

## KREATIVITAS DAN KRITIS DALAM PENDIDIKAN SENI DI SEKOLAH DAN KELUARGA

Ance Juliet Panggabean

Program Doktor Pendidikan Seni Universitas Negeri Semarang  
ancepanggabean@students.unnes.ac.id

---

### Abstract

---

Current developments in technology and art have an impact on creativity and critical thinking which has brought major changes to arts education. The new paradigm includes the integration of technology in the arts curriculum, as well as the use of new media for artistic expression and creative learning. A holistic approach to artistic values also makes this paradigm encourage art teaching that considers environmental impacts, as well as promoting awareness of environmental issues through works of art. Arts education remains sustainable over a long period of time, without destroying the environment so that it can continue to offer a good artistic life for every individual. Assessment of artistic creativity in a learning context is an assessment that accommodates process and outcome aspects. Evaluation of arts education in assessing learning as creative education. The teacher's task is to assess student creativity starting from the learning process to the learning outcomes, because creativity is a process that is inherently related to reflection on a person's self-development process.

#### Info Artikel

Diterima :  
Tgl 11 Juni 2024  
Revisi :  
Tgl 17 Juni 2024  
Terbit :  
Tgl 21 Juni 2024

#### Key words:

Creativity,  
Criticality,  
Paradigm, Art  
Education

#### Kata Kunci:

Kreativitas, Kritis,  
Paradigma,  
Pendidikan Seni

#### Corresponding

Author :  
Ance Juliet  
Panggabean  
ancepanggabean@students.unnes.ac.id

---

### Abstrak

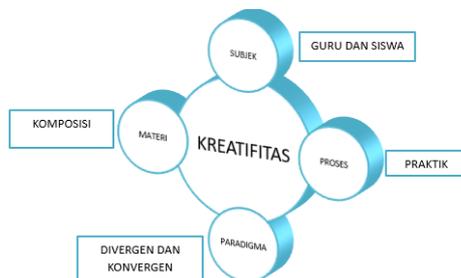
---

Perkembangan Teknologi dan Seni saat ini berdampak kepada kreativitas dan pemikiran kritis yang membawa perubahan besar dalam pendidikan seni. Paradigma baru mencakup integrasi teknologi dalam kurikulum seni, serta pemanfaatan media baru untuk ekspresi artistik dan pembelajaran kreatif. Pendekatan nilai seni secara holistic juga menjadikan paradigma ini mendorong pengajaran seni yang mempertimbangkan dampak lingkungan, serta mempromosikan kesadaran akan isu-isu lingkungan melalui karya seni. Pendidikan seni tetap bertahan dalam jangka waktu yang panjang, tanpa merusak lingkungan sehingga bisa tetap menawarkan kehidupan berkesenian yang baik bagi setiap individu. Penilaian kreativitas seni dalam konteks pembelajaran yaitu penilaian yang mengakomodasi aspek proses dan hasil. Evaluasi pendidikan seni dalam penilaian pembelajaran sebagai pendidikan kreatif. Tugas guru menilai kreatifitas siswa mulai dari proses belajar hingga hasil pembelajarannya, karena kreatifitas adalah proses yang secara inheren terkait dengan refleksi atas proses pengembangan diri seseorang.

### PENDAHULUAN

Merujuk pada Rohidi (2014) budaya kreatif tidak dapat diturunkan atau diwariskan secara genetis dari orang tua kepada anaknya, melainkan hanya bisa diwariskan secara kultural melalui penanaman dan pembiasaan berperilaku kreatif. Pendidikan seni menjadi sarana yang terbaik untuk mewariskan budaya kreatif yang beriman dan bertaqwa, memiliki kejujuran dan integritas, kepedulian sosial, kerendahan hati dan kedermawanan, kesabaran dan ketabahan, keadilan sosial, kebijaksanaan dan berpikir kritis, respek dan toleransi, empati dan kasih sayang, yang perlu ditanamkan dalam Pendidikan Seni supaya menjadi karakter dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan seni menjadi sarana yang terbaik untuk mewariskan budaya kreatif untuk semua individu

memiliki kesempatan untuk terlibat dalam pendidikan seni tanpa hambatan. Dari seseorang ke orang lain, dari satu kelompok masyarakat ke kelompok masyarakat lainnya, dari satu generasi ke generasi penerus.<sup>1</sup>



Gambar 1. Pendidikan seni menjadi sarana yang terbaik untuk mewariskan budaya kreatif.

Perkembangan Teknologi dan Seni saat ini juga berdampak kepada kreativitas dan pemikiran kritis yang membawa perubahan besar dalam pendidikan seni. Mu;ya (2019), sudah barang tentu paradigma baru mencakup integrasi teknologi dalam kurikulum seni, serta pemanfaatan media baru untuk ekspresi artistik dan pembelajaran kreatif. Saat sekarang, disebut dengan era digitalisasi atau yang disebut sebagai era teknologi yang telah mengalami transformasi ekstensif dalam gaya belajar dan hubungan sosial. Selain itu, kerjasama, menggunakan pengetahuan dalam memecahkan masalah yang kompleks, mudah beradaptasi dengan kondisi baru, menciptakan solusi dan pengetahuan. Berpikir kritis dan kreatif merupakan faktor yang diperlukan dalam proses kreativitas melalui penggunaan teknologi yang canggih dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan, berkreasi, menganalisis, mengelola, menyimpan, dan mentransfer informasi.<sup>2</sup>(Mu;ya, 2019),

Kreativitas mengandung arti kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikan sesuatu yang baru. Kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep yang baru, dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru.<sup>3</sup>(Cony R. Semiawan, 2009).

Dalam Kamus Besar ilmu Pengetahuan, kata kreativitas diartikan kepada dua hal berikut:

1. Kemampuan daya cipta untuk mencetuskan gagasan yang asli dan mampu menghasilkan karya-karya yang sesuai dan dapat dikembangkan secara utuh.
2. Kemampuan memecahkan masalah dengan memberikan solusi baru, orisinal, dan imajinatif terhadap masalah holistic, filosofis, estetis atau lainnya.

Menurut Sugiarto (2019) dalam bukunya yang berjudul kreativitas, seni dan pembelajarannya menjelaskan bahwa kreatifitas adalah setiap tindakan, ide, atau produk yang mengubah domain yang ada menjadi domain baru.

Dalam konsep kreativitas kebaruan yang dihasilkan dalam sebuah aktifitas manusia. Dalam kreativitas mengandung unsur kebaruan. Kebaruan yang dimaksud adalah benar-benar baru sama sekali, berbeda dari yang lainnya, atau juga merupakan modifikasi dari yang telah ada sehingga menjadi tampak lebih baru. Lanjutnya, sugiarto menambahkan bahwa, kreatifitas dapat saja muncul dalam dimensi gagasan, tindakan dan produk.<sup>4</sup> (Eko Sugiarto, 2019).

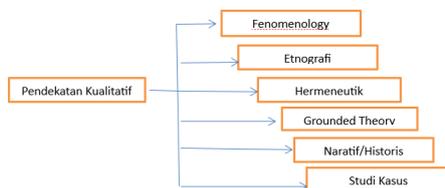
Riyanti (2019), menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan alami yang dimiliki oleh setiap Individu dalam menghasilkan kebaruan. Kebaruan dalam hal ini adalah nilai baru baik berupa produk, gagasan praktis maupun ide.<sup>5</sup> Sedangkan Munandar (2004), hal utama kreativitas bagi manusia adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal yang luar biasa yang menghasilkan solusi baru/konsep baru yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, keaslian berpikir.<sup>6</sup>

Kreativitas adalah keniscayaan abad ke 21 yang harus ditanamkan, dipupuk, dikembangkan dan ditransmisikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pendidikan sebagai sarananya. Pendidikan dipandang sebagai cara yang paling efektif dalam mengakomodasi dan mentransmisikan kreatif manusia. Untuk itu, bagaimana menempatkan kreativitas dan kritis sebagai inti dari pendidikan seni dalam kurikulum yang menekankan eksplorasi, inovasi, dan pemecahan masalah kreatif di tengah fenomena perubahan kurikulum pendidikan seni? Untuk itu, sebagai sebuah proses daya cipta, kreativitas memiliki semacam indikator yang mencirikananya dalam perilaku kreatif.<sup>7</sup> (Theofilus Acai Ndorang, 2022).

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan-pendekatan penelitian dalam kualitatif ada beberapa macam diantaranya adalah fenomenology, etnografi, hermeneutik, grounded theory, naratif/historis, dan studi kasus. (1) Fenomenology; pendekatan ini berusaha untuk mengungkap, mempelajari serta memahami fenomena dan konteksnya yang khas dan uni dialami oleh individu hingga tataran keyakinan individu yang bersangkutan. Martin Heidegger mengembangkan pendekatan ini bertujuan untuk memahami atau mempelajari pengalaman hidup manusia, mencari hakikat atau esensi dari pengalaman dan sasarannya adalah untuk memahami pengalaman sebagaimana disadari. (2) Etnografi; pendekatan ini fokus pada riset sosial (budaya dan bahasa), Menurut Creswell (2008: 473) "Etnographic designs are qualitative research procedures for describing, analyzing, and interpreting a culture-sharing group's shared patterns of behavior, beliefs, and language that develop over time". (3) Hermeneutik; "Hermeneutics as the methodology of interpretation can provide guidance for solving problems of interpretation of human actions, texts and other meaningful material by offering a toolbox based on solid empirical evidence"<sup>8</sup>

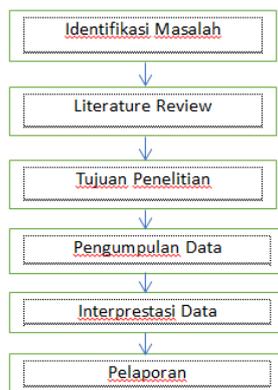
Ramberg & Gjesdal (2014). Penafsiran untuk mengerti dan memahami arti terdalam dari informasi yang disampaikan oleh partisipan, hermeneutika juga mensyaratkan pemahaman konteks yang benar sehingga arti asli dapat terungkap dengan jelas dan benar, asumsi hermeneutika bahwa semua ilmu dan kegiatan belajar bersifat empiris.<sup>9</sup>



Gambar 2. Pendekatan Penelitian Kualitatif  
(Sumber: Creswell, 2008)

Menurut Sekaran (2017:109) "Desain Penelitian (research design) adalah rencana untuk pengumpulan, pengukuran, dan analisis data, berdasarkan pertanyaan penelitian dari studi. Ada tiga jenis utama desain untuk penelitian yang dilakukan melalui : pengumpulan data, pengukuran, dan analisis. Jenis masalah penelitian yang dihadapi akan menentukan desain penelitian dan bukan sebaliknya. Fase desain studi menentukan alat mana yang akan digunakan dan bagaimana alat itu digunakan."<sup>10</sup>

Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif yaitu "data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung" (Hadi, 2015: 91). Sementara itu, (Muhadjir, 1998:29) menambahkan bahwa data kualitatif yaitu, "data yang disajikan dalam bentuk kata-kata verbal bukan dalam bentuk angka". Jadi, data kualitatif adalah data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung dan biasanya data dalam bentuk kata-kata verbal bukan dalam bentuk angka. Adapun yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum dari objek penelitian.<sup>12</sup>



### Gambar 3. Tahapan Penelitian Kualitatif.

(Sumber: Muhadjir, 1998)

Data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif yaitu "data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung" (Hadi, 2015: 91). Sementara itu, (Muhadjir, 1998:29) menambahkan bahwa data kualitatif yaitu, "data yang disajikan dalam bentuk kata-kata verbal bukan dalam bentuk angka". Jadi, data kualitatif adalah data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung dan biasanya data dalam bentuk kata-kata verbal bukan dalam bentuk angka.<sup>13</sup> Adapun yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini yaitu gambaran umum dari objek penelitian, yang meliputi : gambaran umum terkait Kreativitas dan kritis dalam pendidikan seni di sekolah dan keluarga.

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan yaitu sumber data yaitu data primer dan data sekunder. a. Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru, Orang tua, dan Peneliti. b. Sumber data sekunder, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah Buku, Jurnal, Foto, Video, website.

Ada beberapa metode dalam mengumpulkan/mendapatkan data primer antara lain:

a. Metode Interview/wawancara Interview adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Menurut Supardi metode wawancara adalah "proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan, dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan". Wawancara pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan seorang peneliti untuk memperoleh pemahaman secara holistik mengenai pandangan atau perspektif (inner perspectives) seseorang terhadap isu, tema atau topik tertentu. Subyek (responden) adalah orang yang paling tau tentang dirinya sendiri. Apa yang dinyatakan oleh subyek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur. wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabanpun telah disiapkan. Sedangkan wawancara Tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk

pengumpulan data. Dari beberapa defenisi dan penjelasan diatas dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain : 1) Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam metode survei yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada responden atau subjek penelitian; 2) Teknik wawancara dilakukan jika peneliti memerlukan komunikasi atau hubungan dengan responden; 3) Data yang dikumpulkan umumnya berupa masalah tertentu yang bersifat kompleks, sensitif atau kontroversial, sehingga kemungkinan jika dilakukan dengan kuesioner akan kurang memperoleh tanggapan responden.

b. Metode Observasi Obrservasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Disamping wawancara, penelitian juga melakukan metode observasi. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematik terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian. Menurut Supardi "Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki". Observasi dilakukan menurut prosedur dan aturan tertentu sehingga dapat diulangi kembali oleh peneliti dan hasil observasi memberikan kemungkinan untuk ditafsirkan secara ilmiah.

c. Metode Kuesioner Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden. Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban atau respon sesuai dengan persepsinya. Kuisioner adalah usaha mengumpulkan informasi dengan menyampaikan sejumlah pertanyaan secara tertulis, untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Kreatifitas Menurut J.P. Guilford (1967)**

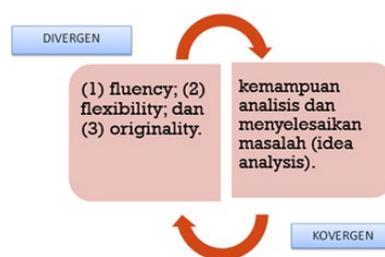
Kreativitas umumnya dimaknai sebagai sebuah kemampuan untuk menciptakan (to create). Dalam konteks yang lebih luas kreativitas dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk merespon masalah, ide, dan berpikir dengan cepat. J.P. Guilford menekankan kreativitas pada keberanian untuk menampilkan ide-ide yang berbeda. Nilai dalam pembelajaran musik dapat diabstraksi melalui elemen-elemen di dalamnya. Elemen-elemen tersebut

terbagi atas dua: (1) elemen utama; (2) elemen pendamping. Elemen utama terdiri dari melodi, harmoni, bentuk, dan struktur musik. Elemen pendamping berhubungan dengan simbol-simbol ekspresif seperti: tempo, dinamika, dan cara menginterpretasikan sebuah karya musik.

### Implikasi Teori Guilford

Implikasi teori Guilford dalam bidang pendidikan adalah dalam bidang pengukuran kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu ciri dari perilaku yang inteligen karena kreativitas juga merupakan manifestasi dari suatu proses kognitif. Guilford (1967) mengukur berpikir divergen dengan menggunakan format tes yang pada umumnya menurut subjek untuk berespon terhadap banyak stimulus (rangsangan), masing-masing mengukur komponen khusus dari struktur intelek.<sup>14</sup>

Pola pikir divergen berhubungan dengan pola berpikir yang selalu mencari ide-ide baru atau idea generation (Tan et al., 2018).<sup>15</sup> Pola berpikir ini selalu dikaitkan dengan kreativitas. Melalui studi kognitifnya, Guilford memfokuskan kreativitas pada pola berpikir divergen (McCrae, 1987).<sup>16</sup> Guilford menambahkan berpikir divergen mengarah kepada kemampuan untuk menghasilkan ide dengan menggabungkan berbagai jenis informasi dengan cara yang baru (Madore et al., 2016).<sup>17</sup> Guilford menawarkan tiga aspek pokok dalam pola berpikir divergen: (1) fluency; (2) flexibility; dan (3) originality. "Efektivitas pemikiran divergen menunjukkan kombinasi pengetahuan, ingatan yang baik, dan kelancaran dalam hubungan antara sensorik dan informasi semantik, serta kekayaan ide, imajinasi, dan fantasi" (Carayannis, 2013).<sup>18</sup> Sedangkan pemikiran konvergen dikaitkan dengan kemampuan analisis dan menyelesaikan masalah (idea analysis). Keduanya memiliki modal yang kuat dalam usaha untuk melakukan inovasi.



Gambar 4. Berpikir Divergen dan Konvergen dalam Musik  
(sumber: Riyan, 2020)

### Pola Berpikir Divergen

Karakteristik cara berpikir divergen ditandai dengan kemampuan memberikan ide-ide dan solusi dalam setiap persoalan. Orang dengan kemampuan ini akan memiliki gagasan secara spontan. Orang-orang dengan

kemampuan ini biasa melakukan brainstorming dan menuliskan apa yang ada dibenaknya. Umumnya mereka yang berpikir divergen selalu memiliki rasa ingin tahu yang besar, berani mengambil resiko, dan kegigihan yang kuat. Pola berpikir divergen umumnya dimiliki juga oleh seniman dan musisi, terutama dalam menyusun karya musik. Pola berpikir divergen sangat dibutuhkan bagi bidang sains, teknologi, dan seni budaya.

### **Pola Berpikir Konvergen**

Pola berpikir konvergen juga terdapat dalam pendidikan musik, umumnya pada pembelajaran musik. Berpikir konvergen lebih mengutamakan penyelesaian masalah dan mencari solusi. Pola berpikir yang logis, cepat, akurat, identifikasi fakta menjadi kunci pola pikir ini—mengarah pada sebuah konsep berpikir yang positivistik. Memainkan sebuah karya musik umumnya membutuhkan pola berpikir ini. Akurasi nada, teknik tinggi, interpretasi, dan kecepatan dalam menerjemahkan notasi adalah beberapa hal yang ditemui dalam musik. Seseorang yang membawakan karya musik akan membutuhkan teknik dan hafalan yang tinggi.

### **Proses Kreatif**

Proses kreatif dari musik membutuhkan ide-ide segar dan mengaktualisasikannya dalam bunyi yang konkret. Menciptakan sebuah karya musik membutuhkan tahapan yang panjang dan kompleks. Sementara dalam konteks pendidikan musik, pola berpikir ini umumnya dipakai oleh guru-guru musik untuk memancing peserta didik berpikir kreatif.



Gambar 5. Pemikiran Pola Kognitif Divergen

Sumber: (bagan pribadi)



Gambar 6. Pemikiran Pola Kognitif Konvergen

Sumber: (bagan pribadi)

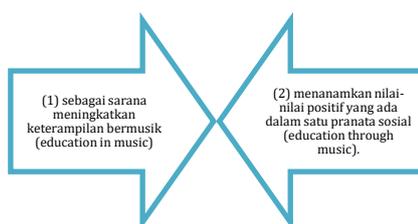
### Kerangka Operasional Kreativitas Aspek Pemikiran Divergen Dan Konvergen

Dalam pembelajaran musik yang mengutamakan kreativitas aspek pemikiran divergen dan konvergen perlu di terjemahkan dalam kerangka operasional. Kerangka ini akan memandu aktivitas pembelajaran musik di kelas. Ukuran keberhasilan pola berpikir divergen ditandai dengan seberapa jauh peserta didik melakukan tahapan-tahapan kreasi musik, sedangkan pola konvergen berpegangan pada hasil yang nyata.

#### Musik dalam Konteks Pendidikan

Musik merupakan hasil dari pemikiran dan proses kreatif. Karya musik diciptakan melalui ide-ide baru kepada penikmatnya. Dalam konteks pendidikan musik, kreativitas merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran musik. Strategi pembelajaran didasarkan pada pemikiran untuk memancing peserta didik menumbuhkan ide-ide (divergen) dan mencari solusi (konvergen).

Pendidikan musik setidaknya dibagi dalam dua pemikiran :

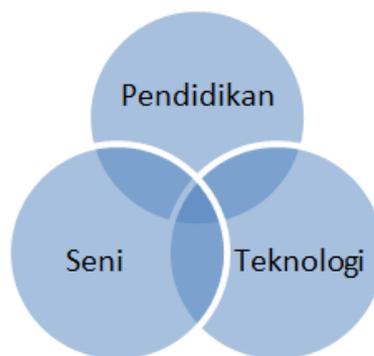


Gambar 7. Upaya untuk mewujudkan keduanya didukung oleh satu pemikiran, yakni kreativitas

## 2. Perkembangan Teknologi dan Seni

Pendidikan seni merupakan bagian yang terpisahkan dalam sistem kebudayaan. Seiring dengan pemenuhan kebutuhan estetik atau kebutuhan integrative dibarengi dengan perkembangan akses sumber daya alam fisik, sosial budaya, termasuk perkembangan teknologi serta perubahan-perubahan, tentunya turut membentuk

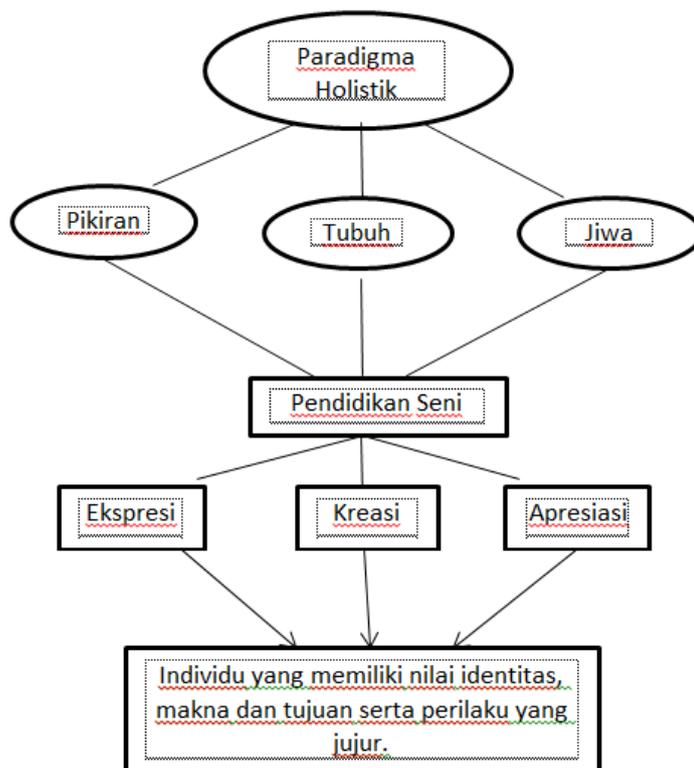
perubahan perilaku dan pola perilaku masyarakat. (Sugiarto dan Rohidi, 2021).<sup>19</sup> Dalam pendidikan seni, media pembelajaran seni unsur pertama yang menerima dampak teknologi, khususnya teknologi digital. Teknologi digital merambah sumber belajar seperti bentuk situs website, blog, dan e book, yang dapat diakses (open access) bagi semua orang melalui internet. Selain itu, teknologi digital juga berdampak terhadap perkembangan ruang kelas yang dapat berlangsung secara virtual atau on line atau daring, seperti zoom meeting, google classroom, social media live (Face Book, Instagram, Youtube), learning management system. Oleh karena pendidikan seni bersifat terbuka dan dinamis maka perubahan sosial yang cepat dan literasi teknologi baru mempengaruhi semua aspek dalam kehidupan. Pengaruh teknologi dalam pendidikan seni dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



Gambar 8. Pengaruh Teknologi Digital dalam Pendidikan Seni.  
(sumber: Sugiarto dan Rohidi, 2021).

### 3. Pendekatan Nilai Seni Secara Holistik

Menempatkan seni sebagai komponen integral dari pendidikan, yang tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis, empati, dan pemahaman diri. Paradigma holistik dalam praktik pendidikan seni dalam mengajar menempatkan seni untuk mampu menyediakan pengalaman dimana pikiran, tubuh dan jiwa bergabung guna membentuk individu yang nantinya memiliki peningkatan karakter kepribadian. Ciswiyati, 2020).<sup>20</sup> Nilai Seni dalam Pembelajaran Holistik dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 9. Pendekatan Nilai Seni Secara Holistik.  
(Sumber: Ciswiyati, 2020).

#### 4. Pendekatan Nilai Seni Secara Holistic

Menjadikan paradigma ini mendorong pengajaran seni yang mempertimbangkan dampak lingkungan, serta mempromosikan kesadaran akan isu-isu lingkungan melalui karya seni. Berkesinambungan dan Lingkungan artinya pendidikan seni tetap bertahan dalam jangka waktu yang panjang, tanpa merusak lingkungan sehingga bisa tetap menawarkan kehidupan berkesenian yang baik bagi setiap individu di muka bumi ini.

#### 5. Evaluasi Pendidikan Seni dan Tuga Guru.

Sugiarto (2019), menjelaskan persoalan menilai kreativitas dalam konteks pendidikan seni bukanlah perkara yang mudah. Dalam konteks pembelajaran guru perlu memastikan bahwa siswa telah menunjukkan kreativitasnya. Penilaian kreativitas seni dalam konteks pembelajaran yaitu penilaian yang mengakomodasi aspek proses dan hasil.<sup>21</sup> Evaluasi pendidikan seni dalam penilaian pembelajaran sebagai pendidikan kreatif. Tugas guru, guru dapat menilai kreatifitas siswa mulai dari proses belajar hingga hasil pembelajarannya, karena kreatifitas adalah proses yang secara inheren terkait dengan refleksi atas proses pengembangan diri seseorang. Evaluasi penilaian sepanjang proses pembelajaran sangat berguna untuk merekam kemajuan yang

tepat dalam perjalanan pengembangan diri siswa melalui proses pembelajaran. Hasil penilaian kreativitas siswa harus digunakan oleh guru sebagai alat untuk memahami siswa secara mendalam tentang pengetahuan yang perlu ditingkatkan, sikap yang perlu ditingkatkan dan ketrampilan yang perlu dikembangkan atau dipupuk kembali.

## **KESIMPULAN**

Isu dan paradigma dalam pendidikan seni berkaitan dengan perubahan, tantangan, dan pandangan yang berkembang yang perlu mendapatkan perhatian. Isu dan paradigma dalam pendidikan seni mengharapkan generasi penerus yang merupakan generasi masa depan beriman dan bertaqwa, memiliki kejujuran dan integritas, kepedulian sosial, kerendahan hati dan kedermawanan, kesabaran dan ketabahan, keadilan sosial, kebijaksanaan dan berpikir kritis, respek dan toleransi, empati dan kasih sayang, yang perlu ditanamkan dalam Pendidikan seni supaya menjadi karakter dalam kehidupan sehari-hari. Isu kesenjangan dalam akses terhadap pendidikan seni, baik dari segi geografis, ekonomi, maupun budaya. Paradigma yang berkembang adalah inklusi, yaitu upaya untuk memastikan semua individu memiliki kesempatan untuk terlibat dalam pendidikan seni tanpa hambatan.

Perkembangan teknologi juga membawa perubahan besar dalam pendidikan seni. Sudah barang tentu Paradigma baru mencakup integrasi teknologi dalam kurikulum seni, serta pemanfaatan media baru untuk ekspresi artistik dan pembelajaran kreatif.

Munculnya multikulturalisme dan keanekaragaman menekankan pentingnya mengakui, menghormati, dan merayakan keberagaman budaya dalam pendidikan seni. Paradigma inklusifitas mengarah pada kurikulum yang mencakup berbagai budaya, tradisi, dan perspektif artistik.

Meningkatnya kebutuhan akan kreativitas dan kritis dalam masyarakat modern telah memunculkan paradigma baru yang menempatkan kreativitas dan kritis sebagai inti dari pendidikan seni. Kurikulum yang menekankan eksplorasi, inovasi, dan pemecahan masalah kreatif menjadi pusat perhatian.

Pendekatan nilai seni secara holistik menempatkan seni sebagai komponen integral dari pendidikan, yang tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis, empati, dan pemahaman diri. Paradigma holistik dalam praktik pendidikan seni dalam mengajar menempatkan seni untuk mampu menyediakan pengalaman dimana pikiran, tubuh dan jiwa bergabung guna membentuk individu yang nantinya memiliki peningkatan karakter kepribadian.

Evaluasi pendidikan seni dalam penilaian pembelajaran sebagai pendidikan kreatif. Tugas guru, guru dapat menilai kreatifitas siswa mulai dari proses belajar hingga hasil pembelajarannya, karena kreatifitas adalah proses yang secara inheren terkait dengan refleksi atas proses pengembangan diri seseorang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carayannis, Elias G. (2013). *Creating a Sustainable Ecology Using Technology -Driven Solutions*. Indexed in Scopus. ISBN: 978-4666-3613-2.
- Cony R. Semiawan, 2009. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: PT. Indeks.
- Cook, N. (2018). *Music as Creative Practice: Studies in musical performance as creative practice*. Oxford University Press, USA.
- Hidayatullah, Riyan. (2020). *Kreatifitas Dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen dan Konvergen*. Jurnal Pertunjukan dan Pendidikan Musik Musikolastika. Vol. 2 nomor1. Th. 2020. ISSN On Line: 2657-0599.
- Madore, Kevin P. (2016). *Divergent Creative Thinking in Young and Older Adults: Extending the Effects Of An Episodic Specificity Induction*. Mem Cogn. Springer.
- McCrae, R.R. (1987). *Creativity, Divergent Thinking, and Openness to Experience*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 52(6), 1258-1265.
- Mulya, Rudi, Dr. S.T, M. Kom. (2019). "Aplikasi Pemikiran Kritis Dan Kreatif Pada Teknologi". Book Chapter *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia. ISBN: 978-623-362-667-5.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia.
- Ndorang, Theofilus Acai. (2022). "Konsep Imajinasi, Kreativitas, dan Inovasi". Book Chapter *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia. ISBN: 978-623-362-667-5.
- Pebriansyah, Fitri. (2020). *Pendidikan Responsif Budaya Sebagai Upaya Menciptakan Pendidikan Multikultural*. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*. Sosietas 10 No. 1 tahun 2020. 770-775. Jurnal UPI.
- Rismanita, Eka, Hasia Marto, Dan Ambo Sakka. (2011). *Teori Struktur Intelektual Guilford*. *Jurnal Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* Volume 3, Ed. 1, 2011.
- Riyanti, B.P.D. (2019). *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Atma Jaya.
- Sugiarto, Eko. (2019). *Kreativitas, Seni, dan Pembelajarannya*. Cetakan pertama. Yogyakarta: Penerbit LKiS. ISBN: 978-623-7177-04-3.
- Sugiarto, Eko dan Tjetjep Rohendi Rohidi. (2021). *Pendidikan Seni Berbasis Masyarakat. Pandangan Paradigmatik Untuk Arah Pendidikan Seni*. Penerbit: LPPM Universitas Negeri Semarang. Cetakan ke 1. ISBN: 978-623-366-014-3.

## SUMBER INTERNET

- Berpikir Konvergen (Analitis) dan Divergen (Kreatif). (2024). *Studi Ilmu Career Advice. Business Growth*. Berpikir Konvergen (Analitis) dan Divergen (Kreatif) - *STUDILMU Career Advice*. (diakses 4 Juni 2024).
- Ciswiyati, Dwi Endah. (2020). *Paradigma Pendidikan Seni*. Makalah. [https://www.academia.edu/44279499/ESAI\\_PARADIGMA\\_HOLISTIK\\_DALAM\\_PENDIDIKAN\\_SENI](https://www.academia.edu/44279499/ESAI_PARADIGMA_HOLISTIK_DALAM_PENDIDIKAN_SENI) (diakses 4 Juni 2024).