

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI LUKIS DASAR
IASEE BERBASIS *GLASS BOX***

DISERTASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat
Doktor Program Studi Ilmu Pendidikan



Oleh :

NELWANDI NELSON
NIM.16169025

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM DOKTOR
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI

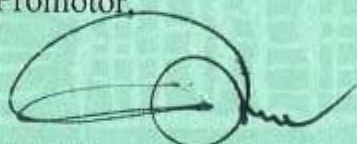
Mahasiswa : **Nelwandi Nelson**

NIM. : 16169025

Program Studi : Ilmu Pendidikan

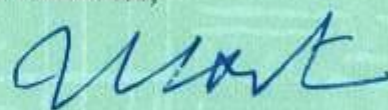
Menyetujui:

Promotor,



Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 001

Co-Promotor,



Prof. Dr. Ermanto, M.Hum.
NIP. 19690212 199403 1 004

Mengesahkan:

Direktur,



Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19620919 198703 2 002

Koordinator Program Studi,



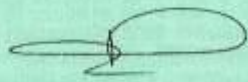
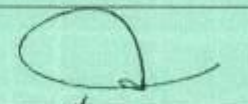
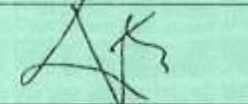
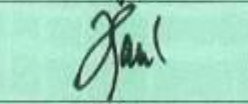
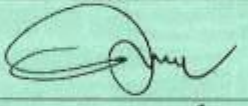
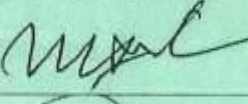
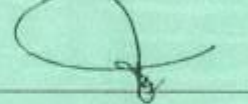
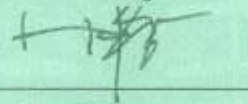
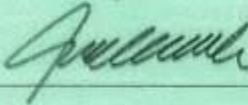
Prof. Dr. Ahmad Fauzan
NIP. 19660430 199001 1 001

PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI

Mahasiswa : **Nelwandi Nelson**

NIM. : 16169025

Dipertahankan di depan Penguji Disertasi Program Studi Ilmu Pendidikan
Program Doktor Pascasarjana Universitas Negeri Padang
Hari: Rabu, Tanggal: 16 Februari 2022

No	N a m a	Tanda Tangan
1.	Prof. Ganefri, Ph.D. Ketua (Rektor)	
2.	Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. Sekretaris (Direktur)	
3.	Prof. Dr. Atmazaki, M.Pd. Anggota (Sekretaris)	
4.	Prof. Dr. Ahmad Fauzan Anggota (Koordinator Program Studi)	
5.	Prof. Dr. Agusti Efi, M.A. Anggota (Promotor/Penguji)	
6.	Prof. Dr. Ermanto, M.Hum. Anggota (Co-Promotor/Penguji)	
7.	Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D. Anggota (Pembahas/Penguji)	
8.	Ir. Dr Heldi, M.Si., Ph.D. Anggota (Pembahas/Penguji)	
9.	Prof. Dr. Tjetjep Rohendi R, M.A. Anggota (Penguji Eksternal Institusi)	

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Ahmad Fauzan

NIP. 19660430 199001 1 001

Pernyataan Keaslian Karya Tulis Disertasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, disertasi dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box* adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun diperguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis saya ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Promotor.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hokum yang berlaku.

Padang, Maret 2022

Saya yang menyatakan



Nelwandi Nelson

KATA PENGANTAR

Jika sukses dan keberhasilan adalah sebuah prinsip yang diinginkan maka berusaha, rajin, dan berdoa adalah strateginya, tetapi semua perlu disadari bahwa tak terlepas dari izin dan rahmat yang diberikan oleh Allah swt. Maka dari pada itu, puji syukur ke hadirat Allah swt, berkat taufiq dan hidayah-Nya disertasi ini dapat diselesaikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box*”.

Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Doktor Ilmu Pendidikan, pada program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Selama penyelesaian penelitian disertasi ini, penulis mendapatkan bantuan/kontribusi dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Teristimewa buat orang tuaku tercinta Papa Nelson dan Mama Darmawati Istri tercinta Megawati, anak Waldan dan Nathan beserta abang, uda, uni, kakak dan adik-adik yang selalu mengiringi penulis dengan do'a dalam penyelesaian perkuliahan dan disertasi ini.
2. Rektor Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti perkuliahan dan menambah ilmu pengetahuan di Pascasarjana Universitas Negeri Padang ini.
3. Komisi promotor Prof. Dr. Agusti Efi, M.A., dan Bapak Prof. Dr. Ermanto, M.Hum., saya ucapkan terima kasih atas bimbingan, arahan ilmu mengantarkan penulis dalam menyelesaikan disertasi ini. Dan tak lupa pula kepada tim pembahas Prof. Yenni Rozimela, M.Ed, Ph.D., Bapak Ir. Drs. Heldi, M.Si., Ph.D. dan pembahas eksternal Prof. Dr. Tjetjep Rohendi R, M.A., terimakasih atas kritik, saran dan kontribusi dalam penyusunan disertasi ini.
4. Tim validator, praktisi, observer, dosen, mahasiswa dan rekan-rekan seperjuangan, para informan/narasumber lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu, dan berbagai pihak yang telah memberikan saran, kritikan dan bantuannya, penulis ucapkan terima kasih.

5. Bapak Ketua Program Studi S3 Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Prof. Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd., M.Sc., yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan disertasi ini.
6. Guru Besar, Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan banyak ilmu pengetahuan, pengalaman dalam mengikuti perkuliahan serta bimbingan, arahan dan membantu dalam penyelesaian disertasi ini.
7. Civitas Akademika kampus Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang memberikan pelayanan yang baik dalam Aktivitas kuliah dan penyusunan disertasi ini.
8. Semua Anggota keluarga yang telah membantu, mendorong dan memotivasi untuk menyelesaikan disertasi ini.
9. Teman-teman mahasiswa program Doktor Ilmu Pendidikan angkatan 2016 yang telah memberi motivasi dan dukungan dalam penyelesaian disertasi ini.

Akhirnya, penulis berharap semoga disertasi ini bermanfaat dalam menambah khasanah ilmu pengetahuan dan sebagai referensi bagi pembaca. Semoga Allah swt memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita bersama. Amin.

Padang, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN AKHIR DISERTASI.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN DISERTASI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRACT.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Spesifikasi Produk	13
E. Manfaat Penelitian.....	14
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	14
G. Definisi Istilah.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Pembelajaran Seni Lukis.....	17
B. Model Pembelajaran.....	20
C. Landasan Filosofis dan Teoretis Model Pembelajaran Untuk Pembelajaran Seni lukis Dasar	23
D. Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Lukis	26
E. Model Pembelajaran <i>Glass Box</i>	27
F. Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Seni Lukis.....	35
G. Kualitas Model untuk Pembelajaran Seni Lukis.....	36
H. Kerangka Berpikir	40

BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan	45
1. Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	46
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	49
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	51
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).	54
D. Uji coba Produk.....	55
E. Subjek Uji Coba Produk.....	55
F. Jenis Data	56
G. Instrumen Penelitian Pengembangan	56
H. Teknik Analisis Data	61
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 66
A. Hasil Pengembangan dan Analisis Data.....	66
B. Validasi Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	79
C. Praktikalitas Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	85
D. Efektivitas Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	88
E. Pembahasan.....	92
F. Keterbatasan Penelitian.....	108
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	 110
A. Kesimpulan.....	110
B. Implikasi.....	112
C. Saran	113
 DAFTAR PUSTAKA.....	 114
LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Sintaks Model Pembelajaran Glass Box Menurut Beberapa Sumber.....	21
2. Nama Validator Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	45
3. Penskoran Validasi Model Pembelajaran.....	54
4. Kategori Kepraktisan Model Pembelajaran.....	55
5. Kategori Respon Dosen	56
6. Kategori Persentase Respon Mahasiswa	56
7. Kategori Penetapan Aktivitas Mahasiswa	57
8. Sintak Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	66
9. Hasil Validasi Sintak Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	70
10. Saran-Saran Validator Terhadap Buku Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar Yang Dihasilkan.....	71
11. Data Hasil Validasi Buku Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar Oleh Validator	72
12. Saran-Saran Validator Terhadap Buku Petunjuk Dosen Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	73
13. Data Hasil Validasi Buku Petunjuk Dosen Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	74
14. Saran-Saran Revisi Modul Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	75
15. Data Hasil Validasi Modul Pembelajaran Oleh Validator.	76
16. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran Dengan Buku Petunjuk Dosen Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	78
17. Respon Mahasiswa Terhadap Praktikalitas Modul Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	79

18. Respon Dosen Terhadap Praktikalitas Petunjuk Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	80
19. Hasil Pengamatan Aktivitas Mahasiswa	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	36
2. Diagram Rancangan Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box Dimodifikasi dari (Trianto, 2009).	40
3. Lukis Dasar Pemandangan Alam ,Nelwandi Nelson,2021.....	83
4. Lukis Dasar Pasar Tradisional, Nelwandi Nelson,2021	84
5. Lukis Dasar Suasana Pantai, Nelwandi Nelson,2021.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Validasi Buku Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	122
2. Hasil Validasi Buku Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box oleh validator.	131
3. Lembar Validasi Petunjuk Dosen Penggunaan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	138
4. Hasil Validasi Petunjuk Dosen Penggunaan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	141
5. Lembar Validasi Modul Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	143
6. Hasil Validasi Modul Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	148
7. Lembaran Pengamatan Keterlaksanaan Buku Petunjuk Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	146
8. Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Buku Petunjuk Dosen Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	148
9. Angket Praktikalitas Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	154
10. Sebaran Jawaban Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Praktikalitas Pembelajaran	157
11. Angket Respon Dosen Terhadap Praktikalitas Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box.....	158
12. Hasil Respon Dosen Terhadap Praktikalitas Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box	163
13. Hasil Pembelajaran Mahasiswa.	165
14. Hasil Pengamatan Aktivitas Mahasiswa	165
15. Dokumentasi Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis Glass Box....	165

ABSTRACT

Nelwandi Nelson, 2022. Development of IASSEE Basic Painting Learning Model Based on Glass Box. Dissertation. Postgraduate. Program Of Universitas Negeri Padang

This research is motivated by the less than optimal use of learning models in developing students' creative abilities rationally and logically to create paintings in learning basic painting in Higher Education. The aim of this research is to develop a valid, practical and effective IASSEE Basic Painting Learning Model based on Glass Box. This development research uses a 4-D development model (four D models), the stages are: (1) defining, (2) designing, (3) developing, and (4) distributing (disseminate). The research subjects were 20 students of the Fine Arts Education Study Program at Padang State University. Data collection techniques in this study used instruments in the form of interviews, questionnaires, and tests to obtain the validity, practicality, and effectiveness of the developed model. The collected data is then analyzed for validity, practicality, and effectiveness using a predetermined formula. The results of the development of the IASSEE Basic Painting Learning Model Based on Glass Box are in the form of products, namely (1) Model Books, (2) Instruction Books and (3) learning modules. After going through the process of defining, designing, and developing the model, the research results obtained in the form of a Learning Model that meets the elements of validity, practicality, and effectiveness. The IASSEE Basic Painting Learning Model Based on Glass Box has been disseminated to fine arts students at ISI Padang Padang.

ABSTRAK

Nelwandi Nelson, 2022. Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box*. Disertasi. Pascasarjana. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kreativitas mahasiswa secara rasional dan logis untuk menciptakan karya lukis pada pembelajaran seni lukis dasar di Perguruan Tinggi. Tujuan penelitian adalah mengembangkan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box* yang valid, praktis dan efektif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four D models*), tahap-tahap yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian adalah mahasiswa prodi pendidikan seni rupa FBS Universitas Negeri Padang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen dalam bentuk wawancara, angket, dan tes untuk memperoleh validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari model yang dikembangkan. Data yang terkumpul lalu dianalisis validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Hasil pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box* berupa produk, yaitu (1) Buku Model, (2) Buku petunjuk dan (3) modul pembelajaran. Setelah melalui proses pendefinisian, perancangan, dan pengembangan model diperoleh hasil penelitian dalam bentuk Model Pembelajaran yang memenuhi unsur validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Model Pembelajaran Seni Lukis Dasar IASEE Berbasis *Glass Box* ini sudah dideseminasi pada mahasiswa seni rupa ISI Padang Padang.

BAB I

PENDAHULUAN`

A. Latar Belakang

Pendidikan formal di Indonesia dimulai dari jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah sampai pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi merupakan puncak dari proses pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik atau *professional*, mengembangkan dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian. Selain itu, pendidikan tinggi bertujuan untuk mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dalam memperkaya kebudayaan nasional (Maringan et al., 2016). Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam mencapai tujuan tersebut agar peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai.

Salah satu upaya yang dilakukan agar peningkatan mutu pendidikan terlaksana adalah dengan memperbaiki proses pembelajaran di lembaga pendidikan baik sekolah maupun perguruan tinggi (Purwandani et al., 2016). Lembaga yang menyelenggarakan pendidikan tinggi di Indonesia salah satunya adalah Universitas Negeri Padang yang mempunyai visi menjadi universitas unggul di kawasan Asia Tenggara di bidang ilmu kependidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, olahraga, dan seni pada tahun 2020 berdasarkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dan mempunyai misi yakni: (1) Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas di bidang ilmu kependidikan,

ilmu pengetahuan, teknologi, olahraga, dan seni berdasarkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. (2) Menyelenggarakan kegiatan penelitian dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, hasil penelitian, serta model pembelajaran yang inovatif pada tingkat nasional maupun internasional. (3) Menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya penerapan ilmu kependidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, olahraga, dan seni untuk kemajuan bangsa. (4) Meningkatkan tata kelola universitas (5) Meningkatkan kerja sama lokal, nasional, dan internasional. (6) Mengembangkan landasan dan melaksanakan kebijakan untuk menuju universitas bertaraf internasional. Lembaga pendidikan tinggi yang berorientasi pada kualitas ini menghadapi berbagai tantangan yang tidak dapat ditanggulangi dengan paradigma lama tetapi sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan segala dimensi yang ada pada peserta didik.

Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidikan, peran dosen sangat menentukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang-Nomor-14 (2005), tugas dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Proses pembelajaran dikatakan bermutu bila dalam proses pembelajaran tersebut dapat mengantarkan mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dosen seyogyanya mengusahakan terciptanya situasi yang tepat sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada peserta didik dengan mengerahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat, salah satunya dalam pembelajaran seni.

Menurut Punzalan (2018) seni telah lama dianggap sebagai bagian dari pengalaman afektif manusia dan dibutuhkan oleh anak-anak kita manusia sebagai media untuk berekspresi, berkomunikasi, bereksplorasi, berimajinasi, berbudaya dan pemahaman sejarah. Seni dimiliki oleh setiap orang yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran. Dalam setiap individu memiliki rasa keindahan yang wujud dalam seni. Rasa keindahan setiap orang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan masyarakat dan pendidikan. Pendidikan seni sebagai dasar pembentukan sikap dan kepribadian anak terhadap seni baik secara formal maupun non formal. Pendidikan seni diharapkan mampu mengembangkan fantasi, sensitivitas, kreativitas dan ekspresi peserta didik. Dalam pembelajaran seni peserta didik dapat berfantasi melalui ide dan gagasannya. Ide atau gagasan didalam karya dapat menjadikan seseorang sensitif, kreatif dalam mengekspresikan bentuk karya seni. Peserta didik dapat memaknai dunia melalui seni budaya mereka, mengintegrasikan subjek dan diri dengan dunia, dan kesadaran kritis (Ballengee-Morris, 2013). Oleh sebab itu, untuk menghasilkan karya seni yang baik sangat diperlukan kreativitas.

Kreativitas dalam penyelenggaraan pendidikan dewasa ini merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Terutama pada masa pembangunan dan era globalisasi yang penuh persaingan, dimana setiap individu dituntut mempersiapkan mentalnya agar mampu menghadapi tantangan masa depan. Menurut Robinson et al (1999) kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya menurut Márquez et al (2016) mendefinisikan kreativitas adalah: *“the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor*

in a significant way the kinds of things that people do that change the world.”

Menurut Kaplan (2019) kreativitas dalam seni merupakan bagian yang dimiliki oleh setiap orang. Sama seperti halnya menggambar dari mata pelajaran seperti matematika, sains, dan sejarah untuk memahami dunia di sekitar. Seni menawarkan kombinasi unik dari intelektual, emosional, imajinatif, dan fisik pengalaman. Menurut Kaplan (2019) melalui kreativitas dalam seni, peserta didik dapat menemukan cara menggunakan indera yang berbeda, membuat keputusan, belajar dari kesalahan, dan bekerja dengan baik dalam menemukan ide dan kreativitas masing-masing. Hal ini menunjukkan pentingnya mengembangkan kreativitas dalam pendidikan seni.

Menurut Dean (2013) bahwa kemakmuran dan keamanan demokrasi liberal di Amerika bergantung pada dukungan berkelanjutan dari pendidikan seni di antara generasi mendatang. Pentingnya pendidikan seni bagi generasi muda dalam pengembangan diri untuk keseimbangan berfikir, lautan yang memiliki kehidupan dan tidak pernah berakhir dalam proses yang panjang (Udeani & Kayode, 2018). Hal ini sejalan dengan perspektif pendidikan konsep merdeka belajar dalam rangka mencerminkan kebutuhan mendasar dari pendidikan seni.

Menurut Nurcahyo (2020) dalam perspektif pendidikan konsep merdeka belajar efektif dan fleksibel jika diterapkan pada pendidikan seni. Peserta didik dituntut lebih aktif dan inovatif dalam mengolah ilmu serta pengetahuannya. Dimana peran pendidik tidak hanya sebagai informan, namun lebih pada fasilitator sekaligus motivator dalam pembelajaran. Pondasi keaktifan peserta didik ditanamkan sejak sekolah dasar sebagai karakter yang akan mereka bawa dijenjang berikutnya. Kemajuan teknologi pada era Industri 4.0 juga mendukung

variasi media pembelajaran yang lebih kompleks dan menarik dalam pendidikan seni khususnya seni rupa.

Berdasarkan konsep merdeka belajar yang didukung kemajuan teknologi era Industri 4.0 sangat efektif dalam pembelajaran seni rupa sehingga sesuai dengan tujuan Ki Hajar Dewantara, manusia pembelajar bisa “*mangaju- aju salira, mangaju- aju bangsa, mangaju-aju manungsa*” (membahagiakan diri, membahagiakan bangsa, membahagiakan kemanusiaan) (Nurcahyo, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar et al (2020) era revolusi industri 4.0 merupakan era di mana teknologi semakin tinggi, sehingga dalam hal ini para mahasiswa dari setiap perguruan tinggi diharapkan dapat siap menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0, dengan konsep kampus merdeka mereka di arahkan untuk lebih siap kerja, bekerja sama, kreatif dan dapat bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat lainnya.

Sistem pembelajaran berbasis seni sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan seni sehingga bukan sekedar teori tapi dalam pendidikan seni perlu kreativitas dan hasil belajar yang di terapkan melalui karya. Hal ini bertujuan agar cara berfikir peserta didik khususnya mahasiswa dapat berubah, yakni selalu mencari tahu dan melakukan observasi dan mampu berkarya. Mahasiswa juga diarahkan untuk merumuskan masalah tidak hanya meyelesaikan masalah. Mahasiswa juga dilatih untuk berfikir analitis, kreatif dan rasional. Kemampuan seperti inilah yang dikembangkan melalui proses pembelajaran seni lukis dasar. Seni lukis dasar adalah satu mata kuliah yang ada pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa di FBS Universitas Negeri Padang.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa merupakan program studi jenjang S1. S1, yang inputnya berasal dari lulusan pendidikan menengah atau sederajat. Dengan demikian, pendidikan seni rupa bertujuan untuk menyiapkan mahasiswa menjadi intelektual dan ilmuwan yang berbudaya, mampu memasuki dan menciptakan lapangan kerja, serta mampu mengembangkan diri menjadi professional dalam bidang pendidikan seni rupa secara teori dan praktik. Untuk mencapai tujuan di atas maka pembelajaran seni rupa pada Program Studi Seni Rupa di dukung oleh mata kuliah wajib dan mata kuliah pendukung. Salah satu mata kuliah wajib di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang adalah mata kuliah seni lukis dasar.

Mata kuliah seni lukis dasar berisikan dasar – dasar teori dan praktek untuk membekali mahasiswa dalam melukis. Penggunaan metode, pendekatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan, termasuk model yang diterapkan. Pemilihan metode, pendekatan, strategi serta model pembelajaran merupakan salah satu tugas dosen sebagai fasilitator yang bertugas menyediakan lingkungan belajar bagi mahasiswa. Menurut Asrofi (2008) ketidaksesuaian metode, pendekatan, strategi serta model pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam pembelajaran akan berdampak pada prestasi siswa di sekolah. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tepat oleh pendidik sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran seni khususnya seni lukis dasar ini dengan baik.

Kenyataan di lapangan pada mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang semester 3 kelas seni lukis dasar menunjukkan

belum optimalnya penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran seni lukis dasar. Dari hasil wawancara dengan mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang semester 3 kelas seni lukis dasar sebanyak 20 orang pada tanggal 14 Agustus 2019 diketahui ada 15 orang (75%) dari seluruh mahasiswa menganggap model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seni lukis dasar kurang menarik. Dimana model pembelajaran yang digunakan masih konvensional, mahasiswa diberi teori terkait materi seni lukis dasar dan beberapa contoh lukisan, kemudian mahasiswa ditugaskan untuk membuat lukisan sesuai dengan tema yang ditetapkan dosen. Menurut Trisnowali (2015) proses pembelajaran yang bermakna ini dipengaruhi oleh metode, pendekatan, atau model pembelajaran yang diterapkan. Dalam menyelesaikan tugas tersebut mahasiswa lebih menyukai cara-cara instan dalam melukis, seperti mengambil gambar dari majalah, internet lalu di print, tanpa menganalisis langsung suatu objek yang akan dilukis. Hal ini menyebabkan kurang berkembangnya kemampuan mahasiswa dalam menemukan ide yang kreatif dalam mengeksplorasi suatu objek lukisan. Mahasiswa yang memiliki buku atau referensi yang sama akan melukis objek yang sama dan mahasiswa cenderung meniru gambar objek yang sudah ada.

Proses pembelajaran seni lukis dasar seyogyanya interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan tidak hanya di fokuskan pada pola satu arah yakni berpusat pada dosen atau mahasiswa saja. Menurut Tri Wahyuningsih (2020) proses pembelajaran seharusnya memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta memberi ruang yang cukup bagi kreativitas dalam ide atau gagasan dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat,

perhatian yang serius dalam belajar, kegigihan menghadapi dan menyelesaikan permasalahan, rasa percaya diri dalam belajar, serta kemampuan untuk berbagi dengan orang lain. Metode pembelajaran seni merupakan dasar pengetahuan yang mesti dikuasai seorang pendidik ketika akan mempersiapkan diri dalam perancangan (desain) pembelajaran seni. Menurut A. Arnita (2017) seorang guru yang akan mendidik para peserta didiknya dalam bidang pendidikan seni membutuhkan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan bidang tersebut. Menurut Asrofi (2008) mengungkapkan bahwa guru memiliki pengaruh yang paling penting terhadap kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penguasaan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan tersebut meliputi pengetahuan tentang metode pembelajarannya.

Hasil wawancara ini diperkuat dengan hasil studi literature Bassey & Williams (2021) yang mengungkapkan bahwa tingkat motivasi siswa mendaftar di Prodi Pendidikan Seni Rupa dan Terapan di perguruan tinggi Nigeria terus berkurang tanpa henti karena metode instruksi yang konvensional sebagai akibat dari pendekatan pembelajaran yang tidak menarik. Menurut Mulyono (2011) berpendapat, dalam pembelajaran seni lukis dasar tidak optimal memberi ruang bagi mereka untuk merdeka dalam mengungkapkan ide atau gagasan, menganalisis, menyeleksi ide yang akan dieksplorasi. Padahal seni lukis dasar merupakan dasar untuk mengembangkan diri khususnya dalam berkarya seni lukis. Seharusnya mata kuliah seni lukis dasar mampu memahami objek estetik, proses keterampilan dan teknik menciptakan karya, mengetahui, memiliki pengetahuan tentang berbagai media alat dan bahan dalam seni lukis.

Dari pengamatan pada tanggal 21 Agustus 2019 ketika mahasiswa

melakukan praktek melukis, terlihat hasil karya yang dibuat mahasiswa masih belum optimal. Dimana mahasiswa belum optimal dapat menuangkan ide gagasannya ke dalam karya seni lukis dasar secara rasional dan proporsional, yang ditinjau dari penerapan unsur- unsur dan prinsip- prinsip seni lukis. Karya seni lukis yang di hasilkan belum optimal dalam memunculkan ide yang kreatif dan nilai nilai estetika yang baik. Hal ini disebabkan karena mahasiswa lebih menyukai cara-cara instan dalam melukis.

Berdasarkan wawancara dengan dua dosen pengampu mata kuliah seni lukis dasar Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang tanggal 25 Agustus tahun 2019, diketahui mahasiswa memiliki kompetensi jauh dari yang diharapkan. Dimana masih banyak mahasiswa yang belum mampu menganalisis konsep unsur dan prinsip ke dalam karya seni lukis. Menurut dosen tersebut hal ini dipengaruhi oleh perbedaan dari latar belakang asal sekolah, kompetensi, lingkungan sosial masyarakat mahasiswa yang berbeda. Menurut Wahidah (2019) terdapat empat aspek perbedaan individual yang harus diperhatikan oleh guru dan kepala sekolah dalam suatu proses belajar mengajar yang meliputi perbedaan fisik-motorik, perbedaan intelegensi, perbedaan kecakapan bahasa, dan perbedaan psikologis. Sejalan dengan pendapat Hadi (2017) perbedaan individual yang perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pengajaran dikelas adalah faktor-faktor yang menyangkut kesiapan anak untuk menerima pengajaran karena perbedaan tersebut akan menentukan sistem pendidikan secara keseluruhan. Perbedaan-perbedaan tersebut harus diselesaikan dengan pendekatan individualnya juga, tetapi tetap disadari bahwa pendidikan tidak semata-mata bertujuan untuk mengembangkan individu sebagai individu,

tetapi juga dalam kaitannya dengan pola kehidupan masyarakat yang bervariasi. Faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaan individu adalah: *self concept* (konsep diri), *locus of control*, kecemasan yang dialami anak didik, motivasi hasil belajar. Kondisi tersebut membuat mahasiswa memiliki kompetensi berbeda, yang dapat dikatakan kurang memuaskan. Selain itu, pengaruh sarana dan prasarana juga kurang memadai, seperti studio lukis yang kecil tidak berimbang dengan jumlah mahasiswa membuat proses pembelajaran kurang kondusif. Menurut Manurung et al (2020) pada saat ini, salah satu faktor yang menentukan mutu pendidikan di Indonesia adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan dapat membantu siswa belajar dengan nyaman. Menurut M Saway (2019) bidang sarana dan prasarana adalah salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam implementasi belajar mengajar dan pengadaannya merupakan kewenangan serta tanggung jawab sekolah. Temuan ini membuktikan bahwa ada permasalahan dalam pembelajaran khususnya mata kuliah seni lukis dasar. Selain itu menurut Budiwiwaramulja (2004) kompetensi awal seorang mahasiswa perlu dilakukan oleh pendidik atau dosen dalam pembelajaran untuk mengetahui kompetensi teknis minimal yang telah dimiliki ketika mengikuti pendidikan praktik seni rupa di perguruan tinggi seni dalam menentukan perlakuan langkah dan metode yang akan digunakan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu sebuah model pembelajaran untuk melatih kemampuan kreativitas mahasiswa secara rasional dan logis dalam membuat karya seni lukis. Adapun model yang penulis tawarkan adalah model pembelajaran seni lukis dasar input, analisis, seleksi ide, eksplorasi, dan evaluasi (IASSE) berbasis *Glass Box*. Menurut Höök et al (1996) *Glass Box* merupakan

proses kreatif yang bisa dirunut urutannya mulai dari ide, konsep awal dan “perjalanannya” hingga ke bentuk jadi. Analogi penerapannya dalam melukis, urutan melukis juga runut mulai dari menentukan ide lukisan yang akan dibuat, konsep awal sesuai dengan ide dan proses melukis yang kreatif dalam menentukan alat dan bahan serta teknik yang digunakan sehingga tercipta karya lukisan yang memiliki karya seni tinggi.

Menurut Espinoza et al (2019) metode desain *Glassbox* (Rasional), dilakukan secara rasional dan logis oleh desainer terhadap karya yang dibuat. Konsep desain yang dibuat tidak datang secara spontan, analisa dalam merancang dilakukan dengan lengkap, melalui proses pengujian, desain memiliki makna dan logis, strategi ditentukan dengan sangat matang. Proses desain *Glass Box* ini berlandung pada paradigma bahwa produk rancangan yang baik haruslah merupakan hasil dari suatu proses yang transparan sehingga disebut dengan istilah proses kotak kaca (*Glass Box Process*). Model pembelajaran *Glass Box* melatih kreativitas mahasiswa dalam melukis secara rasional dan logis. Hal ini disebabkan model pembelajaran *Glass Box* ini dapat memudahkan mereka mengeksplorasi suatu objek yang akan dituangkan ke dalam lukisan melalui pengamatan langsung objek yang akan dilukis.

Penerapan model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* dalam pembelajaran seni lukis dasar analoginya seperti proses kotak kaca yaitu suatu proses yang transparan. Dimana urutan melukis runut mulai dari menentukan ide lukisan, proses melukis sampai hasil jadi karya lukisan yang rasional dan logis. Adapun tahapan dalam model IASEE berbasis *Glass Box* ini adalah pertama **input** yaitu sebelum melukis adanya terkait pengetahuan awal

tentang teori-teori seni lukis dasar. Tahap kedua **analisis** yaitu menganalisis alat dan bahan serta teknik yang digunakan dalam melukis. Tahap ketiga **seleksi ide** yaitu penentuan ide yang berasal dari input sesuai dengan tema lukisan. Tahap keempat **eksplorasi** yaitu menuangkan ide yang telah ditentukan ke media kanvas. Tahap kelima **evaluasi** yaitu menampilkan hasil karya lukisan mahasiswa melalui pameran dan kurasi untuk dinilai oleh dosen pembimbing. Penerapan model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* ini idealnya kelima tahap ini runut dalam mengembangkan ide yang kreatif serta nilai nilai estetika yang baik untuk menciptakan karya seni lukis yang rasional dan logis.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah diuraikan tersebut, maka perlu dikembangkan suatu model pembelajaran seni lukis dasar berbasis *Glass Box*, yaitu “Model pembelajaran seni lukis dasar yang terdiri dari input, analisis, seleksi ide, eksplorasi dan evaluasi (IASEE) berbasis *Glass Box*”. Model ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan kreativitas secara rasional dan logis dari karya lukis mahasiswa dalam pembelajaran seni lukis dasar di perguruan tinggi khususnya jurusan Seni Rupa.

B. Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*?
2. Bagaimanakah uji validitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*?
3. Bagaimanakah praktikalitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*?

4. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Mengembangkan model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*.
2. Mengetahui hasil uji validitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*
3. Mengetahui praktikalitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box*
4. Mengetahui Efektivitas model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* .

D. Spesifikasi Produk

Produk dari hasil pengembangan ini adalah sebuah model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* yang meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan produktivitas untuk rasional dan logis karya lukisan mahasiswa. Model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* ini dijadikan sebagai acuan untuk mempelajari model perlakuan yang efektif dalam rangka pengembangan kreativitas struktur kognitif, afektif dan psikomotor mahasiswa dalam berekspresi dalam karya seni lukis.

Penelitian ini menciptakan produk dalam bentuk buku model yang berisi tentang Model pembelajaran seni lukis dasar mahasiswa dalam meningkatkan kreativitas secara rasional dan logis dalam berkarya seni lukis. Adapun bentuk-bentuk dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu, sebagai berikut,

1. Buku Model
2. Buku Petunjuk Model untuk dosen

3. Buku Modul untuk Mahasiswa

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada model pembelajaran seni lukis dasar IASSEE dengan berbasis *Glass Box* ini adalah:

1. Diharapkan buku seni lukis dasar yang dikembangkan berdasarkan model ini dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berkarya seni lukis dasar secara logis dan rasional
2. Dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dan penilaian bagi dosen seni rupa khususnya seni lukis dasar di perguruan tinggi.
3. Untuk peneliti yang akan datang dapat menambah pengetahuan, menjadikan bahan bacaan, dan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian pengembangan.
4. Tambahan bagi penulis dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam mendisain pembelajaran sehingga tercapainya kualitas pembelajaran yang diinginkan.

F. Asumsi dan Batasan penelitian

Model pembelajaran yang dikembangkan diasumsikan mampu mendorong dosen dalam mengimplementasikan tujuan ideal pendidikan berbasis seni agar mahasiswa mampu berkreaitivitas dalam berkarya seni lukis dasar secara logis dan rasional. Pengembangan model ini masih terbatas pada pengembangan model pembelajaran seni lukis dasar beserta sistem pendukungnya berupa petunjuk dosen (buku dosen) dan modul mahasiswa serta buku model pembelajaran seni lukis dasar (buku model). Materi pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada materi proses berkarya seni lukis yaitu sketsa, dan eksplorasi ke media

kanvas dan dampaknya terhadap kehidupan mahasiswa semester 3 di perguruan tinggi dan hanya dilakukan pada materi tersebut diatas saja .

G. Defenisi Istilah

Untuk menghindari pemaknaan yang berbeda terhadap istilah, dibuat beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran adalah prosedur yang tersusun secara terencana dan sistematis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Model pembelajaran seni lukis dasar IASEE berbasis *Glass Box* ini dijadikan sebagai acuan untuk mempelajari model perlakuan yang efektif dalam rangka pengembangan kreativitas dan struktur kognitif, afektif dan psikomotor mahasiswa dalam berekspresi dalam karya seni lukis.
3. Model pembelajaran dikatakan valid jika pengembangan model tersebut sesuai dengan prosedur, didasarkan pada bidang pengetahuannya dan teori pengembangan bahan ajar dan keterkaitan antar struktur dalam bahan ajar. Semua komponen harus konsisten satu sama lain.
4. Model pembelajaran dinyatakan praktis jika menurut praktisi, model tersebut dapat diterapkan dengan mudah, dan menurut observer keterlaksanaan pembelajaran dikelas termasuk dalam kategori baik atau sangat baik
5. Model pembelajaran dikatakan efektif apabila model pembelajaran tersebut menghasilkan hasil yang diinginkan atau mencapai keberhasilan dari tujuan yang telah ditetapkan, serta dapat memberikan ketuntasan belajar secara klasikal, memfasilitasi, dan menumbuhkembangkan

kemampuan kreativitas, memotivasi, dan aktivitas mahasiswa, serta memberikan responpositif terhadap model yang dipakai saat proses pembelajaran dilaksanakan.