

**PEMANFAATAN SANA KEBO DAN JARAK DALAM  
MATERI KARYA SENI TIGA DIMENSI DARI TANAH  
LIAT PADA SIMULASI PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF SISWA KELAS INKLUSIF  
DI SLB NEGERI KOTA MAGELANG  
KELAS VI SDLB JURUSAN C**

*Kiftirul 'Aziz*

*SD Negeri Kedungsari 5, Jl. A. Yani 154, Kota Magelang*

*e-mail: azizkiftirulwijaya@gmail.com*

**ABSTRAK**

Tujuan penggunaan getah sana kebo dan jarak adalah untuk meningkatkan kualitas karya seni tiga dimensi dari bahan tanah liat siswa kelas VI SDLB-C dan SD dengan cara memahami hal-hal sebagai berikut, yaitu: (1) mengenalkan bahan alam yang lebih murah serta aman bagi lingkungan, (2) meningkatkan kualitas *finishing* karya seni tiga dimensi yang dibuat oleh siswa, dan (3) menstimulus pola pemikiran siswa untuk lebih mengeksplorasi bahan-bahan alternatif yang bisa ditemukan di alam sekitar. *Best practice* ini dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang dan kelas VI SDLB-C Kota Magelang. Ada beberapa variasi ragam bentuk yang dapat dipilih oleh siswa antara lain: (1) model flora, (2) model fauna, (3) model geometris, dan (4) model figuratif. Proses KBM mengenai karya seni tiga dimensi dengan getah sana kebo dan getah jarak sebagai bahan *finishing* di kelas VI SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang dan kelas VI SDLB-C Kota Magelang menunjukkan fakta-fakta sebagai berikut: (1) interaksi antara siswa berkebutuhan khusus dengan siswa dari kelas reguler terjalin dengan baik, hal ini ditandai dengan komunikasi yang lancar selama proses pembelajaran serta penyatuan harmonis dalam beberapa permainan, (2) tidak ada kesenjangan antara siswa berkebutuhan khusus dengan siswa dari kelas reguler dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (3) penggunaan getah sana kebo dan jarak meningkatkan kualitas karya seni tiga dimensi yang dibuat dari bahan tanah liat, (4) karya seni tiga dimensi yang menggunakan getah sana kebo dan jarak memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan tanpa getah sana kebo dan jarak, (5) penggunaan bahan alam yang disediakan oleh lingkungan sekitar dapat digalakkan dalam proses pembelajaran, dan (6) diperlukan sebuah kemasan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan daya imajinasi serta kreasi siswa. Dapat disimpulkan bahwa getah sana kebo dan getah jarak terbukti dapat meningkatkan kualitas karya seni tiga dimensi siswa kelas VI SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang dan kelas VI SDLB-C.

**Kata Kunci:** *getah sana kebo, getah jarak, karya seni tiga dimensi*

**ABSTRACT**

*The purpose of using the sap of sana kebo and jarak is to improve the quality of three-dimensional artwork from clay materials of grade VI SDLB-C and SD students by understanding the following matters, namely: (1) introducing natural materials that are cheaper and safer for environment, (2) improving the quality of finishing three-dimensional artwork created by students, and (3) stimulating students' thinking patterns to better explore alternative materials that can be found in the natural surroundings. This best practice was carried out in class VI of Kedungsari 5 Elementary School, Magelang City and class VI SDLB-C, Magelang City. There are several variations of shapes that students can choose from, among others: (1) flora models, (2) fauna models, (3) geometric models, and (4) figurative models. The process of teaching and learning about three-dimensional works of art with the sap of sana kebo and jarak gums as finishing material in class VI Kedungsari 5 Elementary School Magelang City and class VI SDLB-C Magelang City demonstrate the following facts: (1) the interaction between students with special*

*needs students from regular classes are well established, this is characterized by smooth communication during the learning process and harmonious integration in several games, (2) there is no gap between students with special needs and students from regular classes in teaching and learning activities, (3) use the sap of sana kebo and jarak improve the quality of three-dimensional artwork made from clay, (4) three-dimensional artwork that uses the sap of sana kebo and jarak have a more attractive appearance than without the sap of sana kebo and jarak, (5) the use of materials nature provided by the surrounding environment can be encouraged in the learning process, and (6) it is needed a more interesting learning package to increase students' imagination and creation. It can be concluded that the sap of sana kebo and jarak proved to be able to improve the quality of three-dimensional artworks of grade VI students of SD Negeri Kedungsari 5, Magelang City and grade VI SDLB-C.*

**Keywords:** *the sap of sana kebo, the sap of jarak, three-dimensional artwork*

## **A. PENDAHULUAN**

Pembuatan barang yang berdimensi panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki sebuah arti seni bagi anak merupakan sebuah eksplorasi tersendiri dalam lingkup pemikiran siswa. Hal ini hendaknya menjadi sebuah perhatian yang perlu untuk lebih dikembangkan agar kemampuan memahami makna sebuah barang seni tidak pudar diantara sekian banyak tinjauan-tinjauan ilmu pengetahuan modern yang lebih menggoda. Perpaduan bahan alam dalam penggunaan produk karya seni lebih menumbuhkan rasa yang berbeda bagi siswa terutama siswa perkotaan yang cenderung akrab dengan bahan-bahan buatan.

Ada beberapa alasan perlunya kajian dalam pembelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Keterampilan materi karya seni tiga dimensi, yaitu: (1) perlunya penggunaan bahan alam yang mampu mewakili fungsi bahan buatan sehingga mewujudkan kegiatan pembelajaran yang ramah lingkungan, (2) mengenalkan kepada siswa keragaman serta kekayaan lingkungan alam Indonesia yang dapat diperoleh dari tumbuh-tumbuhan, dan (3) menstimulus pola pikir siswa untuk dapat lebih memberdayakan serta memilih penggunaan bahan alam yang ada di sekitar. Ketiga alasan tersebut akan dikaji dalam perspektif konteks makna pembelajaran SBdP sebagai pembelajaran yang lebih berpihak kepada lingkungan sekitar.

Memilih menggunakan bahan alam merupakan pilihan bagi setiap pelaksana proses pembelajaran dan akan sangat bijaksana apabila bahan alam dimaksimalkan sebagai bentuk pernyataan sikap peduli terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan bahan alam yang ramah terhadap keadaan sekeliling mampu menciptakan keseimbangan ekosistem sebagai tempat tumbuh makhluk hidup.



Dalam setiap peluang, memomorduakan bahan buatan merupakan langkah bijaksana sebagai perwujudan keberpihakan dan sikap peduli terhadap lingkungan tempat hunian kita.

Kekayaan alam Indonesia begitu banyak tersebar di sekitar kita. Kekayaan darat, air, biotik, maupun abiotik mampu menjadi sumber inspirasi siswa sebagai sarana menambah informasi yang dibutuhkan. Tanpa pendekatan lingkungan dalam proses pembelajaran, dikhawatirkan siswa tidak menyadari bahwasanya republik ini memiliki kekayaan yang luar biasa. Lingkungan sekitar dengan bahan-bahan alam yang tersedia di dalamnya mampu dijadikan sebagai bahan masukan bagi siswa untuk menambah wawasan kognitifnya. Kemampuan pemahaman siswa akan kebermanfaatannya lingkungan sekitar perlu diberdayakan untuk kepentingan dirinya sendiri di masa yang akan datang.

Memberdayakan bahan alam di sekitar selain lebih meringankan beban ekonomi bagi siswa, juga dapat mengurangi dampak polusi lingkungan. Kelebihan bahan alam dibandingkan dengan bahan buatan perlu dipertimbangkan oleh guru agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih mudah serta murah. Memanfaatkan bahan alam yang tersedia di sekitar diharapkan mampu memberikan terobosan pemikiran, tidak hanya dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, namun ekspektasi ke depan, siswa lebih mampu berpikir kreatif untuk bertahan dalam kehidupan yang sebenarnya.

Diperlukan suatu model belajar di dalam kelas yang diperuntukkan bagi siswa untuk mempermudah pemahaman mengenai kegunaan bahan-bahan yang tersedia di alam. Selain membantu meningkatkan kualitas produk siswa dalam karya tiga dimensi, bahan alam ini diharapkan mampu memberikan gambaran keberfungsian suatu produk yang berasal dari alam sehingga muatan pembelajaran dapat diterima dengan lebih baik. Kemasan kegiatan dimodifikasi sesuai dengan konteks di lapangan sehingga siswa lebih cepat menyerap informasi yang nantinya dikalibrasi dengan pemahaman teoritis. Dalam kegiatan ini, guru menjadi kolaborator siswa dengan berpartisipasi secara langsung dalam tahap-tahap pelaksanaannya.

Seorang anak mempunyai banyak ciri yang menjadi pembeda dari makhluk yang lain. Anak mempunyai banyak mimpi dimana seorang anak berharap akan dapat mewujudkan semua konsep yang tersusun dalam imajinasinya. Dunia



khayal seorang anak merupakan teritorial yang memungkinkan mereka meliarkan gagasan-gagasan serta-merta dan tidak jarang langsung dieksekusi dengan minim perhitungan. Beberapa hal yang dapat dikaitkan dengan potensi anak yaitu: (1) imajinasi, (2) mengembangkan kemampuan interpersonal efektif, (3) memaksimalkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan, (4) membutuhkan reaksi-reaksi positif untuk menumbuhkembangkan daya afektif, dan (5) anak berada pada proses perkembangan yang tidak pernah selesai.

Imajinasi begitu dekat dengan kehidupan seorang anak. Masa-masa bermain memungkinkan pikiran berkembang liar mengikuti hawa imajinasinya. Anak dapat dikondisikan dalam sebuah pembelajaran yang dikemas menyerupai dengan situasi bermain dengan tujuan untuk memicu daya imajinasinya. Anak diajarkan untuk mematutkan diri di hadapan lingkungannya sejak dini sesuai dengan daya imajinasinya, agar mereka mampu beradaptasi dengan baik. Faizah (2008: 130) menyatakan bahwa kegiatan belajar memecahkan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik dapat diterapkan pada anak agar mereka dapat melihat dunia dari sudut pandang seorang anak.

Cara pandang seorang anak terhadap dunia akan berbeda dengan cara pandang orang dewasa pada umumnya. Anak berperilaku selayaknya anak yang berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan. Anak akan belajar dari lingkungan bagaimana berperilaku terhadap orang lain. Mereka dapat mengembangkan kemampuan interpersonal efektif dengan gaya mereka sendiri. Bercanda dengan teman sebaya maupun bergurau dengan adik dan orang dewasa di sekitar menjadi sumber inspirasi bagi seorang anak. Senada dengan pernyataan Decker (2008: 143) bahwa untuk mengikatkan diri dengan orang lain diperlukan keterampilan berkomunikasi secara interpersonal.

Anak cenderung ingin memaksimalkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang ia miliki meskipun sebenarnya lingkungan belum tentu mempunyai pemahaman yang sama. Anak-anak ingin menjadi makhluk yang dianggap serta tidak diabaikan oleh lingkungan sekitar. Penjelajah lingkungan dan menjelma menjadi makhluk yang melit (selalu ingin tahu) menjadi ciri khas keaktifan anak dalam lini masa pertumbuhan dengan orientasi pada benda konkret. Dengan memaksimalkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan, anak mempunyai harapan bisa mengaktualisasikan serta mematutkan diri di depan



cermin lingkungan. Ilyas (2006: 50) menyatakan bahwa kebutuhan aktualisasi diri berfokus pada kebutuhan untuk berkembang dan mencapai potensi penuh individu dengan menciptakan kesempatan melalui otonomi penuh.

Dalam proses mematuhi diri di dalam lingkungan sekitar, seorang anak membutuhkan reaksi-reaksi positif untuk menumbuhkembangkan daya afektif sebagai stimulus dalam meningkatkan dialog imajiner antara dirinya dengan seribu macam gagasannya. Rangsangan positif yang memicu anak untuk berimajinasi muncul dari kondisi terdekat. Kondisi tersebut dapat berupa kegiatan bermain, proses belajar, situasi duka, maupun ketika seorang anak berada dalam keadaan merenung sendiri. Reaksi positif dari lingkungan memicu motivasi dalam diri anak untuk meraih banyak hal yang ingin ia capai dalam sudut pandang seorang anak. Hamalik (2007: 109) menyatakan bahwa motivasi menjadi bagian integral dari sebuah pembelajaran serta merupakan penentu terwujudnya pembelajaran yang efektif.

Anak berada pada proses perkembangan yang tidak pernah selesai. Dimulai dari kehadiran seorang anak di dunia, mereka memulai fase perkembangan dari sesuatu yang sederhana berlanjut pada tindakan yang lebih kompleks. Fase ini terus berjalan hingga mereka dewasa, tua, dan selanjutnya tutup usia. Setiap fase yang terpenuhi akan berlanjut pada jangkauan fase yang lain. Proses perubahan maupun peralihan dari setiap fase itu sendiri memancing banyak kontribusi dari lingkungan anak. Lingkungan berlomba-lomba untuk menjadi prediktor sebagai penyumbang informasi terbanyak, sehingga warna lingkungan akan menjadi bagian terbesar warna dalam diri seorang anak. Sejalan dengan Fattah (2006: 18) yang menyatakan bahwa manusia pada hakikatnya berada dalam proses berkembang dan tidak pernah selesai.

Seni sangat positif bagi perkembangan anak didik. Salah satu diantaranya yaitu karya seni tiga dimensi. Karya seni ini dibatasi oleh sisi panjang, lebar, dan tinggi. Karya seni tiga dimensi mempunyai volume. Karya seni tiga dimensi merupakan karya yang dapat dibuat dengan ragam motif flora, fauna, geometris, maupun figuratif dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, anak dapat diajarkan untuk membuat karya seni tiga dimensi. Dikarenakan seni



berkaitan dengan keindahan, hal ini dapat dijadikan sebagai bekal kemampuan serta akan membantu anak dalam melakukan interaksi dengan perasaannya.

Hernandez (2013: 123) menyebutkan beberapa manfaat mengenalkan seni kepada anak, antara lain: (1) membangun kepekaan anak agar terbiasa dengan hal-hal yang indah, (2) membebaskan ekspresi anak dengan tujuan mengembangkan daya imajinasinya, (3) membentuk mental yang sehat secara jasmani dan rohani, (4) memiliki penghayatan yang baik terhadap alam sekitar, (5) bisa mengendalikan emosi dikarenakan curahan emosi dilampiaskan pada produk seni yang dikerjakan, dan (6) memberikan pengaruh yang positif terhadap persepsi anak.

Inovasi lahir dari sebuah imajinasi. Bagi anak, imajinasi dibutuhkan untuk mengembangkan potensi diri yang acapkali terkendala masalah iklim keluarga, iklim teman bermain, bahkan terkendala dari dalam diri anak sendiri. Hernandez (2013: 110) menyatakan bahwa kemampuan berimajinasi erat sekali kaitannya dengan kemampuan berkomunikasi. Anak yang mempunyai daya imajinasi yang bagus akan mempunyai cakupan sosialisasi serta wawasan luas, percaya diri, cerdas, serta menginspirasi bakat. Hal ini dapat memicu inovasi. Sebagaimana dipahami bersama, inovasi tidak muncul dari sesuatu yang vakum. Inovasi muncul dari dalam gejolak, baik gejolak positif maupun gejolak negatif.

Senada dengan Hatimah & Solehuddin (2007: 101) yang menyatakan bahwa anak senang dan kaya akan fantasi. Anak menyukai hal-hal yang bersifat imajinatif. Mereka tidak hanya senang dengan cerita khayal, namun juga senang bercerita dengan orang lain. Kadang anak menceritakan hal yang melebihi pengalaman aktualnya, bahkan seringkali mereka bercerita mengenai kisah yang sulit diterima oleh rekan sepermainannya. Dari imajinasi yang terlalu melebar ini akan muncul inovasi tanpa prediksi. Sesuatu yang mungkin tidak dibayangkan, namun sekonyong-konyong anak dapat mencetuskan ide yang luar biasa. Sebuah gagasan yang luar biasa tidak muncul dari keadaan tetap, selalu muncul dari gelombang dinamika hidup.

Sana kebo merupakan pohon berkayu dengan galih berwarna kuning pucat. Daun sana kebo berbentuk melengkung dan tidak begitu lebar dengan tulang daun berbentuk menyirip. Dahan sana kebo berbentuk lurus dengan ranting menjari di

sepanjang dahannya. Tangkai daun sana kebo menggerombol, menyirip, menyerupai susunan dahan dan rantingnya.

Pohon sana kebo banyak dijumpai di dataran rendah. Kendati demikian, pada ketinggian tertentu masih dapat ditemui pohon sana kebo. Pohon sana kebo sering dijadikan peneduh atau jalur hijau di pinggir-pinggir jalan raya. Sana kebo termasuk pohon yang berakar tunggang dengan bagian akar sering menyembul ke permukaan. Akar-akar ini sering mengakibatkan kerusakan jalan atau trotoar.

Getah sana kebo berwarna merah darah pada bagian kulit kayu, bukan pada bagian kayunya. Keluarnya getah sana kebo mirip dengan keluarnya darah ketika tubuh mendapatkan luka sayat kecil. Getah sana kebo tidak terasa lengket ketika baru keluar, namun lama-kelamaan akan terasa lengket ketika mulai mengering. Getah sana kebo muncul dari pori-porinya kemudian, bertambah banyak, kemudian menetes. Apabila dibiarkan, getah tersebut akan mengeras dan berwarna merah mengkilap.

Batang sana kebo sering digunakan oleh perajin mebelair sebagai bahan papan dengan variasi ketebalan tertentu. Para perajin cenderung mengambil bagian galih yang berwarna kuning pucat, sebab, bagian kayu yang berwarna putih mudah rapuh dibandingkan dengan bagian batang yang berwarna kuning. Bagian batang yang berwarna putih difungsikan sebagai papan untuk cor beton maupun membuat tiang cor pada perumahan maupun gedung.

Pohon jarak merupakan tanaman perdu dengan bentuk tulang daun menjari. Biji jarak dapat diolah menjadi campuran minyak pelumas. Pada zaman penjajahan, banyak warga Indonesia dipaksa untuk menanam jarak untuk keperluan perang. Namun, bahan yang diperlukan tidak sebanding dengan minyak yang dihasilkan, sehingga, minyak jarak kurang begitu familiar untuk dijadikan sebagai bahan bakar mesin.

Getah pohon jarak dapat diambil dari bagian batangnya. Biasanya, pertemuan antara batang muda dan batang tua lebih banyak menghasilkan getah jarak. Batang tua berwarna putih kusam sedangkan batang yang muda berwarna hijau. Dalam satu bagian patahan batang, dihasilkan 5 – 10 tetes getah jarak dalam waktu sekitar 3 – 4 menit. Apabila kita sabar, kita dapat menunggu lebih lama untuk mendapatkan lebih banyak tetes dalam satu tempat.

Getah jarak berwarna putih keruh, terkesan mirip dengan air susu. Getah jarak yang dibiarkan pada udara terbuka akan mengering layaknya plastik isolasi. Ketika baru keluar, getah jarak sedikit terasa lengket di tangan. Getah jarak dapat dicampur dengan air. Apabila getah jarak diaduk-aduk dengan air, tampilan getah jarak mirip dengan air susu. Namun, setelah beberapa saat, getah jarak mengendap dan terlihat berpisah dengan air.

## **B. METODE**

Inovasi pada pembelajaran ini dikemas dalam *best practice* yang ditulis berdasarkan pengalaman terbaik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan tenaga kependidikan.

Desain inovasi ini menggunakan bahan alami cair sebagai *finishing* karya seni tiga dimensi. Bahan baku karya seni tiga dimensi tersebut adalah tanah liat. Getah Pohon Sana Kebo dan Pohon Jarak digunakan untuk bahan *finishing* oleh penulis sebagai wujud inovasi pembelajaran. Bahan *finishing* alami dikondisikan dalam bentuk cair dengan tujuan mempermudah dalam pelaksanaan proses *finishing*.

Alat pelajaran yang digunakan berupa getah cair dari pohon Jarak dan pohon Sana Kebo dimana getah tersebut diperoleh dari hasil menyadap getah dari pohon Jarak dan Sana Kebo. Hasil sadapan tersebut dicampur dengan air secukupnya agar tidak terlalu lengket. Getah dari pohon Sana Kebo tidak dicampur dengan getah pohon Jarak, karena masing-masing dari getah tersebut mempunyai fungsi sendiri-sendiri.

Getah dari pohon jarak berfungsi sebagai pelapis pertama pada permukaan karya seni tiga dimensi dari bahan tanah liat. Getah ini diharapkan mampu menutup pori-pori dari tanah liat tersebut. Pengolesan getah ini tentunya menunggu karya seni tiga dimensi itu kering terlebih dahulu. Setelah karya seni tiga dimensi itu kering, getah jarak dioleskan secara merata pada seluruh permukaan karya seni tiga dimensi tersebut.

Getah pohon Sana Kebo yang mempunyai warna lebih menarik difungsikan sebagai bahan pelapis kedua. Getah sana kebo dioleskan setelah getah jarak dirasa kering. Oleskan secara merata pada permukaan karya seni tiga dimensi. Apabila dirasa belum cukup, getah sana kebo dapat dioleskan dalam





empat hingga lima lapisan. Hal ini dikandung maksud, kualitas warna dari getah sana kebo akan terlihat jauh lebih bagus. Semakin banyak lapisan akan menjadikan permukaan karya seni tiga dimensi itu lebih mengkilap.

Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik analisis kritis. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk data kuantitatif. Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif. Analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelebihan dan kekurangan guru dan siswa selama proses belajar mengajar.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **C.1 Aplikasi Praktis dalam Pembelajaran**

Siswa menyiapkan bahan untuk membuat karya seni tiga dimensi dari tanah liat. Siswa juga menyiapkan alat seperti kardus bekas dan sepotong lidi untuk membantu mempermudah proses pengerjaan karya seni tiga dimensi yang terbuat dari tanah liat tersebut. Masing-masing siswa diberi keleluasaan untuk mencurahkan gagasannya dalam bentuk tiga dimensi. Ada beberapa variasi ragam bentuk yang dapat dipilih oleh siswa antara lain: (1) model flora, (2) model fauna, (3) model geometris, dan (4) model figuratif. Beberapa siswa menggunakan kardus bekas untuk alas dalam pembuatan karya seni tiga dimensi agar kerikil, pasir, maupun sampah tidak melekat pada permukaan tanah liat.

Selanjutnya siswa fokus pada pekerjaan dan *planning* masing-masing. Mereka tersebar di beberapa titik untuk memberi kebebasan siswa untuk mencari tempat yang nyaman dengan harapan mereka bisa konsentrasi untuk menemukan ide baru dan tidak familiar namun menarik. Guru memberikan beberapa arahan kepada siswa mengenai proses serta cara pembuatan karya seni tiga dimensi baik secara individual maupun berkelompok. Siswa memperhatikan penjelasan serta arahan dari guru kemudian langsung diterapkan pada karya seni yang sedang dibuat siswa.

Setelah proses pembuatan karya seni tiga dimensi dari bahan tanah liat selesai, hasil karya siswa dijemur di bawah sinar matahari. Hasil karya tersebut harus benar-benar kering agar *finishing* yang dilakukan dapat maksimal. Dibutuhkan waktu sekitar 4 – 5 hari (bergantung cuaca) agar diperoleh hasil penjemuran yang bagus. Apabila cuaca mendukung, waktu 5 hari lebih dari cukup

untuk membuat tanah liat benar-benar kering. Dikarenakan keterbatasan waktu dalam pembelajaran, proses pengeringan dilakukan dalam jangka waktu 3 jam dengan pertimbangan bahan yang digunakan tidak terlalu lembek.

Kegiatan selanjutnya, siswa melaksanakan proses *finishing* hasil karya seni tiga dimensi yang telah dibuat. Siswa menyiapkan getah sana kebo dan getah jarak untuk bahan *finishing* karya seni tiga dimensi. Selain itu, siswa juga menyiapkan kuas untuk mengoleskan cairan bahan *finishing* tadi pada permukaan karya seni tiga dimensi. Dalam kegiatan ini, beberapa siswa menggunakan getah sana kebo dan jarak dengan lapisan terakhir berupa sirlak. Beberapa siswa yang lain tidak menggunakan keduanya, namun tetap menggunakan sirlak sebagai pelapis karya seni tiga dimensi.

Bagi siswa yang dikondisikan menggunakan getah sana kebo dan getah jarak, proses pengerjaannya memakan waktu lebih lama dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan sirlak saja. Tahap pertama, oleskan getah jarak pada permukaan karya seni tiga dimensi. Setelah seluruh permukaan tertutup rata, jemurlah di bawah terik sinar matahari sekitar 5 – 10 menit atau hingga getah jarak benar – benar telah mengering. Selanjutnya, oleskan getah sana kebo pada permukaan karya seni tiga dimensi yang sudah diolesi dengan getah jarak tadi. Jemurlah di bawah terik sinar matahari sekitar 5 – 10 menit atau hingga getah sana kebo benar – benar telah mengering. Terakhir, oleskan sirlak sebagai lapisan penutup permukaan karya seni tiga dimensi.

## **C.2 Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran**

Di akhir pembelajaran, dihasilkan produk karya seni tiga dimensi yang dibuat dari tanah liat. Karya seni ini masih dalam keadaan mentah, belum melalui proses *finishing*. Penilaian didasarkan pada hal-hal berikut, yaitu: (1) bentuk karya seni, (2) ide atau gagasan siswa, serta (3) keberanian dalam berekspresi yang dicurahkan pada hasil karya seni. Akumulasi ketiga aspek diperoleh rata-rata kelas sebesar 59,5 dengan KKM 65. Pada proses ini, 64% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 36% sisanya mendapatkan nilai di atas KKM dengan range nilai 18 (lihat tabel 1).

Tabel 1. Hasil Sesi 1 Pembuatan Karya Seni Tiga Dimensi

Sum	Mean	Median	KKM	n down	n up	Min	Max	Count	Range
2618	59,5	63	65	64%	36%	51	69	42	18

Keterangan:

*Sum* (jumlah data keseluruhan), *Mean* (rata-rata), *Median* (nilai tengah, KKM (criteria ketuntasan minimal), *n down* (nilai di bawah KKM), *n up* (nilai di atas KKM), *min* (nilai terendah), *max* (nilai tertinggi), *count* (banyaknya data), dan *range* (jarak antara nilai terendah dengan nilai tertinggi).

Pada proses *finishing*, kelas dibagi dalam dua kelompok. Kelompok pertama menggunakan sana kebo dan jarak, sedangkan kelompok kedua tanpa menggunakan sana kebo dan jarak. Penilaian difokuskan pada proses *finishing* yang mencakup aspek-aspek sebagai berikut: (1) percaya diri dalam menggerakkan kuas, (2) hasil *finishing* karya seni tiga dimensi, dan (3) ketekunan dalam menyelesaikan karya. Akumulasi ketiga aspek diperoleh rata-rata kelas sebesar 69,5 dengan KKM 65. Pada proses ini, 7% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 93% sisanya mendapatkan nilai di atas KKM dengan range nilai 18 (lihat tabel 2).

Tabel 2. Hasil Sesi 2 *Finishing* Karya Seni Tiga Dimensi

Sum	Mean	Median	KKM	n down	n up	Min	Max	Count	Range
3067	69,7	74	65	2%	98%	60	78	42	18

Pada cluster kelompok diperoleh data rata-rata nilai yang menggunakan sana kebo dan jarak adalah 71,3, sedangkan tanpa sana kebo dan jarak adalah 73,5. Range atau jarak nilainya adalah 10 (lihat Tabel 3 dan Tabel 4).

Tabel 3. Hasil Sesi 2 *Finishing* Tanpa Sana Kebo dan Jarak

Sum	Mean	Median	KKM	n down	n up	Min	Max	Count	Range
2354	73,5	74	65	3%	97%	60	78	32	18

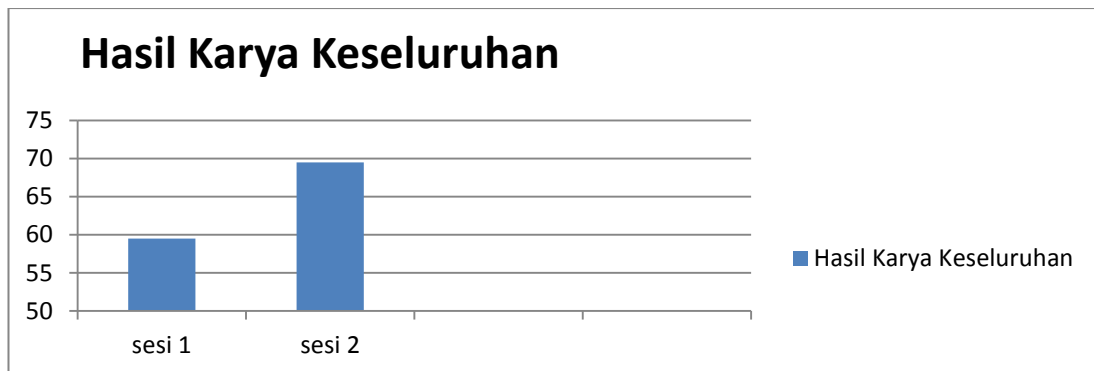
Tabel 4. Hasil Sesi 2 *Finishing* dengan Sana Kebo dan Jarak

Sum	Mean	Median	KKM	n down	n up	Min	Max	Count	Range
713	71,3	72,5	65	0%	100%	65	75	10	10

### C.3 Pembahasan Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasar hasil belajar pada pembelajaran pembuatan karya seni tiga dimensi berbahan baku tanah liat, diperoleh rata-rata kelas sebesar 59,5 dengan KKM 65 serta 64% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 36% sisanya mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan pada proses *finishing*, diperoleh skor rata-rata kelas sebesar 69,7 dengan KKM 65 serta 2% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan 98% sisanya mendapatkan nilai di atas KKM dengan range 18.

Gambar 1. Diagram Hasil Sesi 1 dan Sesi 2



Kenyataan ini sangatlah wajar mengingat pada penilaian sesi pertama hasil karya siswa hanya dibiarkan apa adanya tanpa ada *treatment finishing*. Dari tinjauan manajemen di sekolah, sebagaimana pendapat Zamroni (2011: 241) bahwa kualitas lulusan secara langsung ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Apabila dikaitkan dengan *treatment* terhadap karya seni tiga dimensi akan ditemukan benang merah. Karya seni yang dibiarkan apa adanya akan tampil apa adanya, namun apabila karya itu dikondisikan, maka karya itu bisa berubah menjadi seperti target yang ditetapkan.

Dari tinjauan ilmu psikologi, sebagaimana pendapat Asmarany (2008: 3) bahwa perbedaan perlakuan antara perempuan dan laki-laki akan memengaruhi

kehidupan selanjutnya. Hal ini dapat dijadikan sebagai perumpamaan bahwa perbedaan perlakuan akan bermuara pada hasil yang berbeda pula. Segala sesuatu yang dikondisikan saja acapkali tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, apalagi sesuatu yang tidak dikondisikan. Karya seni tiga dimensi akan berada dalam keadaan tetap apabila tidak ada inisiatif untuk memberikan sentuhan perubahan.

Diperkuat oleh Sahrudin (2018: 37) ditinjau dari proses pembelajaran di dalam kelas yang menyatakan bahwa diperlukan penekanan atau pengkondisian kemandirian siswa agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik. Hasil karya seni tiga dimensi yang tidak diperlakukan dengan baik tentunya akan mendapatkan hasil yang kurang memuaskan. Tidak heran apabila keadaannya akan nampak berbeda dengan hasil karya tiga dimensi yang secara sengaja dipaksa untuk dijadikan menjadi sebuah karya yang lebih baik.

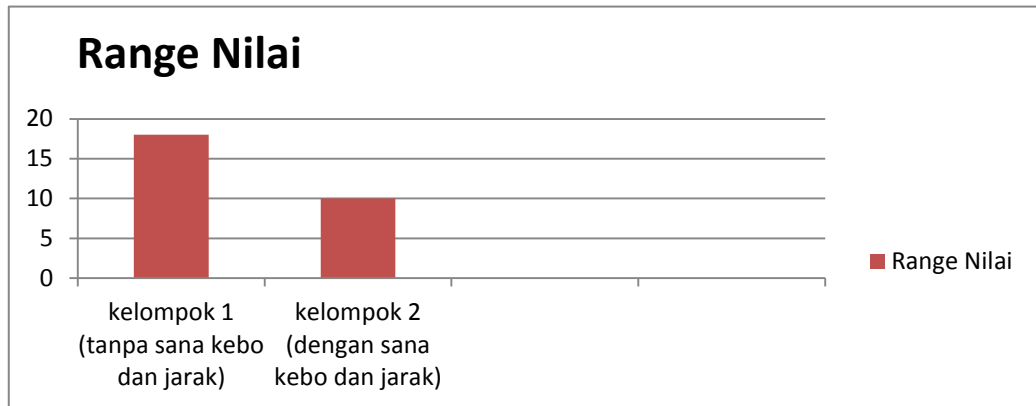
Ditinjau dari sudut pandang ekonomi, Bawazir (2015: 250) menyatakan bahwa pasar sebagai instrument ekonomi apabila dikendalikan atau dikondisikan dan diberi *treatment* dengan baik maka pasar akan dapat mengendalikan kehidupan politik. Tinjauan ini menggarisbawahi bahwa sesuatu yang dikondisikan akan dapat memengaruhi keadaan lain yang mungkin tidak seimbang. Karya seni yang mempesona akan dapat memengaruhi suasana hati penikmat seni yang sedang tidak nyaman dan selanjutnya mengubah hati penikmat seni tersebut menjadi riang.

Dari tinjauan industri modern, Tilaar (2006: 160) menegaskan bahwa dibutuhkan kondisionalisasi persepsi sekelompok masyarakat terhadap nilai kekaryaannya dan bukan legitimasi sertifikasi pendidikan hanya untuk menyiapkan mereka memasuki dunia industri. Untuk menyiapkan kondisi yang baru dengan tujuan akhir lebih baik dari keadaan sekarang diperlukan persiapan untuk merubah pola pikir agar semuanya dapat berjalan dengan lancar. Mengubah sebuah karya seni tiga dimensi untuk menjadi lebih baik dibutuhkan kondisionalisasi sebagai kompensasi dari tujuan perubahan itu sendiri.

Pada sesi kedua, ada pengelompokan kategori, yaitu satu kelompok menggunakan sana kebo dan jarak sedangkan kelompok yang lain tidak menggunakan keduanya. Ada perbedaan hasil antara kelompok satu yang menggunakan sana kebo dan jarak dengan kelompok dua yang tidak menggunakan keduanya. Kelompok satu memperoleh skor rata-rata 78 sedangkan

kelompok dua memperoleh skor 74,5. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan getah sana kebo dan getah jarak dapat meningkatkan kualitas hasil karya seni tiga dimensi dari tanah liat.

Gambar 2. Diagram Range Nilai Kelompok 1 dan 2 pada Sesi 2



Kenyataan bahwa penggunaan getah sana kebo dan getah jarak dapat mengubah persepsi terhadap sebuah karya seni tiga dimensi menjadi lebih baik merupakan sebuah pemikiran yang bukan tidak berdasar. Semakin kecil ukuran *range*/jarak menunjukkan karakter yang lebih baik, karena berarti data mendekati nilai pusat. Pengalaman penulis di dunia industri pengolahan kayu sebagai dasar argumentasi bahwasanya getah sana kebo ketika basah berwarna merah darah, namun dalam keadaan kering dapat berubah menjadi getah yang merah mengkilap. Pemikiran bahwa penggunaan getah sana kebo dan jarak akan efektif digunakan pada *finishing* karya seni tiga dimensi ditarik dari fenomena langsung yang dialami oleh penulis.

Penulis berkeyakinan bahwa penggunaan getah sana kebo dan getah jarak merupakan sebuah inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya sebagai bahan *finishing* karya seni tiga dimensi dari bahan tanah liat. Inovasi bermula dari sesuatu yang baru dan hanya ada di dalam imajinasi. Munandar (2009: 56) menyatakan bahwa imajinasi penting untuk memecahkan masalah. Berawal getah sana kebo yang merah mengkilap kemudian dihubungkan dengan *finishing* dalam pembuatan karya seni tiga dimensi dengan bahan tanah liat. Di sini, penulis terkesan mengubah aturan main, dari kebiasaan menggunakan bahan buatan menjadi pemanfaatan bahan alam yang ada di lingkungan sekitar.

Selain berdampak pada guru, imajinasi juga berpengaruh terhadap siswa. Mardiyati, S. Wayuningsih, S. & Harjayani, T. (2011: 77) menyatakan bahwa tugas imajinatif mampu memberikan suasana kegembiraan serta berkembangnya kemampuan berpikir kreatif pada anak. Inovasi yang berawal dari imajinasi berdampak luas dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru yang memperoleh keuntungan pengetahuan, namun siswa juga terkena imbas dari imajinasi yang diciptakan oleh guru. Pengaplikasian inovasi dengan penggunaan getah sana kebo dan getah jarak dalam pembelajaran karya seni tiga dimensi yang difungsikan sebagai salah satu bahan *finishing* akan memberikan warna baru bagi imajinasi siswa.

Kinchelo (2014: 206) menyatakan bahwa pengetahuan praktis yang berasal dari pengalaman guru, tidak diragukan serta sangat berharga seringkali dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran. Pengalaman langsung yang membekas dalam diri penulis digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang berkaitan langsung dengan materi pembelajaran di dalam kelas. Getah sana kebo dan getah jarak dapat dijadikan sebagai bahan baku proses *finishing* karya seni tiga dimensi. Suatu terobosan yang pada awalnya tidak diperkirakan oleh penulis namun dengan keyakinan berdasarkan pengalaman penulis berani melakukan inovasi untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Proses KBM mengenai karya seni tiga dimensi dengan getah sana kebo dan getah jarak sebagai bahan *finishing* di kelas VI SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang dan kelas VI SDLB-C Kota Magelang menunjukkan fakta-fakta sebagai berikut: (1) interaksi antara siswa berkebutuhan khusus dengan siswa dari kelas reguler terjalin dengan baik, hal ini ditandai dengan komunikasi yang lancar selama proses pembelajaran serta penyatuan harmonis dalam beberapa permainan, (2) tidak ada kesenjangan antara siswa berkebutuhan khusus dengan siswa dari kelas reguler dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (3) penggunaan getah sana kebo dan jarak meningkatkan kualitas karya seni tiga dimensi yang dibuat dari bahan tanah liat, (4) karya seni tiga dimensi yang menggunakan getah sana kebo dan jarak memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan tanpa getah sana kebo dan jarak, (5) penggunaan bahan alam yang disediakan oleh lingkungan sekitar dapat digalakkan dalam proses pembelajaran, dan (6) diperlukan sebuah kemasan pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan daya imajinasi



serta kreasi siswa. Getah sana kebo dan getah jarak terbukti dapat meningkatkan kualitas karya seni tiga dimensi siswa kelas VI SD Negeri Kedungsari 5 Kota Magelang dan kelas VI SDLB-C. Hal ini dilihat dari perbandingan antara dengan serta tanpa menggunakan getah sana kebo dan getah jarak.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan bahan alam (getah sana kebo dan jarak) memberikan hasil yang berbeda terhadap hasil karya seni tiga dimensi. Penggunaan bahan alam dalam pembelajaran materi karya seni tiga dimensi seyogianya mulai dibiasakan. Meskipun penggunaan bahan alam tersebut masih memiliki kualitas di bawah bahan buatan, namun setidaknya ada alternatif penggunaan bahan selain bahan olahan pabrik. Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan bahan lain yang memungkinkan dijadikan sebagai pengganti bahan buatan. Peluang ini yang harus dimanfaatkan oleh guru agar siswa kelas inklusi memiliki hasrat lebih besar untuk menggali potensi di bidang seni tiga dimensi, terutama berkaitan dengan pengolahan bahan *finishing* alternatif pengganti bahan buatan dari pabrik.

Hasil refleksi penulis dari kegiatan pembelajaran materi karya seni tiga dimensi menghasilkan renungan yang berkaitan dengan hubungan antara siswa berkebutuhan khusus dengan siswa reguler. Dalam proses pembelajaran ini muncul situasi harmonis yang dikemas dengan rasa empati, peduli, serta menghargai kekurangan. Siswa berkebutuhan khusus membutuhkan figur positif untuk menumbuhkembangkan potret diri yang sulit diperoleh ketika mereka hanya berinteraksi dengan sesama siswa berkebutuhan khusus. Sebaliknya, siswa reguler membutuhkan partner yang mampu memberikan mereka inspirasi untuk mengembangkan karakter menghargai perbedaan dan memberi toleransi pada keterbatasan kemampuan orang lain.





## DAFTAR PUSTAKA

- Asmarany, A.I. 2008. Bias Gender sebagai Prediktor Kekerasan dalam Rumah Tangga. *Jurnal Psikologi*, Jilid 35, Nomor 1:1-20.
- Bawazir, T. 2015. *Jalan Tengah Demokrasi*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Decker, B. 2008. *The Art of Smart Communicating*. Terjemahan oleh Handayani Wulandari. Yogyakarta: Image Press.
- Faizah, D.U. 2008. *Keindahan Belajar dalam Perspektif Pedagogi*. Jakarta: Cindy Grafika.
- Fattah, N. 2006. *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Hamalik, O. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hatimah dan Solehuddin. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini: Ilmu Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- Hernandez, Y. R. 2013. *Seni Mengajar ala Pelatih Top Sepak Bola Dunia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Ilyas, Y. 2006. *Manajemen Tim Kerja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kinchelo, J.L. 2014. *Guru Sebagai Peneliti*. Terjemahan oleh Nasir Syar'an. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Mardiyati, S, Wayuningsih S, Harjayani T. 2011. Pelatihan Berpikir Divergen Melalui Pertanyaan dan Tugas-Tugas Imajinatif Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak . *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Jilid 12, Nomor 1:70-77.
- Munandar, U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sahrudin, A. 2018. *Makassar ta' Tidak Rantasa*. Surabaya: CV Pustaka Media Guru.
- Tilaar, H.A.R. 2006. *Manajemen Pendidikan Nasional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zamroni. 2011. *Dinamika Peningkatan Mutu*. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama.