

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN HOLISTIK INTEGRASI KOMPETENSI PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN SENI RUPA BERBASIS STEAM

Oleh: Zulfi Hendri, Dwi Wulandari, Nur Hayati

ABSTRAK

Untuk kebutuhan penghayatan dan inovasi, kompetensi pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran seni rupa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Sayangnya, selama ini pendidik mengalami kesulitan untuk menemukan model pembelajaran yang dapat secara simultan memfasilitasi kedua aspek tersebut dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Konsep STEAM yang di dalamnya terdapat gagasan *practice* dan *project based learning* sekalipun, masih butuh ditinjau ulang untuk disinergikan dengan kekhasan pembelajaran seni rupa yang terkait dengan estetika, kritik, sejarah dan penciptaan. Karena itu, penelitian ini mencoba mengembangkan model pembelajaran yang holistik untuk memfasilitasi integrasi kompetensi pengetahuan dan keterampilan seni rupa berbasis STEAM.

Penelitian R&D ini dilaksanakan selama dua tahun dengan mengadaptasi Model Borg and Gall yang terdiri dari enam langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) tinjauan literatur, (3) perencanaan dan pengembangan bentuk awal produk, (4) uji pendahuluan, (5) revisi produk utama dan uji lapangan utama, (6) revisi produk sesuai hasil uji lapangan utama, uji lapangan operasional dan revisi produk akhir. Tahap 1 hingga 5 dilaksanakan di tahun pertama yang diawali dengan analisis, kajian dan perumusan kerangka awal yang kemudian didokumentasikan dalam artikel ilmiah dengan target *published* dalam jurnal terindeks. Tahap selanjutnya adalah pengembangan prototipe model yang diuji melalui FGD ahli, lalu diuji-terapkan dalam lingkungan pembelajaran riil di dua kelas Sekolah Dasar (SD) mitra. Hasil revisi dari uji pendahuluan dan uji lapangan utama ini menghasilkan sintaks pembelajaran berupa: 1) Menganalisis, 2) Membuat sketsa/desain, 3) Menentukan media, 4) Menguji-coba sketsa/desain, 5) Revisi karya/produk, 6) Presentasi, 7) Evaluasi.

Kata kunci: Model pembelajaran, seni rupa, kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, STEAM.