

# Meningkatkan Kualitas Pendidikan Seni Rupa Guru-Guru SD

Abd. Hafiz

Dosen Jurusan Seni Rupa FBSS UNP Padang

*Abstract: The purpose of art education in primary schools is how the students enjoyed the learning process, rather than an emphasis on the results or products. To teach the fine art, a gifted teacher of art is not required. What is needed is a teacher's understanding of art learning objectives, the principles of the fine art learning, and art teaching methodologies that are constructive, enjoyable, and challenging, which based on the principle of creativity. Providing the ability for primary school teachers may be done through training programs.*

*Keyword: Art Education, Teachers, methodologies*

## PENDAHULUAN

Memasuki awal tahun 2010, banyak penyegaran perlu dilakukan guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama berkaitan dengan metode mengajarnya. Seorang guru misalnya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang serius menjadi menyenangkan. Dalam era teknologi informasi dewasa ini dunia pendidikan harus cepat bergeliat menyesuaikan diri dengan kemajuan yang terjadi, terutama yang berkaitan dengan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta tuntutan kualitas yang harus dihasilkan suatu sistem persekolahan sehubungan dengan kemajuan teknologi yang merambah hampir segala aspek kehidupan manusia.

Guru sebagai salah satu ujung tombak pencapaian mutu pendidikan, jelas berkepentingan dengan masalah tersebut. Kesadaran untuk selalu memperbaharui penguasaan kompetensi yang berkaitan dengan kemampuan profesionalisme guru tidak dapat ditawar-tawar lagi. Untuk itu guru dianjurkan menggali informasi dari berbagai sumber, seperti dari teman sejawat, buku-buku, media massa, dan dari jejaring dunia internet agar peningkatan kemampuan profesional guru terhadap bidang studi selalu dapat diperbaharui serta pilihan strategi pembelajaran yang diterapkan guru dapat menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam sistem pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang sekolah dasar (SD) seorang guru kelas dituntut untuk mengajarkan hampir semua bidang studi, seperti matematika, bahasa Indonesia, sains, IPS, dan kesenian. Bila dicermati, akan mustahil seorang guru kelas punya kompetensi yang memadai untuk semua bidang studi yang harus diajarkannya. Untuk menjawab tantangan tersebut, maka perlu diberikan pelatihan-pelatihan kebutuhan khusus berkenaan untuk peningkatan kualitas guru kelas pada bidang studi yang diajarkannya.

Pada pendidikan seni rupa, umumnya guru-guru kelas mengalami kesulitan dalam membimbing siswa sesuai tuntutan kurikulum. Hal ini disebabkan mereka bukanlah guru bidang studi pendidikan seni. Akibatnya banyak para guru mengambil jalan pintas, yaitu "ajarkan apa yang bisa, buat gambar seperti contoh, atau menyuruh siswa menggambar bebas". Ketidakhahaman ini berlanjut dalam

penilaian karya seni rupa, guru sering melakukan kesalahan fatal yang dapat membunuh kreativitas siswa dalam mengembangkan diri untuk berkreasi. Guru cenderung memberikan penilaian tinggi jika karya siswa bagus seperti umumnya karya orang dewasa atau mendekati bentuk-bentuk realis, padahal kemampuan realis ini baru bisa dicapai anak pada usia sekolah menengah pertama (SMP). Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman guru tentang konsep pembelajaran seni dan aspek-aspek yang berkaitan dengan evaluasi karya seni di SD. Akibatnya siswa SD memilih pula jalan pintas agar dapat nilai bagus, antara lain pembuatan karya seninya dikerjakan orang dewasa seperti kakak, orang tua atau teman yang punya bakat seni rupa.

Tujuan pendidikan seni di SD adalah bagaimana siswa menyenangkan proses pembelajaran, bukan memberikan penekanan pada hasil atau produk. Untuk mengajarkan bidang studi seni rupa, tidak dituntut pula seorang guru berbakat seni, yang dibutuhkan justru adalah pemahaman guru terhadap tujuan pembelajaran seni, prinsip pembelajaran seni rupa, termasuk pemahaman guru terhadap unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip yang memberi nilai kualitas karya seni rupa, dan memahami jenis-jenis karya seni rupa serta metodologi pembelajaran seni rupa yang konstruktif, menyenangkan, menantang yang berasaskan prinsip kreativitas.

Pelatihan kebutuhan bagi guru SD menjadi penting dan dipandang efektif dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut. Untuk itu perlu dirancang bentuk pelatihan yang efektif dan bermanfaat bagi guru-guru SD oleh pelatih/instruktur profesional yang memahami tujuan pendidikan seni.

## **PEMBAHASAN**

Tujuan mata pelajaran pendidikan seni di sekolah mempunyai dua tugas penting. Pertama, membangun perasaan estetika anak, dan kedua, memberi peluang atau kesempatan pada anak untuk berekspresi dan berkreasi. Kedua hal tersebut sangat besar kontribusinya dalam membentuk anak menjadi manusia seutuhnya. Dalam konteks pertama, apresiasi seni yang dirancang dengan baik sangat efektif untuk memberi kondisi estetika pada anak. Dalam konteks kedua, seorang guru harus menggunakan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik fisik dan psikologi anak, yang memungkinkannya berekspresi dan berkreasi seluas-luasnya (Pamadhi, dkk., 2008).

### **1. Merencanakan Pelatihan untuk Mencapai Tujuan**

Sebuah program akan berhasil dengan baik jika dilakukan dengan perencanaan yang matang, meliputi perencanaan hasil yang akan dicapai, siapa yang akan menjadi pengelola, kemudian usaha-usaha apa yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Setiap program mengandung resiko, oleh sebab itu segala kemungkinan untuk memperkecil resiko harus dilakukan dengan demikian diharapkan program yang telah direncanakan tersebut akan berhasil dengan baik.

Menurut Kaufman dan English (1979), secara konsep perencanaan mencakup dua hal yang sangat penting, yaitu:

a. Menentukan alat dalam upaya mencapai tujuan dan program. Suatu perencanaan yang dilakukan harus meliputi semua asumsi yang mendasari suatu aktivitas dan semua yang menjadi pertimbangan untuk menjalankan suatu perencanaan.

b. Menentukan apa yang akan diajarkan dan bagaimana mengajarkannya.

Sebuah program pelatihan harus dimaksudkan, diusulkan, dan dilaksanakan dengan adanya tujuan tertentu untuk memenuhi beberapa target atau kebutuhan (McConnell, 2003). Untuk pelatihan bagi guru-guru SD, program pelatihan dapat diusulkan oleh kepala Dinas Pendidikan, kepala Sekolah, para guru, instruktur pelatihan, serta konsultan dari luar.

## 2. Pandangan Eksternal tentang Pelatihan Pendidikan Seni

Dalam taksonomi *needs assesment*, dapat membantu kita untuk menentukan alternatif pilihan yang sesuai dengan kebutuhan, yang dapat dipisahkan menjadi dua jenis, yakni *needs assesment internal* dan *needs assesment eksternal*.

Sebuah keyakinan sederhana dalam pandangan eksternal adalah bahwa apa yang dilakukan dan apa yang dicapai oleh sekolah disesuaikan dengan kepentingan pada sekolah tersebut. Sekolah adalah sebuah proses, sebagai alat untuk mencapai tujuan dan memberikan bekal kemampuan bagi siswa untuk kehidupannya serta kontribusi di luar sekolah terhadap keberadaan sebuah lembaga sekolah.

Rujukan pandangan eksternal ini dapat dijadikan titik awal atau sebagai dasar sebuah perencanaan, perancangan, implementasi dan evaluasi pendidikan yang fungsional. Pandangan ini juga sejalan dengan himbauan Hamid Muhammad, Direktur Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, bahwa "penyelarasan pendidikan dan dunia kerja jadi fokus penting saat ini" (Kompas, 11 Januari 2010: hal.12).

Rujukan pandangan eksternal ini tepat dipakai, karena berdasarkan sebuah proses pembelajaran, tujuan pendidikan seni adalah pemberian kemampuan yang terintegrasi dalam kepribadian siswa secara utuh. Melalui pendidikan seni, memberikan keseimbangan antara otak kanan yang bersifat parsial dan emosional dengan otak belahan kiri yang bermuatan eksakta dan logika.

Inti dari seni adalah 1) ciptaan manusia, 2) dibuat atas kesadaran hidup bermasyarakat serta memiliki konteks dan implikasi sosial, 3) memiliki nilai-nilai keindahan dalam arti luas dan nilai-nilai luhur lainnya yang dapat menunjang kualitas ragam kehidupan manusia, dan 4) merekayasa benda jadi, gambar/bentuk, tata letak, warna serta gagasan/ide, dengan kata lain membuat sesuatu menjadi menarik, menyenangkan serta mengagumkan.

Gambar adalah salah satu cabang seni rupa, sebagai bahasa rupa kehadirannya dewasa ini makin banyak dibutuhkan baik di media cetak, media elektronik seperti TV maupun pada program komputer. Sentuhan estetis melekat erat pada produk-produk benda pakai, industri, bangunan dan lainnya. Seni rupa juga terkait erat dengan kehidupan sosial, sains dan teknologi. Inti dari peranan seni rupa dalam teknologi adalah desain. Melalui desain suatu

produk tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memiliki nilai luas, seperti pertambahan nilai ekonomis dan prestise.

De Francesco (1958) menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara lain membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Kesadaran atas keterkaitan seni rupa dalam berbagai ragam dan corak kehidupan manusia masa lalu, kini dan diramal akan semakin meluas peranannya pada masa depan. Atas dasar itu, maka pendidikan seni rupa sebagai produk budaya perlu diwariskan dari generasi ke generasi untuk dikembangkan sesuai kemajuan zamannya melalui kemampuan adaptif dan kreatif sebagai salah satu ciri utama pendidikan seni rupa.

### **3. Materi Pelatihan Kebutuhan Pendidikan Seni Rupa**

Menyadari pentingnya kontribusi pendidikan seni bagi masa depan siswa, maka perlu mendapat perhatian penting dari para guru. Untuk itu dipilihlah pemberian pelatihan bagi guru-guru SD, baik pembekalan materi teoritis maupun praktik. Alasan pentingnya pelatihan bagi guru-guru SD adalah; a) Tingkat pemahaman guru terhadap pendidikan seni rupa pada jenjang SD sangat mempengaruhi perkembangan seni rupa anak pada masa depan. b) Pembelajaran seni rupa di SD menuntut pemberian perlakuan berdasarkan tahap-tahap perkembangan usia anak dalam berkarya seni. c) Guru pendidikan seni di SD bukanlah guru bidang studi, oleh karena itu guru-guru SD perlu dibekali kemampuan dasar pendidikan seni rupa, dan d) Guru cenderung mengambil jalan pintas dalam pendidikan seni rupa, seperti menyuruh siswa membuat gambar seperti contoh, menggambar bebas, dan pembelajaran menitikberatkan pada produk karya seni, dari yang seharusnya lebih menekankan pada proses berkarya seni.

#### **a. Unsur-Unsur Karya Seni Rupa**

Untuk memahami pendidikan seni, perlu dijelaskan unsur-unsur yang membangun karya seni rupa. Unsur yang membangun pohon adalah akar, batang, dahan, ranting, bunga, buah, dan daun. Sedangkan unsur yang membangun karya seni rupa adalah; garis, bidang, warna, ruang dan tekstur.

Unsur garis adalah unsur utama dalam karya seni rupa. Tanpa garis, sebetulnya tidak ada karya seni rupa. Garis dapat berfungsi sebagai penghubung dua titik menjadi sumbu penyilang atau pembatas bidang. Dari perpaduan ujung garis satu ke ujung garis berikutnya akan terciptalah sebuah bentuk. Garis yang mencipta bentuk dan melingkup bidang disebut kontur. Bidang dapat terbentuk setelah dibatasi garis kontur. Misalnya bidang segi tiga, lingkaran, bujursangkar, dan seterusnya. Warna merupakan unsur yang secara langsung dapat menyentuh perasaan. Kita dapat menangkap keindahan polesan warna pada sebuah lukisan, sekalipun lukisan tersebut bersifat abstrak. Ruang adalah unsur yang dapat

memanipulatif, seperti kedalaman ruang tiga dimensi, kesan jarak jauh-dekat secara perspektif. Sedangkan tekstur adalah unsur yang mampu menunjukkan sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau benda. Seperti kesan permukaan yang licin, kesat, kusam, dan mengkilat.

#### b. Prinsip-Prinsip Karya Seni Rupa

Unsur-unsur karya seni rupa adalah elemen-elemen dasar untuk terciptanya sebuah karya seni rupa, lalu bagaimana menilai sebuah karya seni rupa yang baik? Terlebih dahulu kita harus mengetahui dan memahami prinsip-prinsip karya seni rupa, yaitu; kesatuan, keseimbangan, irama, penekanan, proporsi, dan keserasian.

Kesatuan dalam karya seni rupa terbentuknya berbagai unsur yang ada dalam karya seni yang kehadirannya satu dengan yang lainnya saling menunjang yang disusun dalam sebuah komposisi yang baik dan serasi. Keseimbangan dimaksudkan untuk menata proporsi kiri kanan, atas bawah sehingga dirasakan simetris. Irama dapat diciptakan atas dasar perbedaan ukuran, atas dasar penempatan atau susunan elemen-elemen objek yang ada dalam karya seni rupa. Penekanan atau aksentuasi merupakan bagian penting kehadirannya dalam karya seni rupa. Penekanan dapat dihadirkan dengan memberikan penonjolan lebih dari lainnya, melalui pencahayaan atau gelap terang, dan melalui detail bentuk yang penggarapannya sangat detail. Proporsi berkenaan dengan perbandingan antara elemen-elemen objek yang ada dalam karya seni tersebut. Misalnya proporsi tinggi orang sesuai dengan tinggi pintu rumah, tinggi meja ideal dengan tinggi kursi. Sedangkan keserasian digunakan untuk menyatakan beberapa unsur rupa dari berbagai bentuk yang berbeda. Keserasian dapat meliputi keserasian objek, warna, dan komposisi.

#### c. Karakteristik Seni Rupa Siswa SD

Pemahaman penting guru selanjutnya adalah memahami tipologi dan periodisasi karya seni rupa pada masa pra dan pasca SD. Pemahaman ini akan mendasari guru dalam menentukan materi dan strategi pembelajaran dengan tepat. Secara umum karya seni rupa anak bersifat ekspresif dan dinamis, dalam perwujudan pengungkapan yang kuat, jujur, langsung dan berangkat dari dalam diri siswa sendiri tanpa ditutup-tutupi, dan polos. Ciri ini menonjol pada anak usia 5 - 9 tahun. Dalam karya seninya mereka sering mengabaikan bentuk realis, adanya gerak dinamis, dan sering menggunakan warna-warna kontras dan menonjol. Menurut Kamaril dalam Pamadhi, dkk. (2008) ada empat aspek yang dapat digunakan dalam mengamati karya seni rupa anak, yakni: 1) aspek tipologi seni rupa anak, 2) aspek karakteristik seni rupa anak, 3) aspek priodesasi seni rupa anak, dan 4) aspek relevansi karakteristik seni rupa anak.

Dalam tipologi seni rupa anak ada tiga tipe, yakni tipe visual, tipe haptik, dan tipe campuran. Pada tipe visual kemampuan daya tangkap indrawi sangat menonjol sehingga anak mampu merekam objek aslinya termasuk proporsi, perspektif, perbandingan serta detailnya. Pada tipe haptik, pengungkapan suasana hati atau emosi sangat menonjol. Pada tipe

ini ada beberapa ciri khas karya seni rupa anak, seperti ciri X-Ray, rebahan, mata burung, realistik, dan tumpang tindih. Anak berpola X-Ray adalah bila gambarnya memperlihatkan apa yang dibayangkan digambarkan tembus pandang, seperti menggambarkan rumah akan tampak isi rumah, padahal ada dinding pembatas. Pola rebahan adalah semua objek harus digambar tegak lurus dengan dasar atau bidang tempat objek berpijak. Jika dasar berpijak objek miring, maka objek yang digambarkan, misalnya rumah atau orang, juga digambarkan miring. Pola perspektif mata burung adalah penggambaran objek seolah-olah anak pada ketinggian, dan semua objek digambar kecil-kecil. Pola realistik, biasanya ditampilkan anak ketika mereka mulai berpikir realistik. Hal ini terjadi saat mereka mulai berpikir realitas dalam perkembangan intelektualitasnya, dan pola realisme ini masih bersifat semu. Sedangkan pola tumpang tindih, adalah penggambaran objek secara berdempet, ada yang di depan dan ada yang di belakang secara bertumpuk. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran anak terhadap ruang dalam gambar.

#### d. Priodesasi Seni Rupa Anak

Menurut Lowenfeld dan Brittain dalam Pamadhi, dkk. (2008), klasifikasi priodesasi seni rupa anak adalah: Masa coreng mencoreng (2-4 tahun), pra bagan (4-7 tahun), awal realisme (9-12 tahun), naturalisme/pseudo naturalistic (12-14 tahun), dan masa dewasa/*the periode of decepcion* (14-17 tahun).

Pada usia 2-4 tahun anak mulai memiliki kesenangan mencoret-coret, lebih dimaksudkan untuk melatih gerak tangan dan jari sesuai perkembangan motoriknya. Anak baru tumbuh kesadarannya pada diri sendiri dan mulai mengontrol coretannya serta memberi nama sesuai apa yang digambarkannya. Orang dewasa sering tidak memahami apa yang digambar anak karena bentuknya hanya coretan berbentuk lingkaran. Orang tua yang mengetahui potensi anaknya dapat mengajak berkomunikasi tentang apa yang digambar anak, sehingga sekaligus dapat mengembangkan kemampuan linguistik dan penalaran anak.

Pada usia 4-7 tahun disebut masa pra bagan. Perkembangan visual anak mulai terarah dan menggambarkan objek-objek yang ada di sekitarnya. Perkembangan koordinasi psikomotorik mata dan tangan juga kognitif menjadi lebih maju. Pada usia ini gambar anak cenderung berbentuk geometri, objek tidak saling berhubungan satu dengan yang lain, penempatan objek dan ukuran bersifat subjektif.

Karya seni rupa masa bagan (7-9 tahun), konsep bentuk mulai berkembang. Gambar anak masih berkesan datar tidak memiliki kedalaman karena mereka belum memahami adanya kesan ruang. Pada usia ini anak cenderung menggambar dengan mengelilingi bidang kertas sehingga terkesan objeknya melayang, titik pijak menggunakan tepi bawah kertas. Gambar manusia sering diulang-ulang dan masih bersifat generalisasi.

Gambar anak pada usia 9-12 tahun (masa awal realisme) pemahaman perspektifnya mulai mendekati kenyataan, objek digambarkan mulai rinci dan cukup detail, namun belum menunjukkan gerak. Anak perempuan mulai menyenangi gambar bunga dan anak laki-laki menyenangi gambar kendaraan. Gambar manusia pada usia ini sudah dapat membedakan laki-laki dan perempuan, mampu membedakan jenis pakaian wanita dan laki-laki. Anak mulai menyadari objek gambar ada diantara langit dan tanah.

Pada rentang usia 12-14 tahun (masa naturalistik) anak mulai kritis, tidak hanya menilai karya orang lain, tetapi juga menilai karya sendiri. Anak akan merasa senang bila mampu berkarya memuaskan hatinya. Anak mulai memilih objek-objek yang menarik yang ada disekitarnya, kesadaran akan lingkungan makin menguat. Penafsiran anak terhadap manusia mulai makin baik, karena mereka telah menyadari proporsi tubuh manusia, adanya gerak, dan menggambarkan ekspresi wajah. Anak-anak juga menyukai gambar-gambar kartun.

Dengan memperhatikan dan memahami adanya karakteristik karya seni rupa anak yang berbeda sesuai perkembangan usianya, maka guru SD dapat memilih metode dan memberikan porsi materi yang sesuai sekaligus dapat mengapresiasi karya anak sesuai dengan perkembangan usianya.

**e. Pendidikan Seni Rupa sebagai Pendidikan Kreatif dan Produktif**

Proses kegiatan pembelajaran seni rupa berhubungan dengan proses kreatif dan produktivitas. Untuk meningkatkan kreativitas yang masih terpendam dalam diri siswa, menurut Wankat dan Oreovoc (1995) dapat dilakukan dengan; 1) Mendorong siswa untuk kreatif (*tell student to be creative*), 2) Mengajarkan kepada siswa beberapa metode untuk menjadi kreatif (*teach student some creativity method*), dan 3) Menerima ide-ide kreatif yang dihasilkan siswa (*accept the result of creative exercises*).

Strategi pembelajaran kreatif-produktif menurut Wena (2009), memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan siswa secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran.
- 2) Siswa didorong untuk menemukan/mengkonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti observasi, diskusi atau percobaan.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama.
- 4) Pada dasarnya untuk menjadi kreatif, seseorang harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias serta percaya diri.

Penerapan strategi kreatif-produktif sangat relevan digunakan dalam pembelajaran seni rupa, karena diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sekaligus juga untuk meningkatkan produktivitas. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran seni rupa, perlu dilandasi aspek

kreativitas dan emosi, karena kreativitas memiliki nilai konstruktif sedangkan emosi memiliki nilai ekspresi komunikasi. Kualitas karya seni siswa dapat dibangun melalui beberapa kiat, diantaranya dengan pemberian pengalaman langsung, melalui rangsangan verbal, benda-benda karya seni, melalui media audio visual, dan pengalaman pribadi. Guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya memberikan fokus pada penciptaan iklim belajar yang kondusif, menunjang terciptanya suasana yang akrab dan menyenangkan serta penerimaan atas pribadi siswa yang beraneka ragam, begitu juga terhadap corak karya dan gagasan-gagasan siswa yang bervariasi pula.

## SIMPULAN

Perkembangan kesenian khususnya pendidikan seni rupa di era global saat ini menuntut antisipatif terhadap situasi yang terjadi. Pengaruh budaya global tidak dapat dipungkiri lagi akan berpengaruh pada eksistensi kesenian. Seni rupa sebagai bagian dari kebudayaan memang selalu berkembang mengikuti arus perubahan zaman. Oleh karena itu dunia pendidikan harus mampu menyikapi perubahan itu, sehingga substansi kesenian, seni rupa khususnya bisa tetap dipertahankan.

Gambar sebagai bahasa rupa kehadirannya dewasa ini makin banyak dibutuhkan baik di media cetak, media elektronik seperti TV maupun pada program komputer. Sentuhan estetis melekat erat pada produk-produk benda pakai, industri, bangunan dan lainnya. Seni rupa juga terkait erat dengan kehidupan sosial, sains dan teknologi.

Pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara lain membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

## DAFTAR RUJUKAN

- ELN. (2010). Lulusan Siap Kerja dan Berwirausaha . Dalam harian Kompas, edisi Senin halaman 12, tanggal 11 Januari 2010.
- Kaufman, Roger and Fenwick W. English. (1979). Needs Assesment Concept and Aplication. New Jersey: Educational Technology Publications Englewood Cliffs, 07632.
- McConnell, John H. (2003). How to Identify Your Organization's Training Needs. A Practical Guide to Needs Analysis. Broadway, New York, NY 10019.
- Pamadhi, Hadjar, dkk. (2008). Pendidikan Seni di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarjo, Enday. (2004). Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa. Bandung: Jurusan Seni Rupa FPBS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wena, Made. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.