minatnya dalam berkreaitivitas dalam kegiatan seni. Menurut Sumarni, Imas., Rengganis, Ira., & Riyadi (2020), ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal dalam kegiatan menggambar. Beberapa hal yang menjadi hambatan dalam kemampuan menggambar, yaitu rendahnya minat siswa dalam mengungkapkan ide dan imajinasinya dalam corehan sketsa, dan kurangnya dorongan dari lingkungan terdekat siswa serta teknik dan media gambar yang digunakan.

Berdasarkan observasi dan wawancara, bahwa potensi yang dimiliki siswa kelas V SD Negeri 3 Duwet dapat dilakukan pengembangan kreativitas melalui pembelajaran untuk mengungkapkan ide dan imajinasinya. Kegiatan berkesenian atau seni dapat dilakukan pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia yang meyakinkan peneliti untuk melakukan penelitian terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan pengembangan kreativitas siswa melalui potensi minat dan bakatnya perlu dilakukan secara optimal. Upaya yang perlu dilakukan dalam penelitian selanjutnya dalam meningkatkan dan mengembangkan potensi siswa untuk berkontribusi berkreasi dan bereksplorasi dalam menciptakan karya seni.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yang condong meneliti tentang fenomena atau masalah pada kehidupan sehari-hari dan menekankan pada aspek makna, penalaran, dan definisi (Rukin, 2019). Jenis penelitian studi kasus dalam memahami fenomena yang terjadi. Studi kasus adalah suatu penjelasan secara menyeluruh tentang aspek individu, kelompok, organisasi, program

ataupun situasi sosial (Mulyana, 2002). Lokasi penelitian berada di SD Negeri 03 Duwet Kec. Tumpang Kab. Malang. Sasaran penelitian dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita. Dengan subjek penelitian yaitu guru kelas V dan siswa kelas V. Peneliti terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data secara langsung sehingga peran peneliti menjadi instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi atau pengamatan, wawancara dengan informan, dan dokumentasi dari arsip-arsip sekolah, foto, RPP, dan silabus. Setelah data terkumpul dan dapat dianalisis menggunakan tiga teknik, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian menggunakan teknik pengecekan keabsahan data dengan triangulasi teknik.

C. Hasil dan Pembahasan

Pembelajaran bahasa Indonesia yang memberikan ruang untuk kegiatan seni menciptakan suatu karya. Karya yang diciptakan berupa gambar cerita. Kebermaknaan pembelajaran yang dilakukan guru melalui beberapa tahapan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi atau hasil pembelajaran. Tugas guru yang tidak terlepas dari upaya pengelolaan pembelajaran. Adapun hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan di Kelas V SD Negeri 3 Duwet dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni pada kegiatan pembelajaran membuat gambar cerita.

1. Perencanaan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di SD Negeri 3 Duwet

Pada setiap satuan pendidikan memiliki perencanaan pembelajaran yang disusun dalam memenuhi tujuan dari kegiatan belajar mengajar. SD Negeri 03 Duwet melakukan penyusunan RPP setiap tahun sebelum tahun ajaran dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing siswa siswi yang diajar sehingga dapat menjadi pacuan guru memperhatikan karakteristik siswa siswinya supaya tujuan instruksional dapat tercapai sepenuhnya. Dari hasil wawancara bahwasannya dapat disimpulkan apabila guru berpedoman pada silabus yang disusun bersama satuan gugus kemudian dapat dikembangkan berdasarkan kebutuhan dari satuan pendidikan.

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru dengan pengembangan dari silabus dan dikaitkan dengan aktivitas atau kegiatan seni tanpa mengubah unsur substansi dari materi bahasa Indonesia yang diajarkan. Guru melakukan pemusatan siswa dalam keterlibatan aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni yang lebih tradisional, membaca, menulis dan berbicara.

Adapun cara sederhana seni yang dikaitkan dalam pembelajaran bahasa yang meliputi seni visual, drama, dan teknologi (Pauly, Nancy., Kingsley, Karla V., & Baker, 2019). Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Duwet dalam memasukkan kegiatan seni dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti membuat puisi,

bermain peran atau drama, membuat gambar atau seni visual, membuat film dengan memanfaatkan teknologi dan sebagainya. Pembelajaran bahasa Indonesia yang mempererat konteksnya dengan seni sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang beranekaragam dalam segala aktivitas belajarnya yang berkaitan dengan berkreasi menciptakan karya seni. Integrasi seni dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercipta dari keberagaman aktivitas yang dilakukan siswa dalam menciptakan karya seni. Kesenian dapat dikaitkan dengan bidang bahasa, agama, matematika dan IPA (Yunisrul, 2020). Pada hakikatnya, kesenian atau seni dapat masuk pada bidang manapun yang memiliki konsep dalam menciptakan suatu karya seni sehingga keberadaan kesenian yang dianggap membawa perkembangan kearah yang lebih baik dalam bidang yang diintegrasikan dengan seni tanpa mengubah substansial dari materi yang akan diajarkan. Seni memiliki peranan besar dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa dengan suasana pembelajaran yang tidak monoton.

Integrasi seni sebagai jembatan dalam menyampaikan pembelajaran bahasa Indonesia. Pada substansi materi bahasa Indonesia tentang iklan masyarakat yang dikaitkan dengan adanya kegiatan seni visual atau menggambar. Kesempatan untuk memasukkan kegiatan seni dalam merancang iklan masyarakat dalam perencanaan pembelajaran diakhir pembelajarana subtema 1 sebagai unjuk kerja atau pengembangan kreativitas.

2. Proses pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di SD Negeri 03 Duwet

Berdasarkan hasil penelitian bahwa proses pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran yang berpedoman pada RPP yang telah disusun dan direncanakan guru kelas V untuk mengarahkan kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dilaksanakan secara runtut sesuai perencanaan. Proses pembelajaran yang memberikan kesempatan penuh atau partisipasi aktif siswa siswi kelas V untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni. Keterlibatan aktif siswa yang dipandang dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan memasukkan seni dalam melalui pemahaman atau pengetahuan dan keterampilan. Antusias siswa sebagai modalitas utama dalam penggunaan pembelajaran yang mengintegrasikan seni dalam bidang mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang dibantu dengan peran seni pada kegiatan belajar mengajar yang merupakan suatu bentuk kontribusi dalam berkreasi dan bereksplorasi dengan memanfaatkan pengetahuannya dalam membentuk keterampilan membuat gambar cerita tentang iklan masyarakat serta terciptanya sikap ingin tahu, percaya diri, dan tanggung jawab. Selama kegiatan pembelajaran yang tidak pernah lepas dari arahan dan bimbingan guru untuk memotivasi siswa dalam melakukan kegiatan seni yang dapat mengembangkan kreativitasnya.

Terdapat empat tahapan pembelajaran berbasis seni yang telah disebutkan oleh Khater (2015) yang dilakukan di kelas V SD Negeri 3 Duwet pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni sebagai berikut:

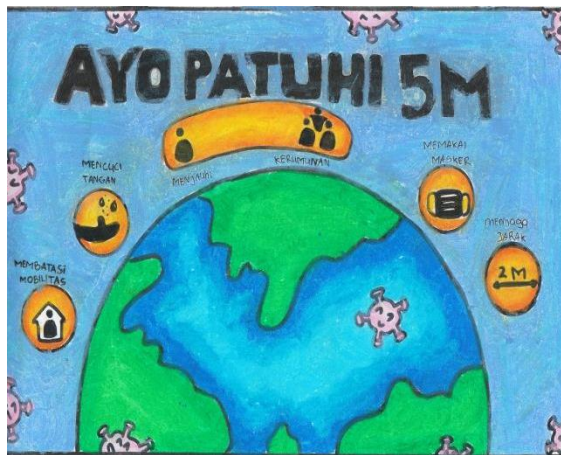
1. Persiapan atau pengalaman
Kegiatan belajar mengajar yang dimaknai dengan mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga pada tahapan ini dapat dikategorikan dalam apersepsi. Stimulus yang diberikan dengan penyajian gambar iklan masyarakat dengan menggugah pemahaman siswa dalam melakukan analisis dan identifikasi iklan.
2. Bermain atau bertanya
Siswa dapat melakukan diskusi dengan kelompok kecil tentang informasi yang terdapat pada sajian iklan masyarakat tersebut, sehingga adanya beberapa pertanyaan dan pernyataan yang guru berikan dalam menciptakan suasana berpikir aktif dan kreatif.
3. Bereksplorasi atau membuat
Siswa memiliki kesempatan untuk merancang iklan masyarakat secara visual atau membuat gambar cerita secara individu. Kegiatan menciptakan karya gambar cerita berdasarkan pengetahuan dan pemahaman siswa yang dipraktikan dalam ungkapan gambar cerita yang menjelaskan informasi.
4. Refleksi
Siswa dapat menyimpulkan kegiatan dalam membuat gambar cerita tentang iklan masyarakat yang berisikan penjelasan informasi berupa kata ajakan atau persuasif yang ditujukan kepada lapisan masyarakat di lingkungan sekitar.

Pada tahapan dalam kegiatan pembelajaran yang menjadikan aktivitas belajar siswa menjadi terarah dan terkontrol dengan baik. Peran serta siswa dalam menciptakan karya menjadikan suatu modalitas belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni. Peran khusus yang dimiliki seni adalah menciptakan ruang untuk berpikir berbeda dan memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan intuisi dan emosionalnya (Barabasch, 2020). Hal tersebut dapat memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk terlibat aktif dalam membuat makna pembelajaran dengan menciptakan karya seni gambar cerita tentang iklan masyarakat.

3. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni dalam pembuatan gambar cerita siswa kelas V di SD Negeri 03 Duwet

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni yang dapat dinilai dari tiga aspek penilaian yang merupakan tahapan evaluasi dalam mengetahui pencapaian pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia pada pelajaran akhir disubtema 1 yang menjadi unjuk kerja. Menurut Hurit, Roberto Uron (2021) tiga aspek penilaian tersebut, yaitu aspek ranah kognitif (pengetahuan), aspek ranah afektif (sikap), dan aspek ranah psikomotorik (keterampilan). Aspek kognitif dari pemahaman siswa dalam mengidentifikasi informasi yang terdapat pada iklan masyarakat. Sedangkan aspek afektif yang meliputi sikap siswa dalam pembelajaran dari rasa ingin tahu, percaya diri, dan tanggung jawab. Serta aspek psikomotorik merupakan aspek keterampilan siswa kelas V dalam merancang iklan masyarakat berupa visual atau gambar cerita.

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis seni yang membuahkan suatu karya siswa kelas V yaitu sebuah gambar cerita tentang iklan masyarakat. Iklan masyarakat yang beragam jenisnya dengan tujuan untuk mengajak lapisan masyarakat dengan bentuk ajakan berupa gambar dengan teks yang mendukung pada karya seni tersebut. Teks yang dicantumkan merupakan bentuk pemahaman siswa tentang tujuan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi secara tulisan maupun lisan.



Gambar 3.1 Gambar Cerita Karya Siswa Kelas V

Gambar cerita tersebut berupa ajakan dalam mematuhi protocol kesehatan untuk menghindari *Covid-19* dengan kalimat “Ayo Patuhi 5M”. Pewarnaan yang tampak indah dari gambar tersebut memberikan kesan menarik dalam menyampaikan pesan ajakan kepada masyarakat sehingga kebermaknaan bahasa Indonesia yang digunakan dalam

penyampaian pesan untuk mendukung gambar agar dapat dipahami dan dimengerti tentang penyampaian informasi yang terdapat pada gambar cerita diatas.

Menurut (Zakaria, Zuhkhriyan., Setyosari, Punaji., Sulton., & Kuswandi, 2019), bahwa ada tiga sudut pandang dalam membuat karya yang mudah untuk dilakukan, mudah beradaptasi, dan menggunakan simulasi baru dalam pengarahan bakat dan minat siswa. Dalam hal ini, kesempatan yang dilakukan guru kelas V dengan memberikan pengarahan terhadap siswa untuk meningkatkan ketaivitasnya melalui penciptaan karya seni pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Gambar cerita merupakan hasil karya siswa sebagai apresiasi dalam memahami materi ajar.

D. Simpulan

Perencanaan yang disusun dan dirancang dengan merupakan pengelolaan pembelajaran untuk menggunakan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran berbasis seni merupakan jembatan dan dikaitkan dengan bidang mata pelajaran bahasa Indonesia. Komponen seni dalam bahasa Indonesia seperti drama, menggambar, dan memanfaatkan teknologi. Proses pembelajaran yang sepenuhnya dari aktivitas gerak atau kegiatan seni dengan mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat gambar cerita dari pengalaman belajar memahami iklan masyarakat. Hasil dari pembelajaran yang dapat dinilai dengan 3 aspek dalam pembelajaran yaitu aspek ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil gambar cerita atau karya seni siswa yang dapat diapresiasi melalui cara siswa memahami makna dari karya seni yang sudah diciptakan.

Perencanaan disusun dengan kontribusi guru dalam menciptakan karya dengan keterlibatan guru dengan siswa sehingga dapat melakukan kolaborasi pada bidang mata pelajaran bahasa Indonesia dan bidang mata pelajaran selain SBdP. Penerapan dapat dilakukan pada bidang mata pelajaran selain SBdP dengan upaya dapat menghubungkan seni pada substansi materi ajar. Dukungan yang tidak terlepas dari kepala sekolah SD Negeri 3 Duwet, guru-guru SD Negeri 3 Duwet, dan siswa siswi SD Negeri 03 Duwet yang sudah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian di lembaga tersebut.

Daftar Rujukan

- Barabasch, A. (2020). Creativity and Art-Based Learning. *Journal of Adult and Continuing Education*, 26 (!), 3–5.
- Hanief, M. (2016). Menggagas Teknik Supervisi Klinik Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Vicrantina*, 10.
- Hurit, Roberto Uron., dkk. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Khater, A. E. (2015). The Impact of Art-Based Learning Program on Developing English Majors' Creative Writing. *Journal of Arabic Studies in Education & Psychology (ASEP)*, 60, 387–442.
- Mulyana, D. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pauly, Nancy., Kingsley, Karla V., & Baker, A. (2019). Culturally Sustaining Pedagogy Through Art-Based Learning: Preservice Teachers Engage Emergent Bilinguals. *Learning Landscape*, 12, 205–221.
- Rukin. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia.
- Sumarni, Imas., Rengganis, Ira., & Riyadi, A. R. (2020). Analisis Gejala Stereotipe Pada Gambar Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 5 (II), 97–107.
- Yunisrul. (2020). *Pembelajaran Seni Rupa di SD*. Sleman: Deepublish.
- Zakaria, Zuhkhriyan., Setyosari, Punaji., Sulton., & Kuswandi, D. (2019). The Effect Art-Based Learning to Improve Teaching Effectiveness in pre-service Teacher. *Journal for The Education of Gifted Young Scientist*, 07 (3), 531–543.