

## Stencil sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Kelas V di SDN Berbek Sidoarjo

### *Stencils as a Learning Media for Fine Arts Grade V at SDN Berbek Sidoarjo*

Ghaza Nur Faiz<sup>1</sup>, Aris Sutejo<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup>Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya

Email: [ghazawiharja@gmail.com](mailto:ghazawiharja@gmail.com)

---

#### Article History:

Received: 30 Oktober 2023

Revised: 30 November 2023

Accepted: 2 Desember 2023

**Keywords:** *boredom, educational media, interesting, fun, students*

**Abstract:** *Education plays a very important role in building character and improving the quality of the individual. It is inevitable that problems arise in the implementation of learning. One of the problems often encountered in the school environment is the boredom of the students in the classroom. To overcome this, the provision of interesting and enjoyable learning media is seen as a reasonable solution. Although the primary school age is a crucial period, it is necessary to consider how to provide learning materials that are interesting and fun so that students can more easily accept the material taught by the teacher. Through the design thinking research method, stencil is a media or technique that is often used in the application of art, this media was chosen as a learning media to introduce students to stencil and aims as a form of their expression in pouring their creativity into a learning about art.*

---

#### Abstrak

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan meningkatkan kualitas individu. Pada implementasi pembelajaran, masalah seringkali muncul sebagai hal yang tidak bisa dihindari. Salah satu masalah yang umumnya dihadapi di lingkungan sekolah adalah kejenuhan siswa di dalam kelas. Untuk mengatasi hal ini, memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dianggap sebagai solusi yang masuk akal. Meskipun usia sekolah dasar merupakan periode yang krusial, perlu dipertimbangkan bagaimana menyampaikan materi pembelajaran agar menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru. Melalui metode penelitian Design Thinking, Stencil merupakan media atau teknik yang seringkali digunakan pada pengaplikasian seni, media ini dipilih sebagai media pembelajaran guna mengenalkan siswa terhadap stencil dan bertujuan sebagai bentuk ekspresi mereka dalam dituangkannya kreativitas mereka kedalam sebuah pembelajaran tentang seni rupa.

**Kata Kunci:** kejenuhan, media ajar, menarik, menyenangkan, siswa.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kecerdasan bangsa dan meningkatkan kualitas individu. Salah satu tujuan pendidikan adalah peningkatan mutu, yang mencakup pencapaian hasil belajar siswa di atas standar yang telah ditetapkan. Sekolah dasar, sebagai tahap awal pendidikan formal selama enam tahun, memberikan pembelajaran tentang pengembangan karakter siswa, yang mencakup aspek-aspek seperti pola pikir dan perilaku yang menjadi ciri khas individu. Proses pembelajaran di tingkat pendidikan dasar memungkinkan siswa untuk secara tidak langsung mengembangkan kebiasaan mereka dalam memahami dan menerapkan petunjuk dari guru. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan secara cermat penyampaian materi ajar agar tujuan dan harapan dapat dicapai secara optimal.

---

\* Ghaza Nur Faiz, [ghazawiharja@gmail.com](mailto:ghazawiharja@gmail.com)

Sebagai ilmu, seni rupa menjadi bagian dari kurikulum yang diajarkan kepada murid-murid di sekolah dasar. Pendidikan seni rupa adalah terminologi yang cukup baru dalam konteks pendidikan, menggantikan istilah "pelajaran menggambar" yang sebelumnya umum digunakan. Perubahan ini bertujuan untuk mengakui dan memperkenalkan aspek-aspek seni rupa lainnya seperti memahat, mencetak, menempel, dan sebagainya. Oleh karena itu, diharapkan bahwa siswa-siswa sekolah dasar tidak hanya menerima pemahaman teoritis tentang seni rupa, tetapi juga melibatkan diri dalam praktik seni tersebut. Meskipun seni rupa dianggap sebagai mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan, tetapi terdapat beberapa permasalahan seperti kejenuhan, keluhan, dan masalah lainnya yang mungkin muncul selama pembelajaran di kelas.

Lokasi SDN Berbek Sidoarjo berada di Jl. Berbek 1 G No.1 Berbek, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo. Dalam perancangan materi pembelajaran, pembelajaran berfokus pada pengembangan kreativitas dan kerja sama tim. Stencil dipilih sebagai materi ajar karena dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dengan menerapkan komposisi bentuk dan warna, serta dapat dikerjakan secara berkelompok, sehingga meningkatkan interaksi aktif antar siswa.

Stencil merupakan jenis pembuatan cetakan yang memanfaatkan bagian dari material yang dapat ditembus dengan tinta. Teknik ini menggunakan bahan kertas dan sering disebut dengan teknik cetak sering (Anggraini, 2017:4). Dalam konteks ini, guru terlibat aktif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, menggunakan stencil sebagai alat untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Sasaran utama bukan hanya memberikan pemahaman seni rupa kepada siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan ekspresi dan kemampuan kolaborasi selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi stencil sebagai media pembelajaran seni rupa siswa di SDN Berbek Sidoarjo bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan merangsang kreativitas siswa.

## **METODE DAN MATERI KEGIATAN**

Metode perancangan yang digunakan untuk membuat stencil sebagai media pembelajaran seni rupa kelas V di SDN Berbek Sidoarjo ini menggunakan *design thinking* David Keeley. *Design thinking* adalah suatu metodologi desain untuk mengatasi masalah dengan cara memahami kebutuhan manusia yang terlibat dari segi perancangan tatap muka, terdapat lima tahap *design Thinking* yaitu, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* (Ayu, 2023:70). *Design thinking* merupakan suatu pendekatan inovatif dalam memecahkan masalah dan merancang solusi yang berfokus pada kebutuhan pengguna.

Menggunakan metode *design thinking*, solusi yang tervalidasi dapat terbentuk karena melalui setiap prosesnya dapat diketahui apa yang menjadi most pain (permasalahan terberat) dan most gain (keinginan terbesar) dari customer akan permasalahan yang dialami (Awaluddin, 2022:4), maka dari itu *design thinking* dipilih sebagai metode dalam pemecahan masalah ataupun penentu keputusan pada kegiatan ini. Menurut David Kelley dan Tom Kelley *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*.

## HASIL

Dalam proses berbasis *design thinking*, terdapat 5 langkah yang harus dijalani secara berurutan. Hal ini dilakukan agar setiap langkah dapat dilakukan dengan optimal sebagai berikut:

### 1. *Emphatize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan kepada siswa kelas V di SDN Berbek. Untuk berkomunikasi langsung dengan siswa kelas V SDN Berbek Sidoarjo, pada tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan data lapangan dan mendapatkan informasi seputar pengalaman siswa.

### 2. *Define*

Pengumpulan data dan informasi yang didapat dilapangan, baik melalui siswa maupun guru. Dengan data ini kami bisa mengetahui bagaimana kesimpulan permasalahan yang ada di dalam kelas. Dalam pembelajaran mata pelajaran seni rupa yang seharusnya menarik dan menyenangkan, terdapat suatu masalah yang timbul yaitu kejenuhan siswa terhadap pembelajaran seni rupa dikarenakan pemberian materi yang monoton dari segi teori maupun praktek.

### 3. *Ideate*

Pada tahap ideate semua data yang telah dikumpulkan pada tahap define menjadi acuan dari brainstorming yang akan dilakukan sebagai pemecahan masalah. Pencarian model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan poin utama dari pembahasan ini, sehingga bagaimana fokus permasalahan yang ditemukan dapat diberikan solusi yang tepat, yang pada hasilnya akan diterapkan menjadi suatu prototype.

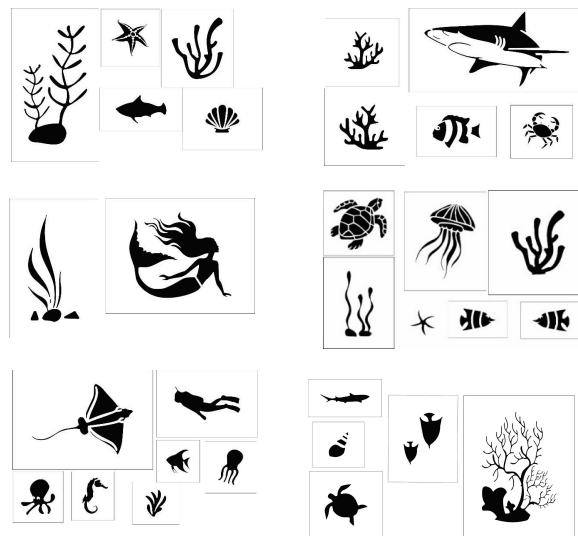
Stencil dipilih menjadi media pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa. Siswa kelas V dipilih karena dirasa adanya kesinambungan komunikasi seperti pemberian brief dan hasil yang dikerjakan dari brief tersebut. Tentunya pembelajaran akan dilakukan oleh siswa di dalam kelas secara berkelompok sesuai permasalahan yang di analisis pada

tahap ideate.

#### 4. *Prototype*

Setelah melalui tahap ideate telah ditemukan solusi yang meliputi perancangan materi yang akan diberikan. Stencil merupakan sebuah teknik atau media yang diaplikasikan dengan pemberian pigmen atau warna diatas media yang melalui klise gambar terlebih dahulu.

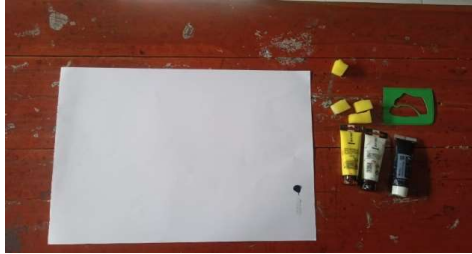
Desain disiapkan dengan berbagai opsi pilihan, dan siswa tidak diwajibkan untuk menggunakan semua objek stencil. Mereka diberikan kebebasan untuk menggunakan beberapa objek atau melakukan repetisi objek sesuai keinginan. Keputusan mengenai objek diambil bersama-sama oleh kelompok siswa, menciptakan koordinasi dan komunikasi di dalam kelompok. Begitupun dengan pemilihan warna, Karakter dikuatkan dengan warna agar emosi yang hadir muncul sesuai suasana yang terbangun (Paksi, 2021:97). Karenanya, siswa juga memiliki keleluasaan untuk memilih warna agar karya yang dihasilkan benar-benar ekspresif. Seni adalah cara orang untuk menunjukkan apa yang dirasakan dan apa yang dipikirkan karena karya yang dibuat oleh seniman secara signifikan mempengaruhi perasaan pada saat karya seni diciptakan, sehingga dapat merangsang kreativitas individu masing-masing, dan menghasilkan karya yang berbeda menurut ekspresi yang mereka tuangkan (Aprisela, 2022:40)



**Gambar 1.** Desain Stencil

Hal yang sangat ditekankan dalam penyelenggaraan kegiatan ini adalah penggunaan alat dan bahan. Keamanan dan efisiensi juga menjadi aspek utama dalam

pelaksanaan kegiatan ini, dengan memilih peralatan atau perlengkapan yang mudah diaplikasikan dan aman untuk anak-anak sebagai opsi terbaik untuk memastikan keamanan dan kelancaran kegiatan.



**Gambar 2.** Kertas sebagai Media Utama



**Gambar 3.** Spons sebagai Media Pengaplikasian Cat



**Gambar 4.** Kertas yang Sudah Dipotong sesuai Pola



**Gambar 5.** Akrilik Waterbased

### 5. *Testing*

Pelaksanaan kegiatan ini memiliki durasi tiga minggu yang tidak berlangsung secara bersambung, hal ini disebabkan oleh konfirmasi perubahan jadwal dari pihak sekolah. Perubahan ini mempengaruhi rencana awal terkait penerapan stencil sebagai media pembelajaran seni rupa kelas V di SDN Berbek Sidoarjo.

Segmen target	Waktu Pelaksanaan	Tempat pelaksanaan
Siswa kelas V A	Sabtu, 28 Oktober 2023	Ruang kelas V A SDN Berbek
Siswa kelas V B	Sabtu, 4 November 2023	Ruang kelas V B SDN Berbek
Siswa Kelas V C	Sabtu, 18 November 2023	Ruang kelas V C SDN Berbek

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran seni rupa kelas V SDN Berbek Sidoarjo memberikan hasil terciptanya karya stencil yang memiliki karakteristik berbeda, ini dapat menggambarkan bagaimana mereka mengekspresikan angan-angan mereka menggunakan stencil sebagai pembelajaran seni rupa ini.



**Gambar 6.** Pemberian *Brief* kepada Siswa



**Gambar 7.** Siswa Berfoto Dengan Karya Mereka yang Memiliki Komposisi yang Berbeda



**Gambar 8.** Hasil Karya Siswa yang Dikerjakan secara Berkelompok

## DISKUSI

Penerapan stencil sebagai alat pembelajaran seni rupa di kelas V SDN Berbek Sidoarjo secara erat terkait dengan upaya pengembangan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Kegiatan ini menjadi peluang bagi penulis untuk ikut serta dalam meningkatkan progres pembelajaran di SDN Berbek Sidoarjo, serta sebagai implementasi dari perancangan melalui metode Design Thinking sebagai panduan untuk mengatasi masalah di dalam ruang kelas. Dengan menerapkan metode Design Thinking, media pembelajaran dirancang secara cermat untuk memberikan solusi dan merangsang kreativitas serta kebebasan berekspresi siswa kelas V di SDN Berbek Sidoarjo. Selain itu, pentingnya komunikasi dan kerja sama tim ditekankan untuk membentuk siswa dengan kemampuan komunikasi kelompok yang unggul. Oleh karena itu, penulis memiliki kesempatan untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang diadakan, terutama dengan memanfaatkan stencil sebagai media pembelajaran seni rupa di kelas V SDN Berbek Sidoarjo, yang pada akhirnya memberikan kontribusi positif pada waktu pembelajaran seni rupa di SDN Berbek Sidoarjo.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, Stencil sebagai media pembelajaran seni rupa di SDN Berbek Sidoarjo sukses dalam menghasilkan karya kreatif dari siswa menggunakan teknik stencil. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa memilih warna yang cerah dalam pengerjaan karya

stencil. Kebebasan berkekspresi merupakan hal yang penting guna menguatkan karakter dan kreativitas siswa sekolah dasar.

### **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn., sebagai dosen pembimbing. Serta, kami juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Zainul Abidin, S.T., yang menjabat sebagai kepala desa di Desa Berbek. Penghargaan juga kami sampaikan kepada semua guru dan anggota staf di SDN Berbek Sidoarjo, dan seluruh komunitas di Desa Berbek, Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo, yang telah memberikan dukungan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Anggraini, F. Ibu Dan Anak Dalam Karya Grafis Stencil Print. Universitas Negeri Padang. Artikel Penelitian. (2017). <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/serupa/article/view/8312>
- Aprisela, J. & Rajudin. Lumbung Padi Kerinci Sebagai Objek Penciptaan Karya Seni Grafis Gaya Surrealis. V-ART: JOURNAL OF FINE ART, 2(1), 36-42. (2022).
- Awaluddin, M., Afwani, R., Irmawati, B. Sistem Informasi Parenting Menggunakan Metode Design Thinking dan Personal Extreme Programming. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi. 8(2), 414-426. (2022).
- Ayu, Tri B., Wijaya N. Penerapan Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. 2nd MDP Student Conference 2023. 2(1), 68-75. (2023).
- Fajar Paksi, D. N. Warna dalam Dunia Visual. IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru, 12(2), 90–97. (2021).