

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di abad 21, menuntut semua siswa memiliki keterampilan yang bukan hanya bersifat akademis, melainkan harus kreatif, adaptif, dan berkarakter. Sekolah dasar berfungsi sebagai fondasi utama pendidikan formal memegang peranan penting dalam menanamkan nilai-nilai, pengetahuan, juga keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan sekarang. Upaya strategis yang dilakukan salah satunya adalah melalui penguatan pembelajaran Seni Budaya, dan Prakarya (SBDP), selain berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengalaman berkreasi, berapresiasi, serta membangun karakter dan kecakapan hidup siswa sejak dini.

Sejak diberlakukannya Kurikulum 2013, pembelajaran Seni Budaya, dan Prakarya (SBDP) di sekolah dasar menekankan pada pengembangan kompetensi siswa melalui pengalaman berkreasi dan berapresiasi seni rupa. Kurikulum ini mengubah paradigma pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan menjadi proses aktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam mencipta, mengeksplorasi, dan menilai karya seni, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi kreatif, estetika, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Melalui berbagai aktivitas seperti menggambar, membuat kerajinan tangan, serta mengamati dan mendiskusikan karya seni, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang teknik dan konsep seni rupa, tetapi mereka juga diajarkan tentang prinsip dan memahami nilai-nilai budaya, menghargai keberagaman, serta membangun rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide secara visual. Pendekatan ini selaras dengan tujuan Kurikulum 2013 yang menekankan pembentukan karakter, penguatan keterampilan abad 21, serta integrasi antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar yang berorientasi pada pengembangan 6C yakni; karakter, berpikir kritis, kreativitas, kewarganegaraan, kolaborasi, dan komunikasi, terwujud ketika seluruh proses pembelajaran dirancang secara holistik dan berfokus pada siswa, sesuai dengan amanat Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, tentang Penguatan, Pendidikan Karakter, yang

menekankan pentingnya harmonisasi; olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dalam membentuk karakter dan keterampilan abad 21 siswa melalui pelibatan keluarga serta masyarakat dalam proses pendidikan. Prinsip-prinsip pembelajaran abad 21 melibatkan pendekatan yang berfokus pada pengembangan keterampilan abad 21 yang relevan dan adaptif. Berikut adalah beberapa prinsip keterampilan 6C: Dalam praktiknya, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengembangkan nilai-nilai karakter (*Character*) seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab melalui pembiasaan positif dan refleksi di kelas, berpikir Kritis (*Critical Thinking*), mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti dan pemikiran kritis. Kreativitas dan Inovasi (*Creative and Innovative*): Mengembangkan kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir di luar batasan. Selain itu, pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai kewarganegaraan dan kepedulian sosial sangat diperlukan untuk membentuk siswa yang peduli serta bertanggung jawab terhadap lingkungan mereka. Ini akan membantu siswa tidak hanya mencapai prestasi akademik tetapi juga mencapai kesadaran sosial yang tinggi. Kerjasama (*Collaboration*): mengajarkan kolaborasi dan kerja tim, termasuk kemampuan beradaptasi dengan berbagai orang dan situasi. Komunikasi (*Communication*): mendorong siswa untuk berkomunikasi dengan baik atau secara efektif, secara lisan maupun tulisan.

Menurut Morocco et al. (2008: 5) pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan keterampilan multiliterasi, yaitu kemampuan menulis, membaca, dan berbicara, dapat membantu siswa memperoleh kemampuan tersebut dalam berbagai bidang studi dan lintas bidang ilmu. Karena literasi erat kaitannya dengan keterbacaan dan kebermaknaan, Pembelajaran berbasis multiliterasi harus mempertimbangkan integrasi disiplin ilmu dengan keterampilan berbahasa. Literasi sangat penting untuk proses pembelajaran di sekolah dasar karena menjadi dasar bagi siswa untuk memahami, mengolah, dan berkomunikasi dengan baik tentang berbagai bidang ilmu. Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan menulis dan membaca; itu juga mencakup berpikir kritis, memahami makna, dan menafsirkan pesan dalam konteks budaya dan seni yang lebih luas. Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), literasi berperan penting dalam membantu siswa mengaitkan pengalaman estetis, teknik berkarya, serta nilai-nilai budaya dengan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi, sehingga mereka mampu mengekspresikan ide, gagasan, dan perasaan secara kreatif dan bermakna. Multiliterasi dalam SBdP mendorong integrasi

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

antara pemahaman konsep seni, keterampilan praktik, dan kemampuan literasi bahasa, sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensi lintas disiplin yang adaptif terhadap dinamika global. Dengan demikian, literasi dalam SBdP tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga membangun karakter, kreativitas dan kolaborasi siswa.

Untuk mendukung penguatan literasi di satuan pendidikan dasar, pemerintah Indonesia telah meluncurkan Gerakan Literasi Nasional, (GLN) dan Gerakan Literasi Sekolah, (GLS) ; yang bertujuan membudayakan literasi di lingkungan sekolah. GLS di sekolah dasar menekankan pentingnya pembiasaan membaca, menulis, dan berdiskusi secara rutin melalui berbagai aktivitas, seperti pojok baca kelas, literasi visual, dan proyek seni budaya. Program ini tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam baca, tetapi juga meningkatkan pengalaman siswa dalam memahami teks, gambar, maupun karya seni, serta menumbuhkan kemampuan dalam berpikir secara kritis dan kreatif. Keterpaduan antara GLS dengan pembelajaran SBdP mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi, dan mengomunikasikan hasil karyanya kepada teman maupun masyarakat sekolah. Sinergi antara multiliterasi, GLN, dan GLS di sekolah dasar menjadi strategi efektif untuk membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21 yang adaptif dan relevan. Melalui pembelajaran berbasis proyek, diskusi kelompok, dan presentasi karya seni, siswa tidak sekedar mengasah kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Penerapan multiliterasi dalam SBdP yang didukung oleh program Gerakan Literasi Nasional,(GLN) dan Gerakan Literasi Sekolah,(GLS) memberikan lingkungan belajar yang kaya, inklusif, dan kontekstual, sehingga siswa mampu mengembangkan potensi terbaik secara optimal dan siap untuk menghadapi tantangan masa depan. Literasi juga mencakup kecakapan analisis, berpikir kreatif, serta menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana dikemukakan oleh Ramadhani (2025), literasi sangat penting dalam dunia pendidikan karena membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif yang sangat diperlukan di era informasi saat ini. UNESCO juga menegaskan bahwa literasi memberdayakan individu, memperluas kapabilitas, mengurangi kemiskinan, dan mendukung pembangunan berkelanjutan. “Literasi adalah kemampuan mendasar yang penting dalam pendidikan, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta membangun kecakapan berpikir kritis dan analisis informasi” (Ramadhani, 2025)

Penerapan multiliterasi dalam SBdP yang didukung oleh program Gerakan Literasi Nasional, (GLN) dan Gerakan Literasi Sekolah, (GLS), keterpaduan ini semakin kuat karena SBdP sendiri merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum, pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menegaskan pentingnya pengembangan kompetensi pengetahuan, keterampilan, karakter, serta literasi budaya dan kewargaan dalam ruang lingkup SBdP. Dengan adanya dukungan kebijakan tersebut, integrasi multiliterasi dalam pembelajaran SBdP melalui GLN dan GLS tidak hanya memperkaya pendidikan dan pengalaman belajar siswa, tetapi juga memastikan bahwa penguatan literasi, karakter, dan kecakapan abad ke-21 benar-benar terinternalisasi dalam proses pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan karakter dan literasi diakui sebagai pilar utama pendidikan abad 21. Keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta digital literacy (multiliterasi) sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan global. Literasi digital dapat memperkuat karakter nasionalisme, kemandirian, religiositas, integritas, dan kerjasama, serta mendukung keberhasilan akademik dan penguatan identitas diri. Hal ini sejalan dengan Utaminingsih dkk. (2023) yang menegaskan bahwa digital *literacy* mendukung penguatan karakter siswa dan pengembangan berbagai keterampilan abad 21 secara sistemik di sekolah dasar. “Digital literacy secara signifikan memperkuat karakter pelajar dan mendukung kompetensi berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas untuk menghadapi tantangan global pendidikan abad 21” (Utaminingsih et al., 2023)

Seni budaya dan prakarya yang sering disingkat dengan SBdP merupakan salah satu materi pokok yang diwajibkan dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Ruang lingkup materi SBdP pada Madrasah Ibtidaiyah (MI)/ Sekolah Dasar (SD) meliputi empat pokok utama:

- 1) Kreasi dan Apresiasi Karya Seni Rupa: Materi ini mencakup tentang menciptakan dan menghargai karya seni visual, termasuk mengenal berbagai teknik dan gaya seni rupa.

- 2) Kreasi dan Apresiasi Karya Seni Musik: Materi ini mencakup pemahaman tentang musik, menciptakan musik, dan mengapresiasi karya musik dari berbagai budaya nusantara dan global.
- 3) Kreasi dan Apresiasi Karya Seni Tari: Siswa mempelajari tentang tari tradisional dan modern, serta menghargai keberagaman tari.
- 4) Apresiasi dan Kreasi Prakarya: Materi ini melibatkan pembelajaran tentang kerajinan tangan, desain, dan kreativitas dalam menghasilkan karya praktis.

Seni bisa diartikan sesuatu hal yang diciptakan oleh manusia yang di dalamnya terdapat unsur keindahan yang dapat memengaruhi perasaan orang lain. Seni dapat berupa karya, baik dalam bentuk rupa, gerak, bunyi, syair atau bentuk lain yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Tarjo, 2004, hlm. 18) bahwa seni adalah “segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia.” Dengan cakupan tersebut, SBdP tidak hanya menumbuhkan kompetensi estetika dan teknis, tetapi juga mendorong pengembangan karakter, kreativitas, dan literasi budaya siswa pada era digital.

Materi utama SBdP bukan hanya sekedar materi; itu juga berkontribusi pada pembentukan kepribadian seorang anak, menjadi dasar untuk pembentukan akhlak terpuji dan kepribadian yang baik. SBdP bertujuan untuk meningkatkan sikap, kemampuan, dan semangat siswa untuk berkarya, menghasilkan generasi yang inovatif dan berpikiran kritis untuk menghadapi era informasi saat ini (Muin, 2017: 133-135). Sangat penting untuk membuat model pembelajaran untuk bidang studi seni budaya dan prakarya, terutama seni rupa, yang tidak hanya mengajarkan aspek estetika seni tetapi juga dapat membantu siswa memperoleh keterampilan abad 21 seperti numerasi, literasi, keterampilan berpikir ke level tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, metakognisi, serta pemecahan masalah. Di antaranya dengan cara mengajak siswa untuk membuat kriya 3 dimensi dari bahan bekas. Pendekatan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan manfaat besar dalam pengembangan kemampuan siswa.

Pembelajaran SBdP bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam aspek kreatif, kritis, dan komunikatif, yang sangat relevan dengan tuntutan abad 21. Melalui kegiatan kreasi dan apresiasi seni, siswa juga diharapkan mampu meningkatkan berpikir ke arah

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang lebih tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, serta dapat memecahkan masalah. Dengan berbagai kegiatan seni yang disesuaikan dengan konteks budaya Indonesia, siswa juga diajak untuk mencintai dan melestarikan warisan budaya bangsa, serta lebih peduli terhadap lingkungan. Melalui pendekatan ini, diharapkan seni dapat menjadi sarana untuk mengembangkan potensi diri yang tidak hanya berbasis pada keterampilan teknis, tetapi juga dalam membangun karakter yang kreatif, inovatif, dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar, tidak hanya mengajarkan anak untuk menggambar objek yang diamatinya langsung dan mewarnai bentuk gambar yang sudah dibuat, akan tetapi harus memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan ide barunya dari media yang dipilihnya menjadi sesuatu yang berbeda dan menarik menurut daya imajinasinya. Dalam pendidikan seni rupa untuk siswa sekolah dasar, pembelajarannya harus memberikan kesempatan pada siswa untuk menjelajahi ruang imajinasi dalam pikiran untuk menumbuhkan pemikiran kreatif, kemudian menuangkan pemikiran kreatifnya melalui karya seni rupa seperti membuat seni rupa kriya 3 dimensi. Pendidikan seni juga merupakan salah satu sarana dan prasarana agar mental anak lebih terarah kepada hal yang positif dan dapat mengembangkan 6C anak, karena dalam pembuatan karya anak terlatih untuk dapat menuangkan suasana yang dirasakan, hal yang dibayangkan, dan perasaan yang dipikirkannya ke dalam sebuah bentuk karya nyata. Perkembangan artistik anak didukung dengan adanya fungsi auditorial, visual, dan kinestetik yang sudah ada pada diri siswa dan fungsi tersebut dikordinasikan oleh otak seperti yang diungkapkan Dilts (Depotter et al., 1999, hlm.68).

Dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya (SBDP), kondisi ideal tersebut semakin terasa relevan. Kurikulum bebas memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk bereksplorasi, berkreasi, serta berkolaborasi dalam menghasilkan karya seni yang bermakna dan kontekstual. Metode pembelajaran yang berbasis proyek dan pengalaman langsung membantu siswa meningkatkan keterampilan teknis dan estetika serta kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi. Metode ini juga membantu mereka mengembangkan nilai-nilai karakter dan kebinekaan yang menjadi fondasi Profil Pelajar Pancasila. Dengan dukungan guru, yang adaptif dan lingkungan belajar yang ramah, pembelajaran SBDP diharapkan mampu membentuk generasi muda yang kreatif, inovatif, dan siap berkontribusi secara positif dalam kehidupan bermasyarakat di era global. Namun praktik pengembangan 6C dalam SBDP masih belum optimal; guru

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seringkali hanya menggunakan media dua dimensi dan minim inovasi bahan ajar untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa, berdasarkan hasil observasi menyatakan bahwa 6C siswa kurang maksimal. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Richard Florida et al. dalam *The Global Creativity Index 2015* (GCI, 2015), yang melibatkan 139 negara yang diketahui, Indonesia berada di peringkat ke-67. Negara-negara dengan indeks GCI tertinggi ialah Korea Selatan (1), Jepang (2), Israel (3), dan AS (4). Indonesia juga kalah dari dua negara "bungsu" Asia Tenggara, Vietnam (45) dan Thailand (38). Dengan demikian, salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan 6C siswa harus melalui pembelajaran seni budaya dan prakarya, khususnya seni rupa. Materi yang disajikan dalam seni rupa juga bervariasi, sehingga siswa dapat memperoleh berbagai kecerdasan, seperti kecerdasan bermusik, kecerdasan berbahasa, kecerdasan berimajinasi, dan kecerdasan dalam memahami diri sendiri. Berbicara tentang kecerdasan, seseorang yang memiliki kemampuan berpikir mampu menggunakan informasi yang mereka ketahui untuk menyelesaikan masalah. Selain itu, siswa memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Siswa dengan kemampuan ini memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, yang memungkinkan mereka untuk berpikir reflektif, menyelesaikan masalah, dan berani membuat keputusan (Snyder & Wiles, 2015). Sehubungan dengan hal itu, Newman dan Wehlage dalam Mislija, Indartono, & Mallisa (2018) menyatakan bahwa siswa yang memiliki keterampilan berpikir yang kuat memiliki kemampuan untuk berdebat dengan baik, menyelesaikan masalah, memiliki banyak ide kreatif, mampu membangun penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami konsep yang rumit, dan selalu berusaha mencari solusi untuk masalah.

Salah satu jenis seni yang menghasilkan karya yang berfokus pada keindahan secara visual dan sentuhan adalah seni rupa. Cabang ini memungkinkan seorang seniman untuk menunjukkan ekspresi dirinya kepada orang lain melalui karya yang dinikmati oleh indera peraba dan penglihatan. Seni rupa menggunakan media rupa seperti garis, bentuk, bidang, dan warna. Seni rupa dikategorikan menjadi dua kategori berdasarkan dimensinya “Seni rupa dua dimensi hanya memiliki panjang dan lebar, sedangkan seni rupa tiga dimensi menambah unsur kedalaman sehingga dapat diamati dari segala sudut” (*Relief Carving*, 2025; Angelo Accardi; *LibreTexts Art*): Seni Rupa Dua Dimensi: Karya seni pada bidang datar, hanya memiliki panjang dan lebar, serta hanya dapat dinikmati dari satu sudut pandang. Contohnya adalah lukisan dan gambar, Seni Rupa

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tiga Dimensi: Karya seni yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi (volume), sehingga dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Contohnya adalah patung, relief, dan kriya 3d.

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar telah terbukti berperan dalam dunia Pendidikan, penting untuk membantu siswa berkembang secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan seni mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak, mendorong pertumbuhan yang seimbang dan menyeluruh, menurut penelitian yang dilakukan oleh Eisner (2017). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Winner et al. (2022) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam seni rupa dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berempati dengan orang lain; ini adalah komponen perkembangan holistik. Seni rupa juga merupakan sarana pembinaan dalam bidang estetika. Pengalaman estetika dalam proses berkarya seni sangat penting untuk perkembangan mental anak, karena dapat menyeimbangkan aspek jasmani dan rohani. Menurut Dissanayake (2019), pengalaman estetika yang diperoleh melalui seni membantu anak mengembangkan sensitivitas, imajinasi, dan apresiasi terhadap keindahan, yang berdampak positif pada kesehatan mental dan keseimbangan emosional. Hal ini diperkuat oleh penelitian Susanto (2021) yang menyatakan bahwa pengalaman estetika dalam seni rupa mendorong anak untuk mengekspresikan diri secara sehat dan harmonis. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang ideal harus relevan dengan tuntutan pembelajaran 4.0, yaitu menekankan pengembangan enam kompetensi utama (6C): *Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication*. Kurikulum Merdeka dan berbagai kebijakan pendidikan terbaru di Indonesia menegaskan pentingnya integrasi 6C dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran seni rupa. Studi oleh *Partnership for 21st Century Learning* (2019) dan Van Laar et al. (2020) juga menegaskan bahwa pendidikan seni yang dirancang sesuai prinsip 4.0 efektif dalam menumbuhkan karakter, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis dan komunikasi siswa.

Abad ke-21 menyaksikan peningkatan paradigma tentang masalah lingkungan hidup di seluruh dunia. Penyebab yang sangat signifikan terhadap permasalahan lingkungan adalah manusia. Manusia di Era Antroposen seperti saat ini memerlukan pemahaman bahwa dampak perilaku manusia secara signifikan telah mengubah sistem Bumi (White, dkk. 2023) Hubungan manusia dalam perubahan lingkungan dipengaruhi oleh intensitas kegiatan masyarakat yang tinggi. Masalah lingkungan disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan pendidikan masyarakat

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tentang lingkungan, serta kurangnya respons dan kesadaran masyarakat. menjadi faktor penyebab terjadinya masalah lingkungan. Erickson, dkk., (2023) mengungkapkan bahwa terdapat urgensi untuk mengatasi masalah pembangunan berkelanjutan sebagai bentuk respon terhadap tantangan di Era Antroposen. Pada konteks pendidikan, guru perlu responsif terhadap metode, praktik dan tindakan dalam pembelajaran yang membentuk siswa sebagai manusia yang bertanggung jawab terhadap kelestarian lingkungan hidup. Seperti yang dijelaskan oleh Östman dan Wickman (2014), pengajaran dan pembelajaran tidak sekedar proses transformasi struktur kognitif semata, akan tetapi meliputi pula proses transformasi kebiasaan yang dapat diamati dalam tindakan.

UNESCO (2011) telah mengeluarkan *Earth Charter* untuk pendidikan berkelanjutan di masa depan (*education for sustainable development*) adalah upaya untuk memasukkan konsep, pengetahuan, dan keterampilan untuk gaya hidup berkelanjutan ke dalam kurikulum. Saat ini, sembilan puluh persen negara di seluruh dunia memiliki kesempatan untuk menerapkan ESD di sekolah mereka bersama dengan kurikulum hijau atau konsep *green curriculum* yang ditargetkan pada tahun 2030 (UNESCO, 2024). Dengan berperilaku dan bersikap dengan cara yang mencerminkan kepedulian terhadap lingkungan, manusia dapat bertanggung jawab terhadap lingkungan. Jadi, selain distribusi 6C pada pembelajaran seni rupa, peneliti juga menggunakan bahan bekas/ sampah dalam berkarya 3 dimensi (mendaur ulang sampah) sebagai salahsatu upaya agar siswa dapat menjaga lingkungan selalu indah.

Konsep penting dalam mengelola limbah dan berkontribusi pada keberlanjutan lingkungan biasa disingkat 3R, yakni; *Reduce* berarti mengurangi produksi limbah dengan mengonsumsi lebih sedikit barang dan menghindari pembelian yang tidak perlu. Ini melibatkan kesadaran untuk mengurangi konsumsi dan memilih produk yang lebih tahan lama, *Reuse* berarti menggunakan kembali barang atau bahan yang sudah ada sebelum membuangnya. Contohnya, menggunakan botol plastik bekas sebagai wadah minuman atau mengubah kain bekas menjadi tas. Selanjutnya ada *Recycle* (Mendaur Ulang), melibatkan mengumpulkan dan memproses bahan bekas agar dapat digunakan kembali. Ini termasuk mengumpulkan kertas, plastik, logam, dan bahan lainnya untuk didaur ulang menjadi produk baru “Karya seni berbahan limbah memiliki peran multifungsi sebagai sarana edukasi lingkungan, inovasi artistik, serta penumbuh kesadaran kolektif akan urgensi pelestarian lingkungan hidup” (Arts India, 2025; Neliti, 2024). Penggunaan limbah atau barang bekas dalam seni (*recycle art*) tidak hanya menjadi solusi kreativitas, namun juga

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membawa misi penting konservasi lingkungan. Limbah dijadikan medium edukasi dan estetika sekaligus memperkuat kesadaran lingkungan di kalangan siswa. Pengolahan limbah menjadi karya seni dapat mengatasi masalah sampah, membangun kepedulian masyarakat, serta menanamkan nilai pentingnya menjaga kebersihan dan keberlanjutan lingkungan.

Melalui pembuatan kriya 3 dimensi dari barang bekas, peserta didik diajak untuk berpikir kreatif dalam mengubah bahan yang sudah tidak digunakan dapat menjadi kriya yang menakjubkan. Proses ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi potensi bahan bekas dan melihatnya dari perspektif yang berbeda. Selain itu, proyek semacam ini juga memiliki tujuan untuk mengedukasi siswa mengenai pentingnya keberlanjutan lingkungan. Dengan mendaur ulang bahan bekas, mereka diajak berkontribusi selalu menjaga kelestarian lingkungan. Hal ini juga sangat penting dalam menumbuhkan karakter yang diharapkan, seperti peduli terhadap lingkungan hidup serta kesadaran akan pentingnya mengurangi limbah dan memanfaatkan kembali barang-barang yang ada di sekitar kita. Penggunaan barang bekas sebagai bahan utama serta mengajak siswa mengenal pentingnya bertanggungjawab terhadap penggunaan sumber daya alam dan memperkenalkan mereka pada implementasi ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, pembelajaran seni rupa tidak hanya memperkenalkan siswa pada aspek estetika, tetapi juga mengajarkan mereka untuk menjadi bagian dari solusi dalam menghadapi tantangan lingkungan di era modern. Ini menjadi salah satu langkah penting dalam menumbuhkan generasi yang bukan hanya, tetapi juga bertanggung jawab dan berkelanjutan. Selain itu, proyek kriya 3 dimensi ini juga mendukung keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Dalam proses pembuatannya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk merancang dan menghasilkan karya seni bersama, yang mengajarkan mereka pentingnya kerja sama, berbagi ide, serta menghargai perbedaan pendapat. Melalui diskusi dan kerjasama yang terjalin, mereka juga belajar untuk mengkomunikasikan gagasan dan solusi yang mereka temukan selama proses pembuatan karya. Hal ini mendorong mereka untuk lebih terbuka terhadap masukan dari teman sekelompok dan berlatih keterampilan sosial yang diperlukan dalam keseharian dan dunia kerja nantinya. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa tidak hanya mencakup pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang akan sangat berguna bagi peserta didik di masa depan. Keterampilan sosial-emosional sangat vital untuk keberhasilan peserta didik di masa depan, baik secara akademis maupun kehidupan sosial. Pembelajaran berbasis *Social Emotional Learning*

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(SEL) terbukti meningkatkan kemampuan adaptasi, regulasi emosi, kolaborasi, komunikasi, serta ketahanan menghadapi tantangan. Studi oleh Cipriano et al. (2023) dan Orilearning (2024) menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti program SEL memperlihatkan lonjakan prestasi, motivasi, kesehatan mental, dan kemampuan membangun relasi positif baik di lingkungan sekolah maupun di kehidupan dewasa nanti. “Kemampuan sosial-emosional membantu siswa meraih sukses jangka panjang, memperkuat ketahanan mental, dan meningkatkan relasi lintas konteks sosial” (Cipriano et al., 2023; Orilearning, 2024).

Analisis terhadap penelitian terdahulu mengungkap beberapa kesenjangan fundamental yang menjadi dasar urgensi penelitian ini. Penelitian Muin (2017) tentang "Penerapan Metode Pembelajaran Seni Budaya dalam Mengembangkan Kreativitas dan Literasi Siswa" hanya fokus pada aspek kreativitas dan literasi umum, mengabaikan integrasi holistik 6C dengan kelemahan metodologis berupa tidak adanya instrumen yang mengukur secara komprehensif seluruh aspek 6C, sehingga dampak pembelajaran terhadap karakter, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi tidak teridentifikasi. Hasanah (2018) dalam "Penerapan Model Pembelajaran Literasi dalam Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SD" mengembangkan model literasi yang terbatas pada aspek kognitif-akademik dengan keterbatasan pendekatan yang tidak mengintegrasikan literasi lingkungan dan penggunaan bahan daur ulang sebagai medium pembelajaran, padahal UNESCO (2024) menargetkan 90% negara menerapkan Education for Sustainable Development pada 2030.

Selanjutnya, Hasan et al. (2020) dalam "Pengaruh Integrasi Pembelajaran Literasi dan Kemampuan Berfikir Kritis terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Siswa Sekolah Dasar" mengembangkan literasi yang terbatas pada keterampilan menulis dua dimensi dengan kesenjangan empiris berupa belum adanya model yang mengintegrasikan praktik seni kriya 3 dimensi dengan pengembangan multiliterasi dan 6C secara sistematis. Penelitian-penelitian sebelumnya juga belum mengintegrasikan pendekatan *Social Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran seni, padahal Cipriano et al. (2023) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis SEL meningkatkan kemampuan adaptasi, regulasi emosi, dan ketahanan menghadapi tantangan, sehingga terdapat gap teoritis berupa tidak adanya kerangka yang menghubungkan praktik seni kriya dengan pengembangan keterampilan sosial-emosional siswa. Utaminingsih et al. (2023) menekankan pentingnya *digital literacy* dalam memperkuat karakter siswa, namun tidak

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengeksplorasi integrasi literasi digital dengan praktik kriya ramah lingkungan, sehingga terdapat kesenjangan praktis berupa belum adanya model pembelajaran yang menggabungkan teknologi, seni kriya 3D, dan isu keberlanjutan dalam satu kerangka holistik.

Berdasarkan *critical gap* analisis di atas, penelitian ini mengembangkan model Pembelajaran Literasi Kriya 3 Dimensi Berbasis 6C yang memiliki kebaruan substantif dalam beberapa aspek. Novelty teoritis penelitian ini terletak pada integrasi teori multiliterasi (Morocco et al., 2008), pendekatan 6C (*Partnership for 21st Century Learning*, 2019), dan *Education for Sustainable Development* (UNESCO, 2024) dalam satu kerangka koheren yang belum pernah dikembangkan dalam konteks pembelajaran SBdP di sekolah dasar. Novelty metodologis berupa pengembangan instrumen pengukuran 6C yang terintegrasi dengan praktik kriya 3 dimensi berbahan daur ulang, mengatasi keterbatasan penelitian terdahulu yang hanya mengukur aspek parsial. Adapun novelty praktis mencakup penciptaan model pembelajaran yang menggabungkan literasi visual, literasi lingkungan, dan literasi bahasa dalam proses berkarya seni 3 dimensi, sekaligus mengembangkan perangkat ajar yang siap pakai dan terukur. Model ini bisa menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kreativitas, kepedulian lingkungan, serta kecakapan abad ke-21 siswa secara lebih holistik dan bermakna.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran Seni Rupa yang dapat meningkatkan 6C (*Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication*) siswa Sekolah Dasar?”. Untuk memperjelas batasan masalah tersebut, maka diperinci ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut ;

- a. Bagaimana desain model literasi kriya 3 dimensi dengan menggunakan barang bekas untuk meningkatkan 6C pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar ?
- b. Bagaimana implementasi model literasi kriya 3 Dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar?
- c. Bagaimana peningkatan 6C dan hasil kriya 3 dimensi anak sekolah dasar setelah diterapkan model literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran seni rupa?

- d. Bagaimana keefektifan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi dalam meningkatkan 6C siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, menjelaskan, dan memaparkan secara komprehensif bagaimana model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi untuk meningkatkan 6C (*Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication*) pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Untuk memperjelas tujuan penelitian tersebut, secara rinci sebagai berikut:

- a. Merancang model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi berbasis barang bekas untuk meningkatkan 6C siswa dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.
- b. Menganalisis implementasi pembelajaran literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan 6C siswa sekolah dasar.
- c. Menganalisis peningkatan 6C dan hasil kriya 3 dimensi anak setelah diterapkan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi pada pembelajaran, seni rupa di sekolah dasar.
- d. Menganalisis efektivitas model pembelajarran literasi kriya 3 dimensi dalam meningkatkan 6C siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

a. Manfaat Teoretis

- 1) Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran seni berbasis multiliterasi dan pendidikan karakter abad 21.
- 2) Menjadi referensi ilmiah bagi penelitian selanjutnya dalam bidang literasi seni dan pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Sebagai panduan dalam merancang pembelajaran seni yang kreatif, kontekstual, dan mendukung pengembangan 6C.

Ira Rengganis, 2025

MODEL LITERASI KRIYA 3 DIMENSI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA UNTUK MENINGKATKAN 6 C (CHARACTER, CRITICAL THINKING, CREATIVITY, CITIZENSHIP, COLLABORATION, AND COMMUNICATION) SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2) Bagi Siswa

Menambah pengetahuan khususnya dalam memanfaatkan barang yang ada di sekitar lingkungan sehingga menghasilkan karya 3 dimensi yang artistik serta meningkatkan 6C (*Character, Critical Thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, dan Communication*) siswa dalam mengolah barang bekas sebagai bentuk kepedulian lingkungan melalui kegiatan berkesenian.

3) Bagi Sekolah/ Lembaga Pendidikan

Model ini dapat diterapkan sebagai inovasi pembelajaran seni berbasis literasi dan lingkungan.

4) Bagi Masyarakat

Memberikan inspirasi dalam pengelolaan limbah rumah tangga menjadi produk seni bernilai guna dan estetis.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Laporan Disertasi ini peneliti akan menuliskan berdasarkan kaidah pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024. Diawali dengan BAB I Pendahuluan dan diakhiri dengan BAB VI Penutup. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, merupakan BAB yang membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, merupakan BAB yang membahas konsep dan teori dari model pembelajaran, literasi karya 3 dimensi, sampai 6C, Penelitian terdahulu, kebaruan penelitian, kerangka berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, merupakan BAB, yang membahas metodologi penelitian secara rinci yang memuat desain penelitian, paradigma, jenis penelitian, pendekatan penelitian, participant, populasi dan sampel, dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, dan analisis data serta alir penelitian.

BAB IV Temuan, merupakan BAB yang mendeskripsikan hasil penelitian ; konsep dan desain model literasi karya 3 dimensi, rancangan pembelajaran literasi karya 3 dimensi,

penerapan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, peningkatan 6C dan hasil kriya 3 dimensi anak setelah diterapkan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, serta hasil efektivitas model literasi kriya 3 dimensi dalam meningkatkan 6C pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

BAB V Pembahasan, merupakan BAB yang membahas deskripsi analisis data dari hasil penelitian; konsep dan desain model literasi kriya 3 dimensi, rancangan pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, penerapan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, peningkatan 6C dan hasil kriya 3 dimensi anak setelah diterapkan model pembelajaran literasi kriya 3 dimensi, serta efektivitas model literasi kriya 3 dimensi dalam meningkatkan 6C pada pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

BAB VI Merupakan BAB penutup, yang membahas simpulan, implikasi dan rekomendasi hasil penelitian. Simpulan dibuat berdasarkan jawaban dari rumusan masalah berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah peneliti lakukan. Implikasi merupakan dampak dari penelitian secara teoritis dan praktis. Sedangkan Rekomendasi dibuat berdasarkan temuan dan pertimbangan peneliti, ditunjukkan pada pihak yang memungkinkan memanfaatkan hasil penelitian ini.